

Quiron-Pentád

FÖLDRAJZ

I, A Quiron-Pentád

A Quiron - tenger déli partján fekvő számtalan, kisebb - nagyobb kérészetű városállam közül politikai - gazdasági stabilitásával kiemelkedő öt város szövetsége. Szövetségről persze csak meglehetősen jóakarattal beszélhetünk, hiszen Yankar, a legősibb, legnagyobb város egyfajta sajátos Concordiát kényszerített szomszédaira.

A pentagramma formán elhelyezkedő öt várost nemcsak területen szokatlan katonai és gazdasági egység különbözteti meg szomszédaitól, hanem az idegen népcsoportok elképesztően magas aránya is. Az Abaszisztól keletre elterülő végeken honos lupár - dolamin őslakosokkal ellentétben a Pentád városaiban száműzött gorviki diaszpórák, kereskedő - bankházak körül megtelepedő dzsad kolóniák és letelepített északi zsoldosok egyaránt megtalálhatók. A városok egy képzeletbeli pentagramma öt csúcsán helyezkednek el, melynek legészakibb, legnagyobb települése Yankar kikötővárosa. A következő város a zömmel északi bevándorlók által lakott, demokratikus berendezkedésű kormányzóság, Daerim. A szárazföld belsejében, a pentagramma délkeleti csúcsában, a Kövesdombok között búvik meg Keanor, a pokolmély bányáiról és hóbortos feltalálóiáról elhíresült kicsiny városállam.

A keanori dombvidéken túl, dényugat felé a Parlagföldek nyújtóznak a messzeségbe. Jó kétnapi gyaloglásra található egy kisebb országnyi földhorpadás, mely a baljós hírű Holtmocsarat rejtje. A Holtmocsár közelében, minden más településtől távol emelkedik a dzsad bevándorlók és önjelölt tűzvarázslók pusztai városa, Dsidon. A pentagramma utolsó, északkeleti csúcsában Alcara található, a hajdani lupár- dolamin település, melyből mára – a gorviki diaszpórák betelepülésével arányosan – csaknem teljesen kiszorultak az eredeti őslakosok.

Yankarban a száműzött kyr Családoknak Toron és Abaszisz külön rendeletben tiltotta meg a nagyobb haderők felállítását, Yankar azonban csekély, ám példátlanul felkészített zsoldosseregével, az anyaországban bevett politikai - vallási manőverekkel egyhamar uralma alá hajtotta szomszédait. A négy város rendszeres, éves adót fizet a kyr száműzöttek városának. Ennek ellentételenként Yankar zsoldoslegiója – a Yankaraon – gondoskodik a külső és belső rend fenntartásáról, már amennyiben ez egyáltalán lehetséges a Quiron – vidék viszonyai mellett. A rendszer az állandó társadalmi – vallási súrlódások ellenére évszázadokon át működőképesnek bizonyult, ahogy egy híressé vált mondás tartja: Yankar maga a rendezetten működő káosz.



Yankar

A Quiron - pentád első, legnagyobb városállama, az egyetlen toroni nyelvű település.

A Quironeia déli partvidékének egyik legszokszerűbb városa. A Káoszkor derekán maroknyi Pusztítóból álló, megtépzott egység alakította ki itt erődítményét. A harcosok mind egy szálig elestek utóbb, de ám a masszív várfalak tövében egyre többen telepedtek le, hogy átvészeljék az örület idejét. A Toroni Császárság születését követően egyes Családok inkább választották a kényszerű száműzetést a háromfejű szörnyisten egyeduralma helyett – a yankariak és Tharr egyháza között a viszony már a kezdetek óta sem volt felhőtlennek mondható.

A lakosság mintegy tizedét alkotják a Toronból száműzött Családok és udvartartásuk. A tradicionálisan százegy évig tartó császári száműzetés azokat sújtja, melyeknek vérvonala túl értékes, ahhoz, hogy elvesztegessék. A következő nemzedék általában visszatérhet a Birodalom kebelére – ha tud és mer. A Családok száma közel háromezer éve változatlan: minden esetben huszonegy.

A soknemzetiségű, öt részre osztott várost egyesek Észak Erionjának is nevezik az utcákon kavargó ezerszínű forgatag láttán, ám az efféle széplelkek legalább két dologban tévednek: az alig százezres lakosú Yankar méretei meg sem közelítik a déli városóriását, ráadásul az Ezüst Arcok Városa meglehetősen ellenérzéssel viseltetik Erion kegyeltjei, a kalandozók iránt.

