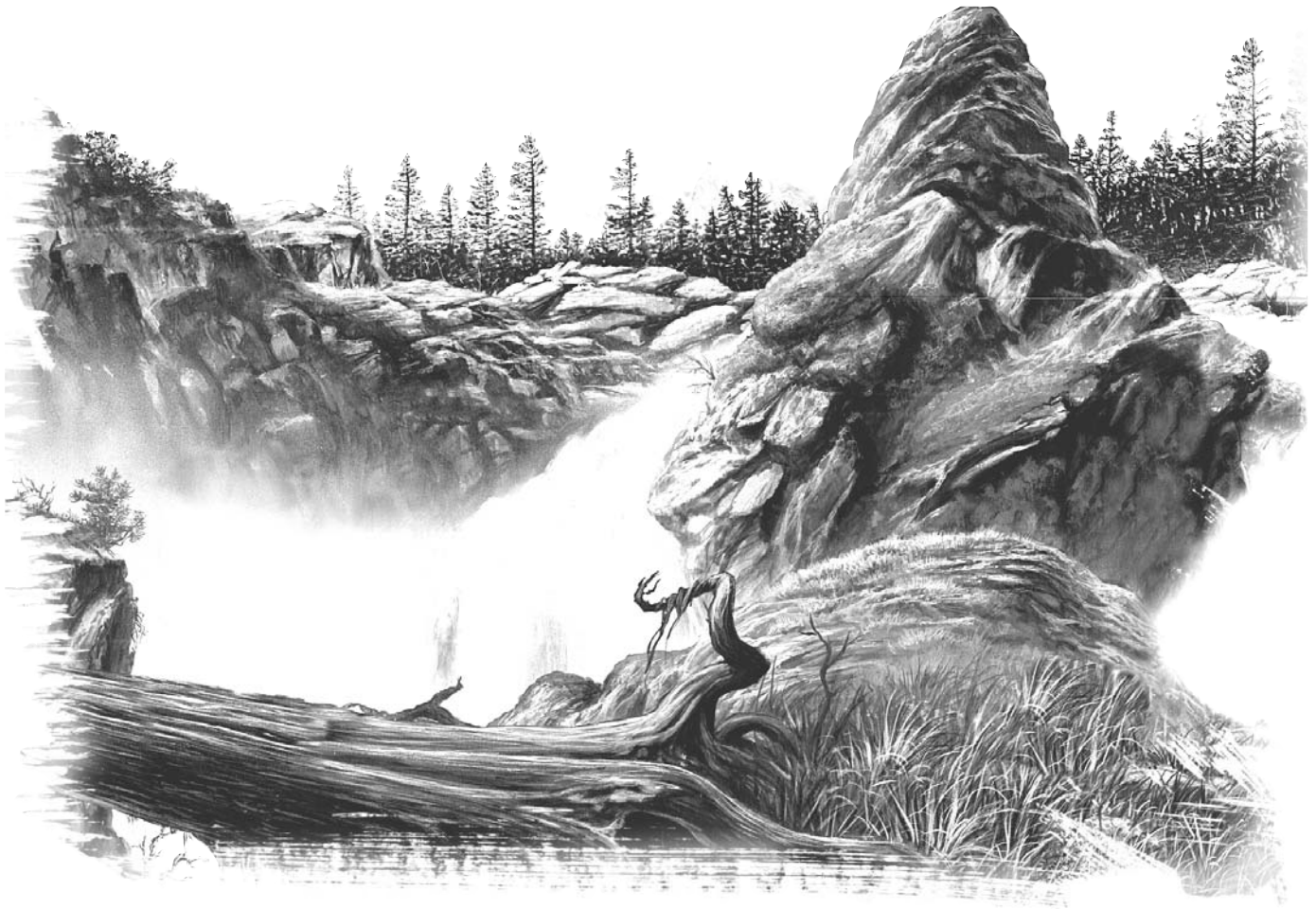


Világleírás



Ebben a fejezetben a Káosz Szerepjáték világával ismerkedhet meg Játékos és Mesélő egyaránt. Az itt szereplő információk nem titkosak, tehát elvileg, aki ismeri az adott térséget – országot –, az ezeknek az adatoknak és ismereteknek a birtokában lehet. A leírás csupán azt a célt szolgálja, hogy a Játékos jobban el tudja képzelni karakterének környezetét, valamint jelentős segédlet lehet a Mesélő számára, ha a történet politikai hátterét akarja kidolgozni. Nyilvánvaló, hogy a karakter, azaz a Worluk világán született, ott élő karakter is rendelkezik némi ismerettel egyes országokról, ám az összesről nem – vagy csupán megfelelő jártasságok birtokában.

Természetesen az alább következő leírások eléggé elnagyoltak. A későbbiekben olyan kiadványokat jelentetünk meg, amelyek egy-egy földrészhöz kapcsolódva ennél sokkal részletesebben tárgyalják az adott terület földrajzát, gazdaságát, társadalmát és politikai viszonyait. Minderre ebben a kiadványban nem volt lehetőségünk, mivel az Alapkönyvben egyszerre sok fontos információnak meg kellett jelennie, hogy használható kézikönyv váljon belőle.

