

Sushtar

Ennaim, Kereskedő hercegségek

FÖLDRAJZ

Sushtar városa a Gályák tengerének északi észak-nyugati partján fekszik az Ennaim nevű kereskedőhercegségben. Ennaimban hat jelentősebb város található. A hercegi főváros Laroque mellett Meironque, Nanontal, Riera, Serreinas és Sushtar. A hercegséget a Meironqueből származó Querra nemzetség alapította, amely majdnem 1000 esztendővel ezelőtt a város aranybányáinak bevételel szárazföldi hadsereg kialakítására fordította és elfoglalta a már akkor jelentős tengerparti kereskedővárost, a mai hercegi főváros elődjét. Újabb 150 év elteltével – psz. 2855-ben – elfoglalta Serreinas-t, majd két évtizeddel később taktikus politikai manőverek után a hercegséghez csatolta Sushtar is. Közel 700 évvel ezelőtt tovább terjeszkedett nyugat felé. Előbb elfoglalta Nanontal-t, majd alig egy évszázaddal később megalapította Riera városát. Ezzel kialakult a mai Ennaim. Természetesen a legtöbb fenti város – így Sushtar – helyén, már jóval az ennaimi időköt megelőzően is álltak városok. Sushtar eredetéről nem sokat tudni, írásos emlékek nem maradtak fenn. Az egyedüli biztos pont ebben a kérdésben a település legrégebbi épülete a Fehér Fok Erődje (dzsad nyelven Gava el Hanur), amely Pyarron alapítását követő első évszázadokban épülhetett. A város mai képét annak a három dzsad családnak (esetleg törzsnek) köszönheti, amely psz. 2300 környékén északról érkezvén letelepedett le itt,

bár a Sushtari ádzsa történészei váltig állítják, hogy itt városalapításról kell beszélni.

Történelem

Psz. 2300 környékén három dzsad törzs (család) érkezett meg a mai Sushtar területére valahonnét Al Madoba térségéből. Az akkori zűrzavaros idők kedveztek a jövevényeknek. Letelepdedtek és hamar vezető pozícióba kerültek a városban. Mire psz. 2871-ben Ennaim követei megérkeztek, a várost már a dzsadak leszármazottai irányították. Azóta némileg visszább szorultak, bár az alapító El Abadei család most is fénykorát éli. A másik alapító – az El Hisszaim – család szintén igen befolyásos, bár vérük az évszázadok során már igencsak felkeveredett a többi itt élővel. A harmadik (El Dzsemal) család kihalt, emlékét már csak a kikötő túlszartján álló Dzsemal erőd neve örzi.

Lakosság

A város lakossága kb. 40.000 fő, mellyel a második legnépesebb település a hercegségben a főváros után. A lakosság összetétele igen vegyes képet mutat, az egyes etnikumok közti keveredés – különösen a két legnagyobb (pyarroni és dzsad) réteg esetében – mindennapos.



Szintén szót kell ejteni a gorviki, a shadoni és a nomád felmenőkkel rendelkező lakosokról is. Számszerűleg, hogy ki milyen származásúnak tartja magát: 40% pyarroni, 30% kevert, 20% dzsad, 5% gorviki, 5% shadoni. Mindent összevetve a sushtariak esetében nem beszélhetünk általános ismertető jegyekről. Más faj egyedeivel csak elvétve találkozhatunk a városon belül, azok is többnyire átutazók. Az öltözködési szokások az év legnagyobb részében uralkodó hőséghez igazodnak. A beszélt nyelvek tekintetében a pyarroni (közös) és a dzsad nyelv használata mindennapos, de gyakran hallható a shadoni és annak gorviki akcentusa is. A rabszolgaság intézménye itt elfogadott. Ám a rabszolgatartás csak a tehetősek közt előforduló jelenség, hisz a rabszolgákat etetni és ruházni kell. A városban annyira sok a munkás kéz, hogy jobban megéri szabad emberekkel dolgoztatni. A rabszolgák szabadoktól való megkülönböztetésére törvény írja elő. Ezért mindenegyes a városba megforduló rabszolga testén (szinte kivétel nélkül az arcán) a rabszolgatartó köteles elhelyezni (tetoválással vagy billoggal) a saját jelét.