A város védelméről az Ynev - szerte ismert Yankari Zsoldoslégió, a Yankaraon (Yankar h'aon egyszerűen yankari zsoldost jelent az archaikus kyr nyelven). A zsoldoslégiósok számát huszonegyszer huszonegyben határozzák meg az anyaország törvényei – ami elenyészően csekély haderő a város méretét és ellenségei számát tekintve. A toroniaknak azonban vérükben van a szabályok tisztelettudó kijátszásának gyakorlata - a légióval sincs ez másképp. Minden egyes ötös légióegységre százegy, irgalmatlanul kemény kiképzés alatt álló újonc (sezro és quarro) jut – a legtöbbjük természetesen sosem válik méltóvá a claorok tetoválására. Ez a közel nyolcezer fegyverforgató bármikor bevethető – Yankar él is a lehetőséggel nagyobb rabszolgalázadások, barbárok dúlásai idején.

Yankar hírnevét elsősorban a Yankaraonnak, az írott történelemben leghosszabb múltra visszatekintő zsoldoslégióknak köszönheti melynek krónikája évezredekkel ölel fel. A harcmodor sokat változott két és félezer esztendő alatt, ám a legendás Pusztítók szellemisége még ma is él a légióban. A Yankaraon légiós egységeket, a diecatorokat és quetonokat vér, verejtek és kín kovácsolja egybe, bármiféle köteléknél is erősebben. A maroknyi légiósból álló, sokoldalú, mozgékony alakulatok hősiességéről és összetartásáról legendák és dalok százai születtek már. A yankaraoni claorok jelét viselő harcosoknak nincs félnivalójuk sem a szervezett, sem a magányos bűnözőktől – az arany kardtetoválás láttán mindenki tudja, mit kockáztat.

Daerim

Kormányzóhercegek és lovagok városa.

A Pentád második legnagyobb települése, az óramutató irányában haladva. Daerimben és Keanorban, a Pentád másik két városától eltérően felszámolták a rabszolgaságot, noha az itt uralkodó hűbéri rendszerben a zsellérek sorsa sokszor semmivel nem könnyebb a szomszéd államok rabszolgáinál. A félezer éves Daerim soha nem fizetett adót az aszisz nagykirálynak és erre minden lakója felettébb büszke a lovagbáróktól az utolsó koldusig. A Yankari – csaknem ugyanilyen költséges - protektorátusról hallgatólagosan nem vesznek tudomást. Rendszeresen fizetik a meglehetősen józan yankari adót, cserében a toroniak egyetlen csapatot sem állomásoztatnak a városban, ami különösképp ésszerű lépés a hatalmas, nyolcvanezer lélekszámú városállam méretét, és önmagában is jelentős katonai haderejét tekintve.

Uralmi rendszere kormányzóság, államformája – a déli parton szinte egyedülállóan – a demokrácia.

Keanor

Szelídített ogárok, renegát törpék, elcsapott mérnökök és hóbortos ezermesterek és még...?

Alig kétszáz esztendő városka, a Kövesdombok néven ismert dombság mélyén, a Keanor - tó partján. Az egyetlen államocská, mely kiterjedt bányászatot folytat – a dombság egyes ritka fémjei állítólag egészen Kahréig jutnak. A különös masinák távoli, titokzatos városával való kapcsolat még nyilvánvalóbbá válik a Keanorban évről évre felbukkanó, sokszor kétes értékű találmányok ismeretében.

A városka népessége rendkívül összetett. Keanorban él a legnagyobb létszámú renegát törpe kolónia, de a túlélésért folytatott harcban Keanor a lehető legkülönbözőbb fajokat engedte a falain belül. Az eszeveszetten kanyargós utcákon nem számít csodának a goblinok, orkok sőt, ogár behemótok felbukkanása sem – olyannyira nem, hogy a városnak saját, felettébb híres ármádiája van ezekből az utóbbi, szelídíthetetlenek vélt teremtményekből.

Dsidon

kísérletező tűzmágusok és mesteri méregkeverők.

A nyomor és pompa városa a szárazföld belsejében. A sziklás, szeles Parlagföldeken fekszik, fél napi járőföldre a bűzös, pokoli hírű Holtmocsártól. Dsidon neve hallatán a legtöbben az itt élő dzsad kereskedőházakra, netán a hírhedt renegát dsidoni tűzvarázslókra, a Lángjárókra gondolnak először. A Lángjárók hírhedt rendjét, az Aschaont csak azért nem perzselték fel Ordan és Toron mágusai, mert... nem tartották érdemesnek. A városka túlságosan távol esik minden fontosabb településtől, ráadásul a dsidoni kontárok tudása meg sem közelíti egy valódi tűzvarázslóét. Köztudott, hogy a Quiron - városállamokban mindenfelé

elterjedt vándorló, harsány tolvajnép a dzsunkások is innen rajzottak szét, ami korántsem öregbítette Dsidon amúgy is kétes hírét. A város letaglózó erejű mérgeiről, szerelmi- és gyógyitalairól valamint felülmúlhatatlan aromájú illatszereiről híres, noha a legtöbben álmukban sem gondolnák, hogy valamennyi a fojtóan bűzös Holtmocsárból származik.