A név

A Káosz Világa nem rendelkezik egyöntetű névvel; szinte minden faj és minden népcsoport más-más kifejezést használ a nyelvében, s az általánosan elterjedt „közös nyelv”, amely számos emberi nyelv keverékeként alakult ki, úgy nevezi: „a világ”.

Mégis van egy név, amelyet már kevesen ismernek, még kevesebben használnak, s ezen kevesek közül is legfeljebb ha minden tizedik ismeri az eredetét.

A név: Worluk.

A szomszédos létsíkok legtöbbször így emlegetik a nagy tudású magusok.

A kezdetek

A világ keletkezését, mint oly sok másét, a legendák és a titokzatosságok köde homályosítja el. A legősibbnak tartott legenda szerint e világon kezdetben nem létezett más csak a kavargó gáz, a független akarat, a megkötetlen mágia és a Káosz. Aztán egyszer történt valami, és az anyagtalán gázformát öltött, megszilárdult, kialakultak a tengerek és a kontinensek, s egy új tényező is megjelent: a rend. Először csak az idő istene létezett (Beshty), majd megjelentek az őselemek istenei – ők négyen alkották meg a szilárdságot az Idő Urának segítségével. Az új világ első lakói a gázlények voltak, a mhyorok. Az egyikük különösen erős volt, ő hozta létre gyermekeit, s később ezek a gyermekek teremtették meg az eredendő mhyor fajokat.

Eközben egy szomszédos, anyagtól duzzadó világon egy Ivo Worluk nevű tudós az idővel és a térrel kísérletezett. Időgépet akart alkotni, ám helyett lyukat ütött az univerzum szövetén, átjárót létesített két világ között, s ezzel növelte a Káosz erejét. Az idő és a tér elsza-

kadt egymástól, apró cafatokban zúdultak át a valóság találmára kiragadott elemei a meglékel új létsíkra, s ekkor sodródott át Ivo Worluk, Mark Yhennon, Dr. Grums, s a világ őstörténetének megannyi legendás alakja.

A gázlányek számára újszerű volt a töméntelen mennyiségű anyagi valóság, s a két létsík teremtményei korlátlan mértékben és formákban keveredtek egymással.

Az akaratlanul idekerült „telepesek” már a kezdet kezdetén két táborra szakadtak. Voltak némelyek, mint például Mark Yhennon – akiből később Feketebotos Mark’yhennon lett, a Rend Istene –, akik meg akarták állítani a követhetetlen, ellenőrizhetetlen folyamatot, míg mások, élükön Ivo Worluk professzorral – akiből később Yvorl, a Káosz Istene vált –, felismerték a folyamatos változásban és a kavargó Káoszban rejlő iszonyatos potenciákat, és új hatalommal felruházva, minden mást másodlagosnak tekintve kutattak a tudás Ősforrása után.

Paradox módon, az első háborúkban a későbbi Rend Istene ugyanúgy az Őskáoszból merítette erejét, akárcsak ellenlábasa. És első nagy küzdelmükből – amelynek mindkét létsík teremtményei a vesztesei lettek – az Őskáosz került ki győztesen, s Worluk hatalma erősödött.

Amíg a győzelmétől elbizakodottá vált Worluk professor polokli találmányával újabb és újabb dimenziókat lékel meg, Yennon visszavonultan erősödött, szervezte újszülött seregét, s a Rend megszállt.

Újabb borzalmas háborúk következtek, s a meglékel környező dimenziókból tízezerrel sodródott át a legkülönbözőbb lények, amelyek keveredtek a Káosz Világának lakóival, s ezáltal a világ sokszínűsége még színesebb, még bonyolultabb lett.

Es miközben a Rend és a Káosz hívei egymással háborúztak, hamarosan bekövetkezett a Nagy Katakliзма, amit már nagyon sokan megjósoltak. A mhyorok nem túrták tovább világuk fenekestül felfordítását, elégük volt az uralkodni vágyó emberekből, s az azok által behurcolt, másféle söpredék fajokból. El akarták űzni, ki akarták söpörni őket a létsíkjukról...

...csak hogy ezt a létsíkot ekkor már a jövevények is a magukénak tekintették.



Az első, világrengető összecsapásra Dimuranon, az akkori leghatalmasabb kontinensen került sor. Manapság már csak kevesen tudják, miféle iszonyatos erők munkálkodtak ott, ám tény, hogy a borzalmas összecsapás csúcspontján négyemillió ember, százezernél is több idegen lény és közel húszmillió gázlány pusztult el Dimuranon. A hatalmas kontinens, amely valaha érintette Maldiberan nyugati partjait az egyik, s Gerondar keleti partjait a másik oldalán – részben elsüllyedt. Ugyanez időben megmozdultak a háborútól viszonylag érintetlen. Hatalmas kontinensek is, és az eddig keskeny földhíddal – a Vas-hegység vonulatával – egybekapcsolt Zhilian és Gerondar is kettévált. A valaha virágzó Maldiberant elborította a sivatag, az Északi Fagyföldek partvidékén pedig felengedett a fagy, és a földrészt civilizációk bölcsője lett.