Vallás

Mint a Kereskedőhercegségekben általában, itt is jellemző a vallási sokszínűség. A város történelméből adódóan azonban a dzsad istenek követőinek száma, szinte alig marad el a pyarronitákétól. A két legnépszerűbb istenség Antoh és Dzсах. Számottevő még Dreina hite, amely az előző kettőhöz hasonlóan több szentélyt tart fenn városszerte. Ezek mellett a városban Doldzsah, Galradzsa, Alborne, Gilron, Krad, Noir, Uwel és a város falain kívül (északi irányba) található temető szomszédságában Darton papjai tartanak fenn egyházi „intézményeket”. Sushtar falai közt működik egy Domvik templom és – bár az emberáldozatokat tiltják a város urai – felehetően legalább egy titkos Ranagol szentély is működik a falakon belül. Szót kell még ejteni Ellena papnőiről, akik több alkalommal is megkíséreltek szentélyt állítani úrnőjüknek, de eleddig minden ilyen kísérletük kudarcba fűlt (, hála a Fehér Fok Úrnőjének).

Gazdaság

Sushtar gazdasága három pilléren alapszik. Ez a kereskedelem, a kézművesség és a helyi hajóépítő hagyományok. Messze földön híresek az itt készült tengerjárók és a mesteremberek, kik páratlan gyorsasággal és alaposággal végzik a szárazdokokban az oda betérő hajók javítását. A kézművesség tagjai itt is céhekbe tömörülnek, ezek közül a legjelentősebbek a kőfaragóké, a fazekasoké, a szőnyegkészítőké, a kikötőmunkásoké és a kocsmárosoké. A város a Gályák tengerének szinte minden városával tart fenn kereskedelmi kapcsolatot. Ennél jóval csekélyebb a szárazföldi kereskedelmi utak jelentősége, melyek a Sushtartól a tengerpart mentén nyugati és keleti irányba indulnak. Szót kell még ejteni arról, hogy a térség legrégebbi Dzsad Bankháza is ezen a településen üzemel. Az árak magasak (akár a szokásos kétszerese) ám alkudni itt szinte kötelező.

Politika

A város belülegeibe a hagyományok szerint a mindenkori Nagyherceg (jelen pillanatban a 21 éve uralkodó II. Querra'ke Gazbaar) nemigen avatkozik. Amennyiben a város ádzzsája rendben megfizeti az adót és nem lépi túl az ősi egyezményekben megfogalmazott sushtari katonai erőre vonatkozó korlátokat, továbbá nem veszélyezteti a hercegség katonai, gardasági és politikai stabilitását, úgy a Nagyherceg tiszteletben tartja az ádzzsza pozícióját és szuverenitását. Egyébként a Sushtari ádzzsát a Nagyherceg nevezi ki e poszt betöltésére, de ezt a hagyományok alapján mindig a város legbefolyásosabb (azaz legvagyonosabb, vagyis aki a legtöbbet ígéri a Nagyhercegnek) családjainak ajánlása szerint fogatosítja. Jelenleg egyhuzamban a negyedik ádzzsza kerül ki a dzsad városalapítóktól származtatott El Abadei család tagjai közül. A kinevezés az adott személy haláláig szól, bár rendkívüli esetben a Nagyherceg ezt a kegyet megvonhatja. A jelenlegi ádzzsza – Abret Hillam El Abadei – biztosan tölti be pozícióját.

Apja, aki az előző ádzsa testvéröccse, a legbefolyásosabb sushtári család feje, mely a város legjelentősebb kereskedelmi flottájával és széles kereskedelmi jogokkal rendelkezik. Az ifjú kinevezése (psz.: 3696) óta erős és biztos kézzel kormányozza városát. Az ádzsa dzsad eredetű kifejezés, eredeti jelentése parancsoló. Közös nyelven helytartóra szokás fordítani. Ennaim kereskedő hercegségben használatos titulus, amellyel a hercegi fővároson kívüli többi nagyváros vezetőjét illeti meg.

Tehetősek (vagyis a „Nemesség”)

Mindenekelőtt fontos leszögezni, hogy Sushtarban a nemesi származás nem sokat ér. Itt a vagyon és a befolyás határozza meg a társadalmi pozíciót. A legnagyobb befolyást pedig az jelenti, ha egy adott család tölti be az ádzsa hivatalát. Ezért van az, hogy a legvagyonosabb családok mind erre a pozícióra áhítoznak. A városban két-három tucat valóban tehetségesnek mondható „család” él. Ezek közül azonban jelenlegiben öt olyan van, mely igazán meghatározó és melyekkel kiemelten kell számolni. A felsorolás sorrendje a köztük meglévő pillanatnyi erőviszonyt tükrözi. - El Abadei család (a jelenlegi ádzsa családja, mely ügyel a dzsad hagyományokra, tengeri kereskedelemről és a dzsad hagyományra alapuló kézművességből vannak jelentősebb bevételei) - El Hisszaim család (a másik „városalapító” család, mely sokat vesztett már vére tisztaságából, fő bevételi forrásuk a kereskedelem, több iskolát üzemeltetnek) - Numereim család (a szárazföldi kereskedelem irányítója, pyarroni eredetű, sok kézműves céh támogatja és ezekben van is érdekeltsége, emellett birtokolják a fakitermelési és bányászati jogokat) - Remini testvérek (3 fiú (1 már nem él) alapította, gorkiki származású, 30 éve telepedtek meg itt, valószínűleg kalózkodásból szedték meg magukat, de mára próbálják nem bemocskolni a kezüket,