Alcara

kalózfészekből gorgviki kolónia.

Yankar nyugati szomszédja a Nosaar – folyó deltájában fekvő kikötőváros. Az ezredéve várost alapító lupár és dolamin őslakosokat csakhamar idegen ajkú, biztos kikötőt kereső hajósnépek szorították ki. Évszázadokon át kalózok és orgazdák államként ismerték, míg a Toroni Császárság flottái porig nem rombolták a város jó kétharmadát. A kedvező fekvésű település romjain csakhamar aszisz és dzsad kereskedődinasztiaiák építettek lerakatot – aztán megérkeztek az élősködő természetükről ismert gorgviki klánok is. Az egyre növekvő Alcara közel ezer éves fennállása alatt Quironeia egyik legkaotikusabb, legviharosabb időit élte meg. A dzsadok eltűntek, a gorgviki klánok beolvadtak az aszisz többség tengerébe – a gorgviki szokások, a vérbosszúk és intrikák „dicső” hagyománya azonban megmaradt.

Alcarát a testőrök és orgyilkosok városaként ismerik. Itt mindenki testőröket fogad, akinek van egy kis félteni valója – az alcarai „testőrök” azonban előbb – utóbb nyílt utcai harcokba keverednek az üzleti és politikai ellenfél hasonló „testőreivel” – és ez még a jobbik eset. A rosszabbik a sötétben, hátulról lesújtó tör...

Jellemző, hogy noha csaknem nyílt ellenségeskedés van Alcara és a dzsad kalmárok vezetése Dsidon között, évszázadok óta az alcaraiak a dsidoniak legnagyobb vásárlói – legalább is ami a mérgeket illeti. A kereskedők, csempészek és alkalmi kalózok városaként ismert Alcara gazdagsága, a számtalan „munkalehetőség” messziről vonzza a szerencselovagokat. A legtöbben a Nosaar folyón távoznak – arccal lefelé, törrel a hátukban.

Aschaon

a Kapuváros a porsíkságok szívében

A Pentád gazdagságának forrása.

A Pentád öt városa egy képzeletbeli pentagramma öt csúcsában található. A pentagramma közepén pedig ott áll az ősidők legnagyobb még működő ereklyéje, a crantai elődnépeknek tulajdonított óriás térkapu.

Aschaonnak eredetileg a térkapu körül felépülő települést nevezték, amelyet a Pentádban csak azért nem ismertek el önálló városként, mert azzal hatra emelkedett volna a városok száma, amely páros, és ezért szerencsétlen szám a kyr számisztika szerint. Az Aschaon szó eredeti jelentése ismeretlen. Sokan az alsó-toroni nyelvjárás asqua (kapu) és n'chaon (kis település) tükörfordításaként kapuvárosként értelmezik. Mások szerint ez azért lehetetlen, mert Kyriában sosem neveztek volna el egy egész várost a pórnépek megvetett, alsó-toroni dialektusa alapján.

Tény, hogy a Kapuváros később az itt kialakuló tűzmesteri céhnek, majd az egyik száműzött családnak is kölcsönözte a nevét.

Az Aschaon települése sosem érte el igazán azt a méretet, amit jelentősége indokolt volna. Ennek legfőbb oka volt, hogy kedvezőtlen éghajlati fekvése és mind terméketlenebb földje miatt már igen korán víz- és élelmiszer behozatalára szorult. A Kapun áthaladó karavánok a lehető legrövidebb időt töltötték a Kapuvárosban, ahol egy kulacs víz árértéért másutt egy hordó bort vehetett az ember.

Az arcpirítóan magas árak ellenére a világ minden tájáról özönlöttek a karavánok, hiszen a tíz ember magas boltívek alatt Északföldre legősibb, legnagyobb térkapuja nyílt a messzi Délvidékre. Az állandó, ámbár korántsem biztonságos átjáró észak tengerbirodalmát, Quironeiát kötötte össze déli kontinensfél legnagyobb tengervilágával, a Gályák Tengerével. Az Erone nevű, dúsgazdag kereskedőhercegségre nyíló térkapun át gyalogos és szekérkaravánok keltek át a nap huszonnégy órájában.

Az ingyenes átkelés (állandó térkapukról szólva, egyedülálló a maga nemében) és a percek alatt átszelhető sok ezer mérföldnyi távolság vakmerők tömegeit csábította minden nap az Aschaon környékére – a kalmárokat az sem

rettentette vissza, hogy átlagosan minden ötvenedik karaván eltűnt az ősoleg átjáróban.

Az Elveszettek Kapuja sosem fukarkodott meglepetésekkel: legalább ilyen gyakran át is hajított egy-két ismeretlen állatot vagy növényt illetve gyakorta olyasmit, amit nem tudtak osztályozni még a helyben letelepedő magiszterek sem.