Az a hatalmas sziget, amely e mostani térképen Dimuran névvel került jelölésre, még most is a „Felperzselt föld” jelzőt viseli, s sokan úgy nevezik, hogy a „Halál Szigete”. A pusztulás nyomait az eltelt több tízezer év sem volt képes eltüntetni, s a földrészt, a mai napig lakatlan. Azok a hajók, amelyek horgonyt vetnek partjainál, elsüllyednek, vagy gigászi tengeri rémek – krákok? – húzzák le őket a mélybe. Azok, akik pedig vakmerően e sziget szurokfekete, terméketlen talajára teszik a lábukat, órákon belül felhólyagosodott bőrrel, szétmálló belszervekkel hullanak el...

A pusztító ember-mhyor háborút mindkét fél rettenetesen megsínylette, s mind a mhyorok, mind az emberek gyakorlatilag eltűntek a világ színéről. Ez az időszak volt az új intelligens fajok megjelenésének aranykora. Ekkor jelentek meg szinte egy időben a quetterek, a trufotánok, a moárok, a gilfek és a guarnik, nem sokkal később elszaporodtak a sárkányok és az elfek, a tündérek és a fekete elfek, s elődeik megritkultak. Aztán egyre újabb és újabb fajok bukkantak fel szinte a semmiből: törpék, manók, trollok, óriások, troglitok stb...

Az egyes uralkodófajok néha megerősödtek, néha meggyengültek, hogy átadják a helyüket az új jövevényeknek. Vagy pedig gyakorlatilag kihaltak, mint a történelem legvadabb és legvérengzőbb kreatúrái, a quetterek, vagy pedig mint a filozofikus és lassú guarnik.

Amikor az ember ismét nagy számban megjelent e világon, egy új, friss vér csörgedezett az ereikben, s az ekkoriban uralkodó gilf faj úgy tekintett rájuk, mint a legfrissebb jövevényekre.

Az orkok, a gyiklányek, a gnollok és más harcias teremtmények gyakorlatilag az emberrel egy időben özönlötték el a világot. Közülük legéletképesebbnek az emberek bizonyultak találékonyságuk, kíméletlenségük és intelligenciájuknak köszönhetően. Az orkok csupán hihetetlen szaporodóképességük révén tudtak megmaradni mellettük.

A mindenhová előrenyomuló ember elől többnyire visszavonultak, elhúzódtak az „öregebb” fajok, vagy szembeszálltak velük, és elbuktak. A hatalmas Guarni Birodalom romjain élőködő és uralkodó gilfek szerencsecsillaga leáldozott, és az ember vette át a hatalmat.

Az emberek sem voltak egységesek; a legkülönbözőbb, élesen elütő életvitelű és kultúrájú civilizációk alakultak ki. Ezek közül elsőként a drének emelkedtek legmagasabbra, akik a guarniktól származtatták magukat, s mivel a kezdetekben ők voltak Mark’yhennon legfájdalmasabb hívei, messzemenően élvezték a Rend Isteneinek támogatását.

A drének elfoglalták és uralmuk alá vonták a két iker-kontinens, Maldiberant és Zhiliant, amelyeket akkoriban még egészen másféle, ősi gilf nevek hívtak. Amikor a gilfek leghatalmasabb vezéregyénisége, Kwanremaan titokzatos módon elbukott, a drének a maldiberani kontinensen szinte a Végtelen Déli Sivatagig nyomultak, s a Drén Birodalom lett ezáltal a leghatalmasabb területet uraló emberi birodalom a Káosz Világának történetében...

...még ha nem is a leghosszabb életű.

Ámbár amikor a hatalmas Drén Birodalom feltörekvő máguskirálya, Kargil Yhron uralkodott, mindenki úgy hitte, hogy a drének hatalma a világ végéig eltart majd.

Ekkoriban kezdtek el özönlenni a különböző drén törzsek a többi kontinensre. Az északi kontinensen – amit ma Drénföldnek hívnak – nem ütköztek számottevő akadályba, és lévén, hogy ott éltek a legutolsó guarni mágusok, a drének e területen építették meg legerősebb védműveiket és erődítményeiket. (Nem csoda, hogy amikor másfél évszázaddal később a bukásuk bekövetkezett, erre a kontinensre húzódtak vissza, s itt tudták megvetni a lábukat.)

Am a bukás előtt még további hódítások következtek. Igaz, elég balszerencsés kimenetelűek. Elfoglaltak olyan szigetcsoportokat, mint Lendor, Yanwick és Thelan, de csapataik vérző orral tértek vissza Jidorról és Khobírról, a Drakóniában tett látogatásuk pedig egyenesen katasztrófális volt, és előrevetítette a Birodalom megingását.

Mivel Dimuran, a pusztulás földje nem kecs egettetett semmivel, Ayvart pedig túlságosan távolinak és elszigeteltnek ítélték, Gerondarra vetették a tekintetüket.

Am mivel Gerondar északi részén a Káosz hívei uralkodtak, s iszonyatos hatalommal rendelkeztek, az Északi Jégföld felől nem szállhattak partra drén csapatok, Zhilianból pedig hosszú és viszontagságos tengeri út vezetett a távoli kontinensre. Ennek köszönhetően Gerondar meghódítása csupán a déli csücsökben sikerült, Yennon Szigete felől – azon a részen rendezkedtek be a drén telepesek és kíséroi, szolgálók.

Am ahogy a Gerondar alsó háromszögét uraló, ork faj egyre szaporodott és Grooms hatalma fokozatosan erősödött, kialakult a Kondor Birodalom, s az orkok visszafoglaltak elvesztett területeiket.