jelentős a flottájuk (hajókísérés), kikötőmunkások céhének alapítói és vezetői, az ötlet, hogy e céhet 20 éve megalapították nagyon kifizetődő volt) - Obree Erkhamm (a hajóépítők céhének vezetője, várhatóan a négyből valamely fia viszi tovább a családfő pozícióját) Természetesen e öt család mögött, számtalan (ha nem is mindegyik) kevésbé jelentős is felsorakozik, azonban a viszonyok és szövetségek úgy váltakoznak itt, ahogy a szél fú Shustar fölött. A jelenlegi ádzsa megválasztásakor az első három család aspirált a hivatal betöltésére a Nagyhercegnél. Bár az El Abadeiek már eleve jól álltak, de a küzdelmet végképp eldöntötte, hogy a Reminiek is őket támogatták, míg Obree Erkhamm nagyon okosan mindvégig távol tartotta magát attól, hogy a választania kelljen.

Kerületek, épületek, megjelenés, domborzat, víz

A város hosszúsága és szélessége is kb. 3 kilométer, ennek alapján területe kb. 9 km². Aki először jár Sushtarban, az könnyen eltévedhet. A főutcák kivételével a város egy zezugos utcából, sikátorokból álló rengeteg. Történelme során több és több ember szeretett volna a biztonságot nyújtó falakon belülre kerülni. Ennek egyenes következménye lett a város túlszűfolttsága. A városban nincs park, sem álló vagy folyóvíz. A gazdagabb polgárai ízléses belső kerteket tartanak fenn „palotáik” belső udvarán. Két piacterén kívül nincs más hely, ahol nagyobb tömeg összegyűlhetne, kivéve a rakpartot. Az építkezési szokásokra jellemző, hogy földszintes, esetleg egy emeletes épületeket húznak fel. Ennél magasabb építmények csak a templomok, közintézmények és a leggazdagabb családok palotái. A lakosok általában közös telkeken, úgynevezett portákon élik életüket. Egy-egy ilyen portán átlag 3-7 család osztozik. A lakóépületek körbeveszik a porta gyakran jelképes méretű udvarát. Ezen – jobbára fehérre festett – lapos tetős épületek közt, ha szükséges falakat húznak fel. A porta közepe felé nyílnak a házak nagyobb ablakai, míg az utcák felé (kifelé) gyakran ablakok sincsenek. Egy-egy portának általában egy-két bejárata (kapuja) van. A jószomszédi viszony itt nagyon fontos. Az évszázadok során ezek a szabályos porták felbomlottak. Portákat felosztottak vagy épp egyesítettek. Olykor új falakat húztak fel, a

porták kisebb nagyobb részt ragadtak ki az utcákból, vagy épp épületeket rontottak le, ha egy-egy utca átjárása már nem volt biztosított. Mindezek tükrében már belátható, hogy Sushtar utcáin mekkora káosz is uralkodik. Erre még egy lapáttal rátesz, hogy az ott lakók az utcán végzik el dolgukat, munkáikat és fennhangon árulják portékájukat. A városban igazából nincsenek konkrét határai ez egyes kerületeknek, a néprétegek azonban – igazából nem etnikai szempontból – mégis egymástól jól elkülönülten élnek. Így megkülönböztetjük a tehetőseket, a katonákat, a kereskedőket, a kézműveseket, a hajóácsokat, a hajósokat, a szegényeket negyedét, valamint a kikötőt (lásd 73. old). A város vízellátását a nyugati dombok tövében fakadó források biztosítják, melyek elsődlegesen a tehetősek palotáiba juttatnak ivóvizet, majd a főutcák mentén, illetve alatt található fedett csatornáknak – kihasználva a domborzati viszonyokat – juttatják el kincsüket városzerte.