A másik világokból átragadott lények zöme természetesen elpusztult – de sokszor megesett, hogy az átzuhanó ocsmányságok szétrebbentették az átkelésre várakozó karavánokat és kitortek a porsíkságok felé. A Pentád azóta beletörődött a dúnetigrisek, homokkígyók és egyéb fajok megtelepedésébe – mi több, egyes tudós elmék odáig mennek fejtegetéseikben, hogy a cepheket is a „Kapu ajándékának” tulajdonítják.

Az ősi kapunak azonban ez még a legszelídőbb tulajdonsága.

Máig sem ismert, hogy az építők tévedtek, vagy eredeti szándékukban is szerepelt az elképzelés, hogy az óriási boltívek működésük során elgörbítsék maguk körül a teret. Mértéktartó számítások szerint az Elveszettek Kapuja körüli vidéken olyannyira „felgyűrődött” a tér, hogy a Pentád szívében található, Porsíkságok néven ismert, a térképeken kisebb országnyinak tűnő földdarab, alapterületében ma már a Toroni Császárság méreteivel vetekszik.

A porsíkságokon történő átkelés már évszázadok óta az úgynevezett rúnacölöpök mentén történik – bárki, aki letér a Cölöpök Ösvényéről azt kockáztatja, hogy eltéved egy akkora porsivatagban, amely összterületében felülmúlja déli partvidék országait.

A Kapu legkomiszabb vonása azonban nem a tér görbítése, hanem az élet elemészése.

Már az első dzsádok is gyanították, hogy az Elveszettek Kapuja körül megjelenő porsivatag terjedése összefüggésben állhat az átjáró gyakori használatával. Utóbb Doran magiszterei is felvetették a lehetőségét, hogy a Kapu a környező föld élőlényeiből (növényekből, esetleg földben megbúvó állatokból) biztosítja a működéséhez szükséges energiát. Az elmélet még nem nyert bizonyítást, de tény, hogy az utóbbi századok során a mind

sűrűbben átkelő embertömegekkel egyidejűleg a korábban alig városnyi porpuszta a Hetedkor végére beláthatatlan méreteket öltött. A folyamat még aggasztóbb, ha tekintetbe vesszük, hogy a görbült tér miatt a porsíkságok összterülete a Hetedkor végére legalább kilencszázszor akkora, mint amekkorának a térképeken látszik.

Ha pedig mindez nem volna elég, érdemes megemlíteni a dorani mágiszterek legújabb felfedezését: az Elveszettek Kapuja körül csekély mennyiségű od szívárog a külvilágba. A doraniaknak jó okuk van őrizni a titkot: elképzelhető, miféle riadalom törne ki, ha kiderülne, hogy az ősi átjáróban nyíló egyik téridő-ösvény az aqirok őshazájába vezet.

Ha létezik ilyen egyáltalán.

A crantai építmény fontossága ismeretében nem meglepő, hogy a Pentádnak felmérhetetlen gazdagságot hozó Elveszettek Kapuját a yankaraoni veteránok legjobbjai és az aschaoni tűzmesterek veteránjai őrizték éjjel - nappal.

A túloldalon, Eronében azonban más volt a helyzet: 3690-ben, Cadata Aggia Erone am Erone, az utolsó erőskezű eronei kalózherceg halálával egyidejűleg ismeretlenek megsemmisítették a Kapu Délvidékre nyúló ívének rúnáit. A helyreállítási kísérletek azóta sem jártak sikerrel.

II, A Quiron-Pentád zsoldoshadai a XIV. Zászlóháború után

Daerim

Daerimi Mesterlövészek

Mintegy félszáz számszerűászból álló egység. Vidám színű, hagyományosan sárga - vörös daerimi egyenruhájuk éles ellentétben áll elszánt arckifejezésükkel. Mindannyian nehéz, páncélok is átütő számszerűakat, fényes mellvértet, valamint

hatalmas, letámasztható pajzsokat hordanak. A városállamokban gyakori utcaharcokban éppúgy megállják a helyüket, mint a szemtől szemben rohamozó, nehézpáncélos lovassággal szemben. Hűvös fejű, rezzenetlen kezű céllövészek, de végszükség esetén a rövidkardot is jól forgatják. A jellegzetes daerimi könnyű számszerű ugyan kevésbé erős, mint másutt használatos társai, de az ütőerőt pótolja döbbenetes „tűzsebessége”. A villámgyorsan töltő, pontosan lövő Mesterlövészek remekül megállják a helyüket a Városállamok szűk utcáin, háztetőin és tornyain zajló polgárháborúkban, kereskedőházak és orgyilkoscéhek utcáról utcára araszoló ostromaiban, a part mentén kanyargó gályák és karakkák, avagy aszisz felderítőhajók fedélzetén. A mesterlövészek „kölcsonadása” Daerim egyik jelentős bevételi forrása..