Addigra persze a Drén Birodalomnak már régés-rég befellegzett...

Maldiberanban és Zhilianban tucatnyi új ország alakult, és egészen a közelmúltig a drén hódítás csupán a legendákban létezett.

Most ismét úgy néz ki, hogy a drének új erőre kapnak, s ismét a világ urai akarnak lenni...

...ám a Drakónia legmélyén meghúzódó legősibb népek túlélői, akik szemlélői voltak az utolsó egy-két évezrednek, úgy vélik, hogy ami egyszer volt, az már nem ismétlődhet meg. A sárkányok és a fekete elfek között általában vélekedés, hogy az ember ideje hamarosan lejár, s akkor a megszállottan szaporodó és gyarapodó orkok fogják uralni a világot...

Mindaddig persze, amíg fel nem bukkan egy még erősebb, még energikusabb faj.

Káosz Kronológia

Mhyor Világ

Az időt ebben a korban senki sem tartotta számon, így nem tudjuk, hogy hány évet (évezredet?) ölel fel a mhyori korszak. Annyi biztos, hogy az értelemmel megáldott mhyor fajok már *legalább* kétszázézer év óta uralták világukat, mire megjelent az ember. Ebben az ismeretlenbe nyúló korban jönnek létre az eredendően mhyor fajok, azonban mind megmaradt a változékony, specializálatlan gázlény alakban, amelyek később feloldódtak az anyagi világok inváziójában – így ma már semmit sem tudunk egykori változatosságukról.

A Beözönlés Kora, avagy A Kapunyítás – kb. 40 év

Ivo Worluk átjárójának létrejötte kapcsán az emberek felfedezik az új világot (később kapja a Worluk nevet). Ekkor elkezdik az időt megszámlálni. Az első néhány évtized viszonylagos békében, az új világ és az új lehetőségek megígéztet felfedezésével telik. Egyes gázlényekkel könnyed együttműködés alakul ki, azonban más mhyor fajok azonnal gyűlölettel fordulnak a betolakodók felé.

A Káosz Háborúk Kora – 2-5 ezer év

A jelenkori történetírás számára teljességgel ismeretlen korszak, amelyről csak annyit tudunk, hogy a hosszú békés időszakokat rövid és rendkívül heves háborúk szakítják meg. A Káosz Háborúkban minden civilizációt a földdel egyenlővé tett az istenek harca, így minden háború után a semmiből kellett új civilizációt felépíteni. Gyakran előfordult, hogy maguk az istenek is a pusztulás szélére sodródtak, ilyenkor ezredéveken keresztül nyalogatták sebeiket valamely titkos létsíkon, míg Worlukot egy-egy erősebb mhyor faj uralta. Véltetően erre a korszakra tehető egy másfélezer éves quetter birodalom fennállása is, amely végtelen terrorban, ámde a Káosz és a Rend számottevő küzdelme nélkül telt el.

Azonban a ma élő bölcsék szerint erről a korszakról még Yvorl és Mark'yhennon sem tud semmi biztosat, ugyanis gyakori *majdnem-haláluk* kitörölt csaknem minden emléket belőlük.

Ebben a korban számtalan új kapu nyílt különféle létsíkokra, és a fajok beözönlése sosem látott méreteket öltött. Az ekkor érkezett fajok közül mára gyakorlatilag csak a sárkányok maradtak fenn. Mások, mint a trufotánok, moárok és guarnik a későbbi korokban hosszabb-rövidebb ideig regnáltak, majd nyomtalanul eltűntek. A korszak vége felé jelentek meg a gnómok, akik egy torz Hasadékon keresztül a Föld egy távoli jövőjéből kerültek Worlukra (lényegében elkorcsosult emberek), valamint a törpék, akik számtalan világból érkeztek, egyazon időben.

A Világégés kora, A Nagy Katakizma – kb. 150 év

Amikor a mhyorok nem túrték tovább, hogy a jöttment istenek fenekestül felfordítják a világukat, minden eddiginél borzalmasabb háborús korszak virradt Worlukra, melynek csúcspontján Dimuran, a hatalmas, virágzó kontinens gyakorlatilag teljesen megsemmisült. A mhyorok világa végleg leáldozott, az emberek pedig évszázadokra eltűntek a világból, nem számítva néhány elvadult törzset, és Yvorl birodalmát.

A dimurani Katakizmat követően évtizedekig sötétség borult a világra. Amikor az ég megint átlátszóvá változott, a túlélők döbbenet vették észre, hogy a világegyetem más arcát mutatja feléjük. Senki sem tudta, hogy a Nagy Katakizma a világot változtatta-e meg Worluk körül, vagy Worluk égi golyóbisát lökte a végtelen térségek más részére. A változással azonban egy sokáig rejtve maradó hatás is együtt járt: beköszöntött a Világciklusok kora. A Worlukot körülvevő, mozgó világegyetem csillagai 333 évenként ugyanazt a mintázatot hozzák létre; ezt a csillagállást nevezik ma a drének Jégnász Konstelációnak. A különös csillagállás hullámokat vet Worluk esszenciahálózatában, a Fonatban, amely minden esetben világméretű háborúkhöz vezet. Ez a 333 év egy Világciklus.