Kapuk, falak és alagutak

A városnak egyetlen valódi kapuja van, melyet Új Kapunak neveznek az itteniek. Ennek magyarázata, hogy a város két nagyobb lépcsőben érte el a mai formáját. Az első időkben a város alaprajza négyzet alapú volt, valódi falak csak az északi és gyengébb minőségű védművek a nyugati oldalról szegélyezték. E gyengébb védművek mögött a belső oldalon – a domborzati viszonyokból adódóan – általában 3-5 méteres meredély található. Az ezredfordulót követő években a város már túlon túl zsúfolttá vált és ez gátolta a fejlődést. Sokan a falakon kívülre szorultak. Ezért az akkori ádzsák újabb falak építését kezdték meg és ezzel a város területe megkétszereződött. Közvetlenül ez után falat emeltek a város déli kikötőjénél is, melynek következtében az végleg megszűnt. Napjainkban a város nyugati falát kívánják megerősíteni, úgy hogy a jelenlegi – 5 méter magas, fából állított védvonalat – a többi részen található 6-7 méteres és 3 méter széles kőfalra cserélik. A várost kettészeli - Új és Régi városra osztja – a régi északi városfal, melyet továbbra is fenntartanak a város biztonságának megóvás érdekében. Ezen a falon található a Régi Kapu – a város egykori bejárata – amely (bár őrzik) általában mindig nyitva van. Szót kell még ejteni a Kikötői Kapuról, melyet hasonlóan őriznek, ám ezt az új városfal megépítését követően nyitották meg.

A városkaput napnyugta után 2 órával zárják és napkelte előtt 2 órával nyitják. Itt vámot szednek. A kocsikat, de néha még a nagyobb csomaggal érkező vagy távozó gyalogosokat is átvizsgálják, nem e tart valaki magával csempészett (iratokkal nem rendelkező) árut vagy lopott holmit. A külső falak mentén a városban építési tilalom van elrendelve, amely azt jelenti, hogy a külső falaktól számított 60 méterrel belülre tilos építkezni. E falak belső oldalán ez a távolság 10 méter, ám ezt már csak az újonnan épített fal esetében tudják betartatni, a régebbi falak belső oldala a legtöbb helyen már összenőtt a fallal. A városból közel fél tucat titkos(!) alagút vezet ki. Ezek kivétel nélkül a város nyugati oldalán találhatóak, hisz itt a legkönnyebb egy-egy ilyen járatot kialakítani. Főként vészhelyzet esetére, illetve csempészésre használják őket. Ilyen járatral rendelkezik az El Abadei család, az El Hisszaim család (és így az Aranycsinálók klánja), a Szürkecsuklyások két alagúttal, valamint a Fehér Fok Erődje is bír egy ilyen titkos járatral. Mindezek mellett a régmúltból megmaradt néhány – mára funkcióját veszített – alagút, amely a régi és az új városrész közti fal alatt vezet át.

Utak

A város egy sziklás területen fekszik, mely a nyugati részétől lejt a másik három égtáj felé. Több – kocsik közlekedésére is alkalmas út található a városban – melyek nyomvonalát festékekkel jelölték (lásd a térképen vastagon berajzolt utakat). Ezeknek az utcáknak a szélességét tilos bármilyen építménnyel csökkenteni. Az utak hálózatára a város fejlődése volt komoly hatással. A város leghosszabb útja a tengerpart vonalát követi.

Klánok, rendek, iskolák

A városban két tolvaj klán található, melyekről később – az Alvilág fejezetben – még szó esik. Ezek mellett szót kell ejteni a Manifesztációs háború veteránjai – kiket az ádzsák fogadott be – által vezetett harcos iskoláról, a Kadír lángjáról. Itt néhány, a háborút megjárt dervis vezetésével

karavánkísérőket képeznek, a legtehetségesebbekből pedig akár valódi dervis is válhat. A város legrégebbi (harcos) tengerész iskolája a Széljárók szövetsége. Szinte mindannyian a helyi hadihajókon töltik ki szolgálati éveiket. Az ilyen veteránok után kapva kap minden Gályák tengerén járó hajóskapitány, hisz személyükben nagyon fegyelmezett, hozzáértő és a fegyverforgatásban is igen jártas legénységet tudhat majd maga mellett. Szintén erős rendnek számít a külvilág számára Sushtari testőrség néven ismert iskola. Ez bár névleg az ádzsza felügyelete alatt áll, a valóságban csak közvetve van rá befolyása. A Nagyherceg rendelete alapján a hercegség határain belül törvényen kívülinek tekintendő mindenféle fejedelmek testvériség, melyet nem maga a Nagyherceg alapított. Ezt az intézkedést kikerülendő, az iskola névleg csak az ádzsza testőrségének tagjait képezi, a valóságban azonban nagy számú és a fejedelmekéhez kísértetiesen hasonló képzésben részesült „testőr” kerül ki az iskola falai közül. Egyébként maga a kiképzőhely holléte is titkos, csak a legjobban értesültek tudják, hogy a Sushtartól 30 kilométerre található Kharragar sziget ad otthont az iskola központjának. Szervezet keretek közt kizárólag Dzsah-papokat képeznek a városban. Ennek legfőbb oka, hogy a Manifesztációs háború idején súlyos veszteségeket szenvedő dzsah egyház, ebben a városban – melyet elkerültek a háború közvetlen borzalmai – komoly támogatásra talált. A Fehér Fok-i boszorkányrend – melyről még a későbbiekben több helyütt is olvashatunk (pl. lásd 31-32. old) – is számtalan leányzónak adja át mágikus tanait. A fentiekén kívül még néhány magányos bárd és boszorkánymester oktathatja az ilyen tudásra szomjazókat. A helyi vallások papjai a komoly elhivatottsággal jelentkező ifjakat általában más, a tanítással többlet foglalkozó rendházakba és kolostorokba küldik.