Daerimi Szürke Csatlósok

A név félrevezető: a Szürke Csatlósok rendje ugyan valóban Daerimból származik, de a hosszú pikás, rövidkardos gyalogharcosokat már évtizedek óta kitiltották a lovagok városából, ami históriájuk ismeretében érthető is. Szürke Csatlósok harcos testvériségét egy, a Daerimi Ezüstlovagrendből elcsapott, közrendű csatlós alapította mintegy hetven esztendeje. A tagfelvételnél egyetlen alapkövetelmény van: a jelölt nem származhat nemesi vérből.

Érthetően, ez a kompánia nyújtja a legkiválóbb lehetőséget a katonai szolgálatra, ha valaki egy parasztkunyhóban látja meg a napvilágot és elég erős ahhoz, hogy elbíra a hosszú pikát és kerek pajzsot. A Csatlósok előszeretettel büszkélkednek csaták – szaggatta egyenruhájukkal, vérrozsadás láncingeikkel, hiszen a szerzett sérülések elmesélése számtalan potya italra ad lehetőséget. A másik, sokkal prózaibb ok, hogy a Csatlósokat nem a legvagyonosabb réteg alkalmazza: ennek megfelelően minden újonc egyetlen rend öltözetet kap egész életére, ha újabbat akar, azt magának kell megvásárolnia... Legnagyobb erősségük a páncélos lovasság elleni harc – hosszú pikáikkal számtalan harcmezőn akasztották meg a büszke lovagok rohamát.

Elvállalnak szinte minden megbízatást, különösen azokat, melyeket legnagyobb riválisuk, a Daerimi Ezüstlovagrend visszautasít akár mert a

lovagi méltóságon alulnak tartja, vagy fizetséget kevesli.

A Daerimi Szürke Csatlósok így érthetően, a legnépszerűbb harcos kompánia a Városállamok szegény népei között. Híresen megbízhatók: az ismert mondás szerint „egyenesebbek, mint a pikáik”.

Rabszolgaháborúkbán ők sem harcolnak. Előszeretettel küzdenek viszont a szegények oldalán – úgy tartják, hogy a gazdag megbízók gyakorta fősvényebbek, mint az istenadta nép, amely ugyan nem ígér semmit, ám utólag mindig megdöbbenően hálás... már ha valaki nem fanyalog, ha fizetségül egy kisebb kecskenyájjal, tüzes menyecskék csókjával, netán ekevas alól kifordult, ismeretlen Ötöd – vagy Hatodkori ereklyével kell beérnie.

Mérsékelt áraik és legendás bátorságuk következtében az egyik legtöbbet foglalkoztatott kompánia a Pentád és környéke városállamaiban. Mivel a képzési idő igen rövid, az újoncok között felettebb magas a halandóság – aki viszont túléli, az elmondhatja magáról hogy nem a gyakorlótermekekben, hanem a harcok sűrűjében edződött.

Keanor

Gullagor csatabárdosai

A Gullagor szó pontos jelentése ismeretlen – az ogárok nevezik így mindenkori vezérüket elnyújtott hangokból álló, nehezen kiejthető nyelvükön.

A csaknem kéttucatnyi, irdatlan méretű ogárból álló városi kompániát az idomítás csodájaként emlegetik egész Quroneiában. A városba érkező gyanútlan idegeneket alaposan felkészítik, mégis mindenkit mellbe vág a közel három méteres két orrú, két szájú, három szemű, emberszabású szörnyek látványa. Aki látott már ogárt, általában arra a következtetésre jut, hogy egy ogár túlságosan rút, túl hangos, büdös, és túl nagy ahhoz, hogysem értelemmel bíró lény legyen. Tévednek. A Gullagor – egység, vagy ismertebb nevén a Kéttucat immár félszáz esztendeje őrzi Keanor falait embernél nagyobb, mázsányi, széles pofájú csatabárdjaival.

A legutóbbi nemzedék már igen fegyelmezettnek mondható. Nem verik, tiporják és rabolják ki a polgárokat, és már egyáltalán nem

fogyasztanak ember (törpe, stb) húst. Rossz nyelvek szerint ugyan élelmezésük elviszi a bányaváros bevételeinek felét, de jelenlétük igazán nagy súllyal esik latba a szomszéd államokkal folytatott politikai tárgyalások esetén. Yankar mellett Keanor volt az egyetlen város, melyet messzire elkerültek az utóbbi idők nomádjárásai és fosztogatói. A Pentádon belül Keanor és Daerim városa dacolhatott csupán a Yankariak által kötelezővé tett rabszolgatartó rendszerrel. Ez a két város volt csupán elég erős, hogy a maga útját járva felszabadítsa rabszolgáit – és ebben jelentős súllyal esett latba a Kéttucat.