Újjáéledés – D.u. (Dimuran után) 1.-2. Ciklus.

A túlélők lassan újjáépítik világukat. Három régi, nagy nép – a sárkányok, a trufotánok és a moárok – egymással békében lévő társadalmakban élnek. A béke oly erős köztük, hogy még az első ciklust lezáró háborúra serkentő esszenciahullám sem képes megtörni azt. A trufotár istenkirályok megalkotják a Bajnokok Kardját, amelybe belefoglalják a ciklusvégi háborúkat megszüntetni képes hatalmat. A kardot rábizzák a moárok legkiválóbb létsík-vándorára, Lyndarára.

A második ciklusban Yvorl újabb kaput nyit a Földre (a Föld jövőjébe!), hogy megerősítse szétzúzott hatalmát. A Káosz által könnyen megfertőzhető emberek titokban beszivárognak Worluk földjére. Az



elsők között érkeznek meg O'Sariah, a későbbi Meghasadt Istennő. A ciklus vége felé egyre korcsosabb emberi lények érkeznek, míg végül Yvorl végleg lepecsételi a földi hasadékokat. Ezek a korcs emberlények lesznek a manók ősei – belőlük Verghaust mesterkedései révén születik meg a manók lenézett faja, valamikor a 4. Ciklus folyamán.

Quetter Korszak – D.u. 3.-6. Ciklus.

A quetterek a Káosz Háborúk homályos korszakában eltűntek Worlurkról. Sokáig semmi jelét sem mutatták, hogy léteznének még, aztán a második ciklus végén, a Jégnász Konstelláció idején a semmi-ből feltűnve szétzilálták a világrendet. Oly erős és hatalmas néppé váltak alig száz év alatt, hogy Yvorl és Mark'yhennon csupán váraik rejtekében húzhatták meg magukat (ekkor már létezett a Káoszfellegvár és a Csőtornyok rendszere is). Más istenek kénytelenek voltak elmenekülni erről a létsíkról. A quetterek rémuralma teljes négy korszakon át tartott, mialatt önmagukat is majdnem kiirtották a rendre bekövetkező konstellációk idején. A quetterek végső pusztulását mégsem önmaguk, hanem az általuk rabszolgaként Worlukra telepített elfek hozták el.

Elfengadi Éra – D.u. 7.-15. Ciklus.

Az elf fajok a quetterek telepítették be a 4. Ciklus elején Aslantassról, az elfek anyavilágáról – egészen pontosan Streddihgar, a valaha létezett legerősebb quetter törzs máguskirálya, és Zzerrra'rahf, Streddihgar örök ellenlábasa. Az ikervilág egyik bolygóján a gilfek és a jóval békésebb természetű nemestündék éltek, a másikon a elfek és azok mókás teremtményei, a tündérek és tündérmánók. Később, a 6. Ciklus során az elf fajokból mások is leváltak, mint pl. a fekete elfek. (Egyes eretnek elf szekták szerint nem is létezik Aslantass világa, mivel Streddihgar nem *behozta*, hanem *teremtette* az elfeket, az Aslantass nevű várában. Az igazságot talán sosem fogjuk megtudni.)

A 6. Ciklus végi konstelláció során az elfek kivívják függetlenségüket, Ezüstszemű Levandel vezetésével. A quetterek csaknem kikapusztulnak.

Az elfek az összes ismert kontinensre kiterjesztik uralmukat, és egyetlen világbirodalmat hoznak létre: Elfengadot. A birodalom központja a mai Drakónia területén található (itt a mai napig létezik egy Elfengad nevezetű elf ország, bár szintén Elfengad néven emlegetik országukat a zhiliani Zwearon elf lakói is). A békés birodalom közel háromezer éven át fennmaradt.



Guarni Birodalom – 16.-59. Ciklus.

Az elfek birodalma békésen hunyt el – egyszerűen átadta a helyét a sokkal jobb szervezőképességgel, nagyobb becsvágygal megáldott ősi fajnak, a guarminak. Az elfek békében éltek tovább, és csupán néhány nagyravágyó királyocská éltette tovább az egykori birodalom emlékét.

A guarni korszak Worluk dicsőségének korszaka. Ekkor a legfejlettebb a mágia, és a technika is a Nagy Katakklizma előtti korokat idézi. A guarink nem csupán a hasadékokon, de a végtelen világúron keresztül is képesek voltak közlekedni, s kényükre-kedvükre alakították a világ szövedékét. Ők hozzák létre az ogárok, a gennymanók és az óriások népét, valamint ők segítik Groomsot, a Káosz Háborúkban végtelenen legyengült istent saját fájának, az orkoknak a megteremtésében. A gyíklényeknek értelmet teremtő isten, Scyssath szintén guarni, egy számozott mágus az 58. Ciklusból.

A guarni civilizáció nagy átka, hogy a világrengető konstellációkon képtelen úrrá lenni, így 333 évenként gyilkos háborúkba fullad a béke korszaka... mígnem 43 virágzó Világciklus után elérkezik a vég.

Gilf Birodalom – 60.-78. Ciklus.