Városőrség, katonaság

A városőrség (mely egyben az ádzsza szárazföldi „haderejének” gerince is) létszáma 500 fő. Ezek közül egy időben általában 400 fő van szolgálatban. A város védművei (lásd 73. old.) között 6 db kisebb és 3 db nagyobb bástya található (e három nagyobb bástya közül az egyik a kikötői öböl túlsópartján lévő Patkány-foki Dzsemal erőd). A kisebb bástyákon és a hozzájuk tartozó falszakaszon egy időben 25 fő, míg a nagyobbakon 50 fő teljesít szolgálatot. A Régi Kapu bástyapárjánál ebből a szempontból egyetlen kisebb bástyanak minősül, míg a Fehér Fok erődjében az Úrnő katonái (eunokok) látnak el szolgálatot. Szintén említésre méltó még a nyugati gyengébb védmű mentén a Felderítők erődje. A bástyák személyzete rendkívüli esetben kürttel, vagy őrtüzekkel jelezhet egymásnak. Egy bástya személyzetét öt naponta váltják, vagy helyezik át. A városban egyszerre 9 db egyenként 6 főből álló őrszolgálat tartja fenn a rendet. További 50 városőr a kaszárnyában tartózkodik, hogy szükség esetén azonnal bevethető legyen. Az őrszolgálat keményített bőrvértet, bőr kispajzsot és különféle fegyvert viselnek, ezen felül egyéb (bástyákon lévőknél gyakran célzó) fegyver lehet náluk. A város ostroma esetén, vagy különleges esetekben a hadihajók legénységét is a városba vezényelhetik.

Kikötő és kihajózás

A város keleti oldala végi a kikötő (rakpart). Ez a majdnem 3 km-es szakasz egy időben 30-40 hajó befogadására is alkalmas. A hajók a rakparttal párhuzamosan a mólóknál kötnek ki. Minden mólónak saját neve van. A kikötő északi végében található a szárazdokkok, ahol több száz hajóács munkálkodik egyszerre. Ha szükséges, a kikötői vágyó hajók a védett öbölben horgonyoznak le együtt a város hadiflottájának 10-12 jól felszerelt hajójával. A kikötőt ezen kívül a bejáratnál található Kikötői erőd ostromgépei, a közel 250 méter széles behajózó csatorna folytatásában létrehozott mesterséges zátonyrendszer és a Patkány foki Dzsemal erőd védi, mely utóbbinak feladata, hogy megnehezítse az esetleges partraszállást. A város közeli partok természetéből adódóan (meredek sziklafalak) ugyanis ez nem lehetséges. Végső esetben – a kikötő védelmének érdekében – még

hajókat is el szoktak süllyeszteni a behajózó csatornán, hogy ezzel akadályozzák meg az ellenséges flotta kikötőöbölbe való bejutását. A hadihajók kivételével a többi hajó számára nem egyszerű a Shustari-öböl elhagyása. Minden hajó induláskor köteles kikötőtisztet venni a fedélzetére, aki bármit megvizsgálhat a hajó fedélzetén. A tisztet egy csónak várja a Kikötő erődnél, ha átszállt és jelez, a hajó elhagyhatja az öblöt. A kikötőtisztek foglalkozása igen veszélyes (bár megvesztegethetőek), hisz arra hogy a hajón tartózkodik a katapultok és balliszták kezelői nincsenek tekintettel. A kikötő napnyugtától napkeltéig zárva tart, amit éjjel a behajózó csatornában horgonyzó hadihajók biztosítanak.

Fogadók és ivók

A városban kb. 20 fogadó és legalább háromszor ennyi ivó található. Ezek felszereltsége és minősége rendkívül tág keretek közt mozog. Nagy többségük a kikötő valamint a kereskedő negyedben található. Kizárólag a fogadósok céhének tagjai üzemeltethetnek fogadót, kifőzdét és ivót. Néhány fogadó és ivó elnevezése a városban: Fogadó a három szíréhez; Sushtari taverna; Füstös; Fogadó a kapu árnyékában; Fogadó a kalóz kincséhez; Fél lábú Brick tavernája, Kék osztriga fogadó.