Gullagor csatabárdosait – rövid időre - készséggel „bérbe adják” a város urai bárkinek, akinek némi nyers erőre van szüksége problémái megoldásához.

Keanori Lángvetők

Rövid, de annál fényesebb múltú egység. Ma már vitatott, melyik keanori feltalálónak jutott eszébe, hogy kordékra szerelje a korábban csak hajókon alkalmazott tűzköpöket. Az első néhány kísérlet – mint az efféle újítások általában – csúfos kudarcot vallott. Amikor azonban különleges golyókat kezdtek gyártani a katapultákhoz, és a hírhedt aszisz Vértúzzal töltötték fel a tűzköpöket, a bevetés drámai sikerrel járt: Az ellenség sorai közé robbanó féltucatnyi, forgatható tornyú lángköpő szerkezet pillanatokon belül megtörte a várost ostromló orkok rohamát. Amikor a vastagbőrűek összeszedték bátorságukat és ellentámadásba mentek át, a kordék villámgyors menekülésbe kezdtek, miközben az üldözők felé fordított lángvetők tovább perzselték az ellenséget, amelynek egyhamar elege lett az egyenlőtlen fogócskából.

Azóta gyakran elég, ha a rút szekerek csak feltűnnek a harcmezőn...

Keanori Suhanók

A legrendhagyóbb kompániának tartják a Pentád városaiban (noha mások szerint Gullagor ogárjai ugyanilyen joggal pályázhatnak erre a címre). A keanori mesterek a híres kahrei Vitorlázva Suhanó

Háromszög szárnyú tervrajzait tökéletesítve a szerkezetet egy ember magasságú, pedállal hajtott légcsavarral egészítették ki. A törékeny szerkezetek így szélcsend esetén is röpképesek, manőverező képességük pedig össze sem hasonlítható az egyszerű siklórepülőkével. A Suhanók könnyű számszerű felfegyverzett pilótáit – akiket messziről megismerni cingár természetükhöz képest elképesztően izmos combjaikról – leginkább kémkedésre, bevehetetlenek hitt helyek megközelítésére, és az ellenség varázstudóinak mielőbbi le vadászására alkalmazzák, ámbátor az ellenség fölött szárnyaló, füst- és méregbombákat hajigáló, harciasan rikoltozó Suhanók a lélektani hadviselésben is remekelnek.

Dsidon

Dsidon sivatagi kutyái

Dsidon válasza alcara Mocsos Lovagjaira. A dzsadok mindig szívesen alkalmaztak karavánkísérőket a baytanik nomád törzséből. Gyors lábú lovaikon, fekete lepelruhájukban, akár a sivatagi vihar, úgy zúdulnak végig a Parlagföldeken. Tipikus, zömök, sovány, sivatagi dzsadok. A legtöbbben hosszú szablyát forgatnak, ami lovasharcban nem csekélység.

Nodzsalarok

A sivatagok éjszaka portyázó, koromfekete nagymacskájáról elnevezett jó félszáz Doldzsah- hitű fanatikus erőssége az éjszakai harc és a lesvetés. Ma már kevesen gondolnák, hogy egy meggyalázott Doldzsah - szentély őrei adták az udzsalarok első egységének magját. A szentélyt (természetesen?) alcaraiak dúlták fel.

Valamennyien a fekete sivatagi párdúc, koponyáját viselik sisak helyett, az udzsalar prémje a vállukra hull. Amíg a sivatagi kutyák általában a Mocsos Lovagokkal csatáznak, a nodzsalarok erőssége az utcai harc: leginkább az alcarai orgyilkosok ellen fogadják fel őket. Két

görbe tőrrel küzdenek és előszeretettel használják Dsidon híres mérgeit.

Alcara

Alcara Mocsos Lovagjai

Ellentmondásos név. Az agresszív, ólomszürke páncélú lovasoknak csak annyi közülük van az igazi lovagrendekhez, hogy az alcaraiak is lovon ülnek és nehéz vasakat hordanak. Rendkívül keményen tudnak harcolni, még keményebben inni de sosem bíbelődnek holmi lovagi erkölcsökkel. Mindent tudnak, amit egy lovag a fegyveres, lovas harcmodorról tudhat – az újoncoknak azonban vajmi kevés idejük van a gyakorlótéren próbálkozni, mert a közel háromtucatnyi Szürke Lovag szinte állandóan harcol valahol. A valódi lovagok kifejezett gyűlölettel, jobb esetben megvetéssel viseltetnek irántuk. A lovagi játékokról kitiltották őket, nemcsak elhanyagolt külsejük, trágár, arcátlan modoruk miatt, hanem azért is, mert korábbi, lovagi viadalaik során megalázó leckét adtak kopjatörésből a valódi kékvérű ifjaknak. Mozgékonyságuk és viszonylag alacsony zsoldjuk miatt igen keresettek a kereskedők körében. A Quironeiai gyér lovagi réteg igen rossz hírüket kelti, de a dalnokok zöme az ő oldalukon áll. Esztelen vállalkozásokban bukkantak fel mocsos, véralvadékos páncéljaikban – és túléltek. Az igazi bárdok pedig erről énekelnek.