Aslantass ikervilágának menekültjei – vagy Zzerrra'rahf, a quetter mágus teremtményei, ki tudja? – a quetterekét idéző kegyetlen birodalmat építenek a guarni csontokon. A birodalom csupán két kontinenst – Zhiliant és Maldiberant – ural, mégis meghatározó jelentőségű. Pusztulását a Rend és a Káosz isteneinek megújult küzdelme okozza – ugyanis a hosszú guarni korszak alatt Yvorl és Mark'yhennon ismét erőre kapott, és folytatták harcukat Worluk uralmáért.

Andienn, a Káoszbajnok a gilf korszak elején ér partot Észak-Gerondaron. Néhány év múltán a már évezredek óta létező Káoszfellegvár védelmében megszerveződik az első Káosz-állam, Volena, majd a ciklus vége felé a mai Káoszbirodalom.

Időközben a guarink elkorcsosult leszármazottai, a drének megerősödnek eldugott északi földjükön. Az Első Drén Királyság a 64. Világciklus 328. évében jött létre, Shethyuyabin de Drén meglakozásával.

Nagydrén Birodalom – 79.-82. Ciklus.

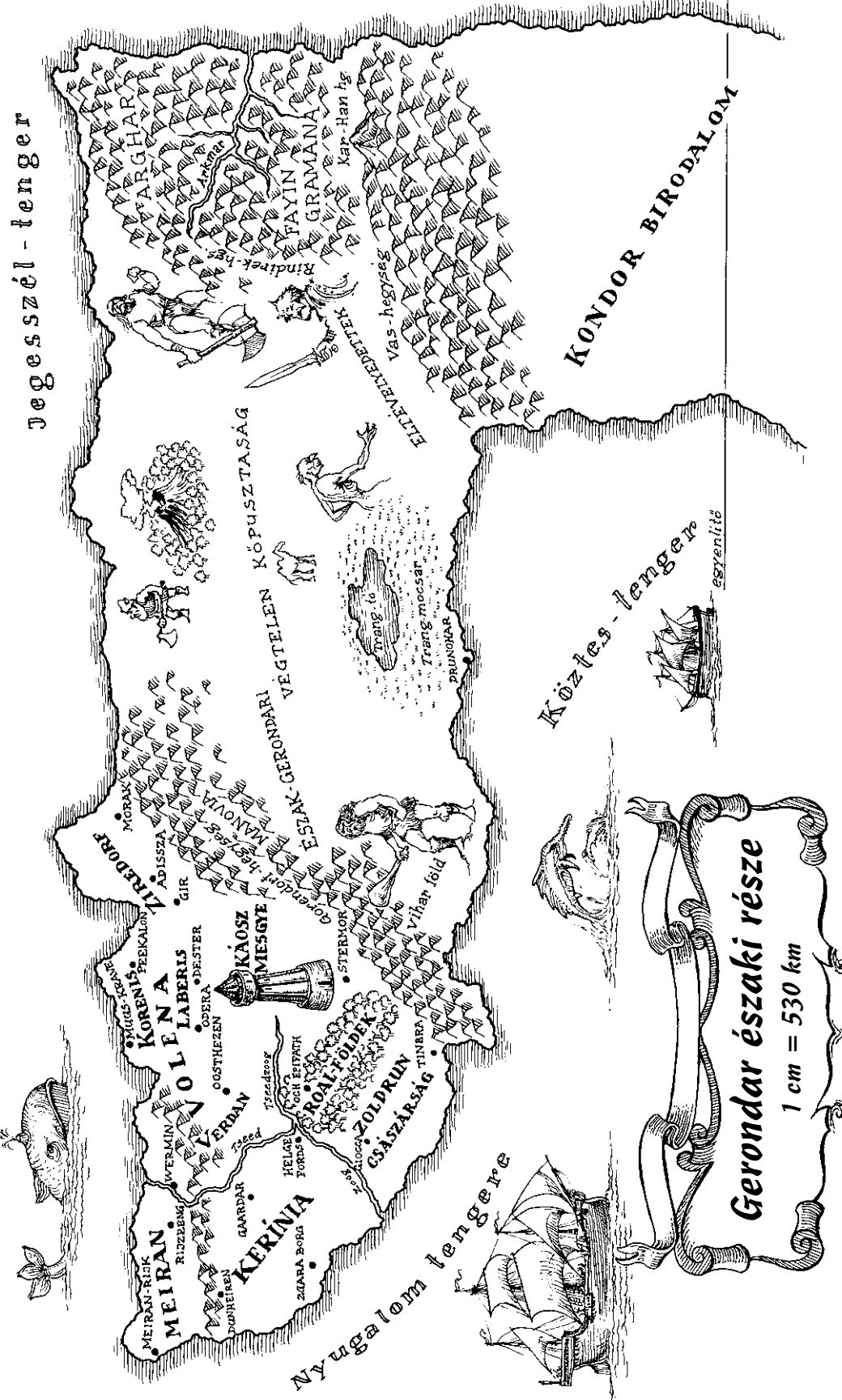
A Gilf Birodalom romjain felépül a Nagydrén Birodalom, amely négy cikluson keresztül teljes fényében tündökölt. A drének egyetlen királynőjének, a rövid életű Roxelannak az uralmára alatt megkezdődik a Hódítás Kora, azaz a Nagydrén Birodalom kiépítése. Roxelan, mint a birodalom első uralkodója csupán néhány évig viseli a koronát, de az ő nevéhez fűződik Észak-Zhilian teljes meghódítása. A Dél-Zhiliant uraló Gyíklény Szövetséggel szembeni – egyetlen vesztes – hadjárata során Roxelan az életét veszti (Dél-Zhiliant sosem foglalják el a drének). Az öt követő drén uralkodók elkezdik Maldiberan meghódítását, ám ezt már Kargil Yhron, a legendás máguskirály fejezi be. A hosszú életű uralkodó (teljes három világciklust, azaz ezer évet uralkodott) hódítja meg Dél-Gerondart is. Azonban alig két nemzedéknyi idő telik el az utolsó nagy hódítás, az orkok lakta Dél-Gerondar elfoglalásától, amikor az ottani drének törbe csalják Kargil Yhront, elpusztítják fizikai megtestesülését, majd kiszakadtak az egységből, és Kondor néven új államot alapítottak. Ez az esemény pontosan egybe esik a 82. Ciklus végi Jégnász Konstellációval.