Szórakozás

Száz féle szerencsejátékon veszítheti el vagyonát az, akit Sushtarba vet a jó szerencse. A legjellemzőbbek az asztali játékok és az állatviadatok. Ezeket általában az utcán lehet játszani, de van néhány fogadó is, melyekbe betérhet a bátor szerencsejátékos, ám a kijutás – főként, ha túl sokat nyert az illető – nem mindig lehetséges. Az egyik legkülönlegesebb és messze földön híres esemény a cápaviadal. A városfalon kívül, az öböl belső részén egy – az utóbbi években hihetetlen népszerűségnek örvendő – itt kitalált „játék” zajlik. A tengerből elrekesztettek egy kb. 10 méter széles és 30 méter hosszú részt, mely az elején csupán térdig ér, a vége felé azonban már 2-2,5 méter mély. A halászok hálóiiba akadt néhány vérszomjas, de legfeljebb közepes termetű cápát tartanak ebben a „medencében”. A játékra bárki jelentkezhet, de igen ritka az alkalmankénti 2-3 öngyilkosjelöltnél több. A feladat csupán annyi, hogy egy közepes zsákba

felfújtt disznóbelet és két-három marék pénzt (rezet és ezüstöt) tesznek, majd a bekötött zsákot a medence legmélyebb részének tájára juttatják, mely a súlytól elsüllyed, de a fenéken „feláll”. A „viador”-t leöntik sertésvérrel és kap egy kést, továbbá ha akarja erős kötelet kötnek a lábára vagy a derekára, mellyel az ő instrukciói alapján esetleg ki tudják húzni a vízből. Ha önerejéből képes megszerezni a zsákot, a benne található érmeket megtarthatja. A viadaloikat – érdeklődéstől függően – 2-3 naponta rendezik, rengeteg a báméskodó és a fogadásokból is sok pénz jut a szervezőknek.

Kémhálózat

Mint a Kereskedőhercegségek minden városa, úgy ez is jelentős kémhálózattal rendelkezik. A kémhálózatot az ádzsza tartja fenn, így az ő mindenkori érdekeit szem előtt tartva tevékenykedik. Rendkívül nagy informátori hálózattal rendelkezik és az eszközökben nemigen válogat. Sok élelmes városakó épp információkereskedelemből tartja fenn magát. Mondják, a város falain belül semmi sem történhet az ádzsza, a Szürkecsuklyások és kis túlzással az Aranycsinálók tudta nélkül. Természetesen, mint látható nem csak az ádzsza foglalkoztat kémeket. A három legtehetősebb család jó néhány informátora ténykedik városszerte.

Alvilág

Az alvilág – bár a törvények által kilátásba helyezett büntetések igen szigorúak – vígan megél Shustarban. Olyannyira, hogy a város a Szürkecsuklyások mellett egy másik, helyi tolvajklánt is képes „eltartani”, ezek az Aranycsinálók. Az Aranycsinálók, ellentétben nagynevű társaikkal, inkább a kisemberekből tartják el magukat. Gyilkosságokat ritkán követnek el, főként lopásokból tartják fenn magukat. Emellett csempészettel és védelmi pénz szedésével is megpróbálkoznak. A Szürkecsuklyások ezt – míg érdekeiket nem sértik – nyugodtan tűrik, a köztük lévő összetűzések rendkívül ritkák. Ebből adódóan a város falain belül a – Kereskedő hercegségekhez képest – viszonylag jó a

közbiztonság, ám azzal minden külhoni számolhat, hogy minden másnap megpróbálják majd erszényétől megszabadítani. Éjszakára sokat romlik a helyzet, miután a nap lemegy a város egyes részein és a sötét sikátorokban, már minden arra járó kísérti a szerencséjét. A város alvilágát jobbra a Szürkecsuklyások tartják a markukban, szinte minden kétes üzlethez köztük van. Az Aranycsinálók – akik között feltehetőleg jó néhány Doldzsah-pap is van – valójában az El Hisszaim család irányítása alatt állnak. Erről azonban teljes bizonyossággal sem a Szürkecsuklyások, sem az ádzsza kémhálózat nem tud semmit, inkább csak sejtik, hogy a szervezetet a helyi tehetősök közül irányítja valaki.