Alcarai „kalózlégió”

Rövid múltú, szedett - vedett társaság. Erősségük a tengeri harc és a partraszálló hadműveletek, ezért sokan tekintik a híres Yankaraon utánzásának. Nincs igazuk. Az alcarai légió magját is veteránok alkotják – a toroni karakkák lángvetői által elsüllyesztett kalóz - és csempészhajók legénysége, kalandkereső, fegyvercsörgésre, vagy egyszerűen több vagyonna áhítozó matrózok alkotják. Kalózkardot, könnyű számszerűt használó, tengeri ütközetekben képzett, változó összetételű és méretű társaság, az alcaraiakra jellemzően mindenféle erkölcsi gátlások nélkül.

Vanquesa Vészhozói (Alcarai Vadásztestvériség)

Alcarában a vérbosszú – akárcsak a Szívszúró viadalok - az egész népesség által dicsőített és lelkesen gyakorolt hagyomány. A város múltjában gyökerező gorviki tradícióknak, dicsőséges krónikákban megörökített köszönhetően a céhek és családok ifjainak zöme alig várja a férfivá avatás pillanatát, amikor saját tőrével felövezve, maga is részt vehet a cialorra nemes szertartásában. A cialorrát az igazi férfiak erőpróbájának, a céhek és családok közti igazságos megmérettetés eszközének tartják errefelé – az alcaraiak e tekintetben Ranagol hívei előtt sem vallanának szégyent. Egyes Házak azonban túl sok embert veszítettek a vérbosszú véget nem érő láncolatában, esetleg nem is szándékoztak feláldozni a család legjobbjait – az ő igényeik hozták létre Vanquesa Vészhozóit, az Alcarai Vadásztestvériséget.

„Az orgyilkosság mocskos munka, de valakinek ezt is meg kell csinálni” – mondják a Vészhozók, akiknek hírneve jócskán túlnőtt a Quiron Pentád városain. A Vadásztestvérek bevételének zöme az utóbbi évtizedekben már nem is a megbízatásokból, hanem az alcaraiak által rendszeresen fizetett „biztonsági pénzekből” származik.

Yankar

Yankaraon

A közel háromezer éves legenda, mely a környező városok hasonló csapatait inspirálta. A légió elméletileg nem több, mint huszonegyszer huszonegy teljes jogú zsoldosból, claorból áll – és vagy hússzor ennyi újoncból, akiket a yankariak nem hajlandók légiósnak tekinteni, noha sokuk már évek óta harcol a kyr száműzöttek városáért.

A légió szigorú hierarchiában ágyékkötős senkik (sezrók), bocskoros csatlósok (guarrók) és teljes jogú katonák (claorok)vannak.

Múltjukat illetően elég felütni egy bármely találmásra választott fóliánst, Quironeia akármelyik jelentősebb ütközeténél – bármikor, bárhol, az utóbbi háromezer évben. Yankaraon légiósai ott voltak.

Az, hogy Dél – Quiroenia csatáiban még ma is ők képezik a támadó éket, legalábbis hatékony harcmódorra vall.

III, Yankar uralkodó erői

A családok

A kitalált toroni nemesek tömörülései. Igazi toroni módjára még itt, idegenben sem hagytak fel az intrikálással, a színpalak mögött zajló véres összecsapásokkal. Indítékaik szerint a huszonegy Család öt nagy érdektömörülésre osztható.

1, A „Kivárók” – Semleges Családok

Ezek a Családok valóban a Dictumban kirótt, átmeneti időszaknak tekintik a Yankari százeget esztendő. Nem avatkoznak a város politikájába, és csak igazán fontos esetben kockáztatják Családjuk hatalmát. Legtöbbjük természetesen alig néhány tucat esztendeje érkező „új jövevény” amelynek még van módja reménykedni a visszatérésben...

Ezek a Daer'or, a Thialcarn, a Carrhasur, a Calquirn, és az Ieltharr – Vellaquor Családok

A csoport mögött, „támogatóként” Dsidon városának renegát tűzmágusai állnak.

2, A „Hűségesek” - Tharr hívei

A Száműzöttek Városában mindössze két Család képviseli a Tharr iránti vak odaadást – talán nem véletlenül csak ennyi - ám ezek a leghatalmasabbak közé tartoznak.