Az Emberkirályságok Kora – 83.-85. Ciklus.

Kargil Yhron halála után a drén birodalom mintegy félszáz év alatt romba dől. Az új korszak az egymástól független apró királyságok kora. Az eddig elnyomott, rejtőző emberek kitörnek a rabságból, és uralni kezdik az ismert világot. A korszak jelképe, a kőkemény kézzel vezérelt Zhil Birodalom, amely csupán a töredékét birtokolja a korábbi birodalmak területének, ám a világ sorsát meghatározó szerepe legalább olyan nagy, mint azoké volt.

Ezekben a Világciklusokban rég nem látott méretűre növekszik a Rend és a Káosz ellentéte, amely a Jégnász Konstellációtól függetlenül állandó háborúskodáshoz vezet. A Káosz Háborúk kora visszatérni látszik.

A Jégnász Konstellációkat sorozatosan kudarcra ítélt drén próbálkozások kísérik, a Nagydrén Birodalom helyreállítására – s ebbe egymást követő drén uralkodódinasztiák buknak bele. Végül a 85. Ciklus végén úgy tűnik, hogy a drének sikerrel járnak. Rebesgetik, hogy Kargil Yhron is felébredt az ezeréves tetszhalálból.



A kontinensek Gerondar

Gerondarnak hívják azt a hatalmas kontinenst, amely északon a hideg Drénfölddel határos, majd átnyúlva a forró vidékeken, a déli féltekéig, Yennon Szigetéig ér. A legnagyobb földrészt égbé nyúló hegyeivel a Vas-hegység osztja két részre – amely nem csupán névrokona a zhiliani Vas-hegységnek. A Kataklihma előtt ugyanis földhíd kötötte össze Gerondart Zhiliannal, melyen végighúzódott a Vas-hegység gigászi hegyláncolata. A világméretű pusztulás következtében azonban a földhíd középső része elsüllyedt, s csupán kisebb-nagyobb szigetsoportok jelzik egykori létét, mint például a Yanwick-szigetek, vagy Thelan. Gerondar az a földrész, amelyen az elmúlt száz évben igazán aktív volt a Káosz és a Rend harca. A Feketebotos és Yvorl örökkön tartó küzdelmébe azonban már az egyre növekvő és erősödő Grooms, és annak orkjai is beleszóltak. Itt zajlott pár évvel ezelőtt az a nevezetes hadjárat, melynek célja a Káosz Szívének visszaszerzése volt. Nem véletlen, ugyanis amíg az északi területet a Káosz uralja – itt található a Káosz-fellegvár, Yvorl lakhelye –, addig Gerondar alsó háromszögét az ork Kondor-Birodalom foglalja el, melyet fővárosából, Groomarból maga Grooms, „minden orkok öregapja” kormányozza alattvalóit.

Észak-Gerondar

Gerondar északi, szélesebb fele Yvorl birodalma, a Rend hívei közül csak nagyon kevesen merészelnek erre járni. A káosz nem csupán a hatalmi rendszerben nyilvánul meg – beette magát az élőlényekbe, a természetbe, de még az élettelen kövekbe és az időjárásba is. Csudálatos, ugyanakkor ijesztő jelenségeknek lehetnek tanúi Észak-Gerondar lakosai, melyek közül nem egy Yvorl személyes hatása a hatalmában álló földrészre.

A csipkézett, égit szökő, jóformán járhatatlan Gorendorf-hegység két jól megkülönböztethető területre osztja Észak-Gerondart. A jókora keleti terület félhumán fajok rideg, határtalan és határok nélküli szállásterülete, ahol beláthatatlan pusztaságok maradtak lakatlanul. Az azonban csupán emberi torzítás, hogy ezt is a Káosz fennhatósága alatt állónak gondolják, mert civilizált ésszel nehéz felmérni a vad hegyi törzsek és a gyenge szellemi képességeikről elhíresült óriások életét. Ezzel szemben a nyugati perem valóban a Káosz Birodalma. Andienn-földje (*Észak-Gerondar nyugati részének, avagy a Káoszbirodalomnak közkeletű neve, az egykori Káoszhajnok, Andienn után, aki e földeket elfoglalta hadseregével az őslakó roaloktól*) vádoló ujjként mutat a Rend-párti Zhilian felé.