Törvények

Törvényszolgák – kiket az ádzsza nevez ki – hívásra jönnek, ám ahol csak lehet azt a városőrség katonái tesznek igazságot. A törvényszolga hívásának legfőbb kockázata, hogy a vitás kérdésben „vesztes” fél fizeti a törvényszolga bérét (minimum 30r). Ezért valóban csak végső elkeseredésükben, muszájból fordulnak hozzájuk az emberek. A büntetések igen szigorúak, már ha az elkövetőket sikerül felelősségre vonni (elfogni). A korrupció hihetetlen méreteket ölt a városban, akinek pénze van, az sok mindent megúszhat. Ellenben a kémhálózat nem ennyire megvesztegethető. A büntetési tételek a következők, bár a törvényszolgák mentőkörülmények esetén ettől eltérhetnek: - lopás, ha annak értéke kevesebb, mint amit a tolvaj egyszerre meg tud enni, billogozás. Ha újra elköveti akasztás. - lopás, ha annak értéke több, mint amit a tolvaj egyszerre meg tud enni, akasztás. - kémkedés, büntetése akasztás. - gyilkosság, minimális büntetése rabszolgaság maximális kövezés, megítélés annak kegyetlenségétől függ. - csempészést a

lopással együtt kezelik, mondván, aki csempészik nem fizet adót, így meglopja az ádzsát. - erőszak, büntetése kasztrálás. - más tulajdonának rongálása esetén meg kell téríteni a tulajdonos kárát, ha ez nem sikerül rabszolgaság. - vízszennyezés, aki a város vízkészletét veszélyezteti, azt zsákba varrva a tengerbe vetik. Az enyhébb büntetések közül mindennapos a forró billogozás, a kaloda és a botütés.

Szószedet

Ádzsá

Dzsad eredetű kifejezés, eredeti jelentése parancsoló. Közös nyelven helytartóra szokás fordítani. Ennaim kereskedőhercegségben használatos titulus, amely a hercegi fővároson kívüli többi nagyváros vezetőjét illeti meg. Az elnevezés onnan származhat, hogy a dzsad eredetű Sushtar volt az első olyan város, amely tárgyalások útján csatlakozott Ennaimhoz, ezért részben megtarthatta önrendelkezési jogát. Később a többi város helytartóját is ádzsza titulussal nevezte ki a Nagyherceg.

Porta

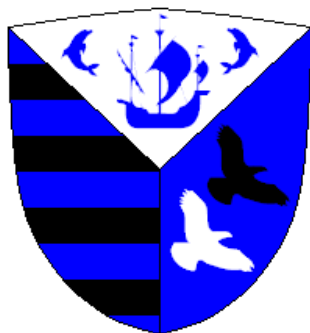
A sushtari városszerkezet egysége. Általában 3-7 lakóépület mely egy központi udvar körül áll. Egy portán általában több család lakik. A porta általában egy-két bejárattal rendelkezik, a házak ablaka és ajtaja az udvarra néz. Az épületek és a köztük húzódó falak tartják távol az idegeneket.

Querra nemzetség

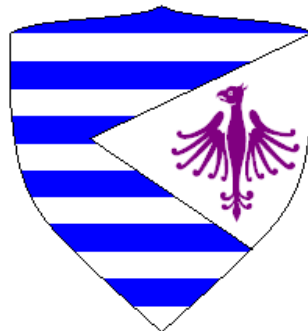
A Meironqueből származó nemzetség alapította Ennaim hercegséget psz. 2727-ben. A hercegi fővárosa Laroque, melyben mindenkorai Nagyherceg uralkodik. Jelenleg II Querra'ke Gazbaar tölti be ezt a titulust.