Az Aeschirr Család régi, rendkívül befolyásos toroniakból áll, amelyek igen erős és gyümölcsöző kapcsolatot tartanak fenn Quironeia legerősebb rabszolgakereskedő – szövetségével, az aszisz Lánccbarátokkal. Az Aeschirr Család leszármazottai között számosan szolgálják papként is a Háromfejűt.

A Daolans Család is fennen hangoztatja Tharr- hűségét, ám hiába járt le a dictum százeget esztendeje, a Birodalom kapui csak nem akarnak megnyílni előtte. Az ok igazán egyszerű: Toronnak itt, a száműzöttek városában van szüksége még egy Tharr - támogató Családra. Más kérdés, hogy a

Daolansek kezdenek rádöbbsenni, hogy Tharr odaadó szolgálatával sohasem hagyhatják el Yankart. A harmadik Család, a Thairnok csak titokban szolgálják a Szörnyistent – látszólag az Építők csoportjának elkötelezett hívei.

3, A „Lánghozók” - Sogron hívei

A Kitzasztottak között érhetően magas számban vannak jelen Tharr isten - riválisa, Sogron hívei. Ezek a Családok olyannyira tevékenyen támogatták a Tűzkobrát, hogy nem volt maradásuk a Császár ege alatt. A száműzöttek városát egy új esélyként értékelik, ahol megalapozhatják Sogron valódi hatalmát. Mesterkedéseik fő gátja természetesen a két Tharr – hitű Család, de nem várt ellenállásba ütköznek a negyedik csoport, az „építők” részéről is, amely – a legnagyobb titokban – Morgena istennő eljövételét várja.

A csoport fő képviselője az Aschaon ház, amelynek férfitagjai szinte kivétel nélkül Yankar tűz - papjainak rétegét erősítik. Szinte mindennaposak a – színtfalak mögött zajló – összecsapások az Aeschirrek képviselőivel.

A Thacrom és a Shalonq ház Sogron – hűsége már nem áll ilyen erős lábakon – a száműzetés évei alatt sokan közülük úgy vélik, rossz lóra tettek a tűzisten támogatásával.

4, „Az építők” - Morgena hívei

A legnagyobb, legbefolyásosabb tömörülés a városi tanácsban. Tagja tevékenyen munkálkodnak az Árnyékúrnő eljövételének előkészítésén – nem tudván, hogy Tharr egyháza már felfigyelt rájuk. Látszólag a város építésének, erősítésének szentelik minden erejüket – innen a nevük – de legtöbbször Morgena leendő eljövételének színhelyeként tekintik az ősi várost.

A csoport szószólója a tanácsban a Naratos Család amelynek pátriárkája egyben a yankari zsoldoslégió, a Yankaraon

mindenkori fővezére is. Ide tartoznak a Tecolar, Uershalon Larcadoc, Waenar, Moreles, és Naqthor Családok is. Két további Család érdemel említést: a Garandor Család a Carradol – boszorkánymesteriskola fő támogatója (vagy pontosabban a Család élvezi a Carradol támogatását), a Thairn család pedig afféle féreg az almában: látszólag Morgena elkötelezett híveként vesz részt a titkos gyűléseken, valójában azonban a Tharr – hitűek csoportjának kémkedik – ettől remélve mielőbbi visszatérését a Birodalomba.

5, A „maradók”, a „renegátok”

Ezek a Családok már oly régóta élnek száműzetésben, hogy már be is rendezkedtek a végleges maradásra. Hatalmukat a város feletti uralomra fordítják, mit sem törődve az egyre elérhetetlenebb Birodalommal. Mindössze két család tartozik ide – fennmaradásukat annak köszönhetik, hogy mindkettő mögött egy- egy veszedelmes varázshasználó- szekta áll.

A Paerth Család idestova négyszáz esztendeje taszított ki a Császári Udvarból – és egyfajta kyrekhez máltó daccal, már nem is vágyik vissza. Látszólag ugyan Tharr – hívei, valójában viselkedésüket a Hiwithekhez fűződő, egyre szorosabb kapcsolatuk határozza meg. A Hiwithek pedig szintén az Árnyékúrnő eljövételén fáradoznak.

A Hyasc'la Család is megmaradtak Tharr – hitében, de élesen elhatárolja magát a Szörnyistent - és a Császári Udvar - nyíltan dicsőítő Tharr-hitűektől. A Családnak jelentős szerepe volt az Asanga boszorkánymestereinek sikerében, a gyorsan megerősödő rend és a Család így elválaszthatatlanul összefonódott. A méregmágusok jón - rosszban kitartanak a Hyasc'la Család mellett, annál is inkább, mivel az iskola nagymesterei jórészt közülük kerülnek ki.

?

Szerző: Celsior
Forrás: Atlantisz
Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk a Hollóidők című regény függelékében szerepelt.