Shustar város



Ennain hercegség



Riera



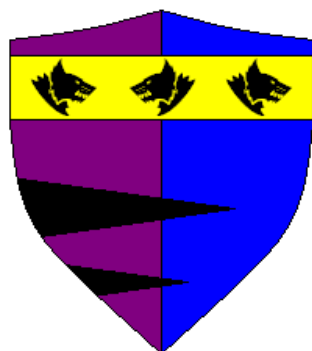
El Abadei Ház



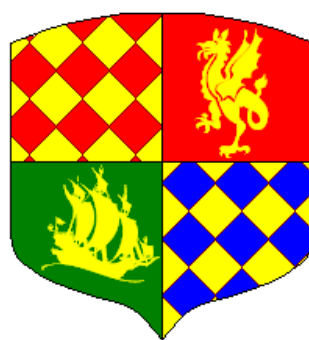
El Hisszain Ház



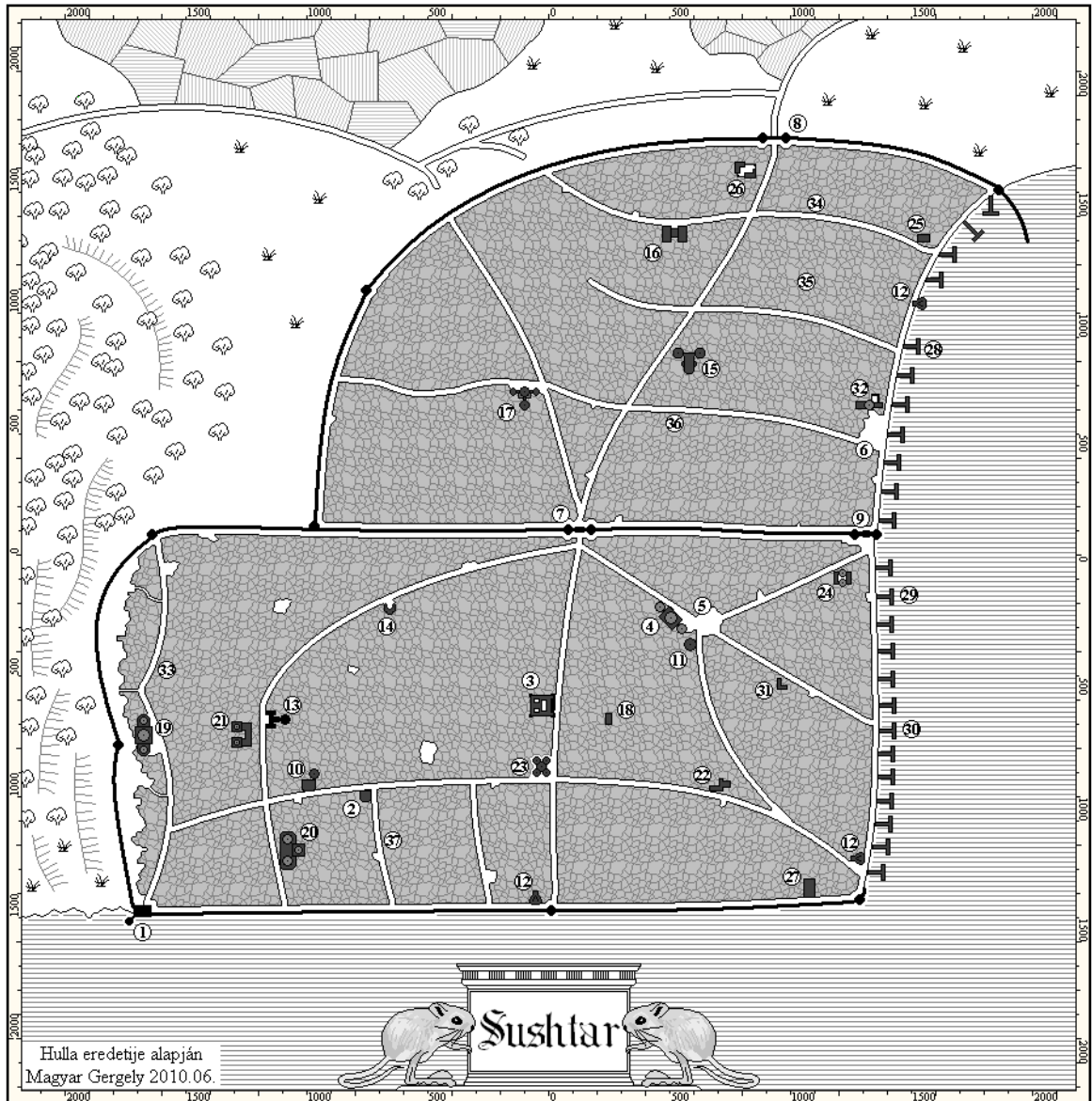
Numereim Ház



con Remini Ház



de Gothem Ház



Hulla eredetije alapján
Magyar Gergely 2010.06.

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| 1 - Fehér Fok Erőd | 14 - Gilron szentély | 27 - Széljárók klánháza |
| 2 - Tavirózsa fürdő | 15 - Krad templom | 28 - Hinár móló |
| 3 - Kaszárnya | 16 - Uwel rendház | 29 - Páva móló |
| 4 - Dzsad bankház | 17 - Domvik templom | 30 - Narvál móló |
| 5 - Régi piac | 18 - Ranagol szentély (titkos) | 31 - Fogadó a Tengeri kigyóhoz |
| 6 - Új piac | 19 - El Abadei palota | 32 - Sushtar Csillaga fogadó |
| 7 - Régi kapu | 20 - El Hisszaim palota | 33 - Dash háza |
| 8 - Új kapu | 21 - Numereim palota | 34 - Erkham háza |
| 9 - Kikötői kapu | 22 - con Remini villa | 35 - Rodovek háza |
| 10 - Dzsad mecset | 23 - Városháza | 36 - Zerkom háza |
| 11 - Dzsah imaház | 24 - Fehér Liliom Háza | 37 - Drokka palotája |
| 12 - Antoh szentély (3) | 25 - Hajóácsok céhháza | |
| 13 - Dreina templom, más szentélyek | 26 - Kadir Lángja rendház | |

2013.10.24.
Szerző: Sztankó Tamás (Hulla)
Forrás: Kalandozok.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk az Ahogy a szél fú (Hulla) kalandmoduljának (Kalandozók NYT, 2008) kivonata.

A címereket és térképet Magyar Gergely készítette.