Keleti oldal

A KAR-HAN-HEGY TÖRZSEI

A kontinenst kettéválasztó Vas-hegységben különös barbárok élnek. A Gerondart kettéválasztó óriási hegylánc barlangjaiban leginkább törpék, fekete törpék és hegyi óriások fordulnak elő, de a hágoi közelében egy-egy manócsoport is felbukkanhat. A félhumán hordák között megbúvó barbár törzsek a hegység egy járhatatlan vidékén, a felhők fölé magasodó Kar-Han-hegy környékén élnek. A közelben lakó orkok nyolc-tíz barbártörzsről is hallottak, melyeket meg tudnak nevezni, de ennél több ismerete a világnak nincs róluk – valószínűleg az északabbra élő havasi barbárok elvándorolt csoportjai lehetnek. A két méternél magasabb, szálfatermetű emberek gyakorlatilag elzárkóznak a külvilágtól, és szinte soha nem mutatkoznak. Csak néha bukkan fel közülük a Kondor Birodalomban, vagy másutt egy-egy kalandvágyó utazó, aki a fejébe vette, hogy megismeri a világot, és összeszed magának némi vagyont. Ezek a félvad harcosok általában úgy képzelik, hogy legfeljebb egy-két hetet kell gyalogolniuk a világ egyik végétől a másikig... aztán úgy megrészesgülnék a világ valódi nagyságától és gazdagságától, hogy sosem térnek haza. Jellemző a világba szakadt kar-hanira, hogy mire elfogadható szinten megtanul valami civilizáltabb nyelvet, addigra szinte mindent elfelejt a régi életéről, ezért sem türelemmel, sem kínzásokkal – melyek amúgy is hidegen hagyják

őket – nem lehet megtudni tőlük semmit a törzsekről. Néhány különös név és a tudat, hogy léteznek valahol rokonaik: ennyi áll össze a morszákból, melyek a vándor kar-haniak fejében maradtak.

A megismert nevek: Fagyos Földek Törzse, Jégpárdur Törzse, Zsregoljam Törzse, Hét Szikla Törzse (bár ez utóbbi lehet, hogy nem is barbár törzs, mivel egy Jégpárdur vadász egyszer azt állította róluk, hogy „pudvás agyú orkok bandája”).

Hivatalos nyelv: Ismeretlen. Mire a világba kóborolt kar-hani megtanul valamely más nyelvet, melyen kommunikálni képes, teljesen elfeledi ősei nyelvét.

Lakosság: Barbár.

Öltözködési szokások: Az éghajlatnak és az életmódnak megfelelően durván szövött gyapjúnadrágok, szörmék, kemény bőrzekék.

Árak: Nincs információ.

Közbiztonság: Nincs információ.

Vallás: Sámánhit. A törzsek valószínűleg totemállataiknak hódolnak.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nem valószínű, hogy léteznek iskolák. A barbárok maguk érik el mindazt, amit tudnak, s legfeljebb az öregek szavára figyelnek.

AZ ELTÉVELYEDETTEK VIDÉKE

A Vas-hegység hőségtől izzó nyugati részén, a Végtelen Kópusztaságba simuló, csontszáraz északi lejtőkön és az azon túli nagy lapályon, a Kar-Han-hegyi törzsek hóborította szállásterületének szomszédságában található hatalmas térség a Káosz-törpék lakhelye. Bár országátár-félt egyik fél sem ismer, a hóvihar-tépte hegyek és a sivatag vidékét elválasztó, egyetlen nap alatt bejárható terület természetes határként választja el a két területet. Ez már a Káosz keze nyoma – az éghajlat fittyet hány minden földrajzi szabálynak és logikának.

Az Eltévelyedettek azon a törpék csoportja, akiket megfertőzött a Káosz, és áttértek Yvorl hitére. A hitehagyottak elszakadtak korábbi klánjaiktól, és kemény harcok után sikerült letelepedniük a Vashegyek északi oldalának nyugati felén. Bár a környezet a legkevésbé sem mondható barátságosnak, a törpék mégis maradtak. Részben azért, mert máshova úgyszemint mehettek volna, részben azért, mert ugyan közel van Yvorl, de azért mégis biztonságosan távol – és nem utolsósorban azért, mert a hegyek gyomra gazdag teléreket rejt magában, amelytől minden törpe becsavarodik.

Az Eltévelyedettek bányászathoz élnek, ronda kőkunyhóikat egyenesen tárnáik szájához építik, vagy leköltöznék a kimerült bányákba, s a napfénytől elzárkózva tengetik sivár életüket. Főként vasércet bányásznak, illetve a tengerparti hegylábnál kőszén – azután az ércből messze földön keresett fegyvereket kovácsolnak. Kiváló minőségű baltákat, csatabárdokat, kalapácsokat tudnak készíteni, vagy ha a megrendelő úgy kívánja, kardot, lándzsahegyet, nehéz vagy könnyed gyilkokat gyártanak. Főként Drunoharral és az orkokon keresztül a nyugati Káosz-államokkal kereskednek, a fegyverekért élelmet kapva cserébe, ugyanis a hegység szerte elhelyezett csapdáik nem képesek őket elegendő élelemmel ellátni. Bár a törpenép általában ki nem állhatja az orkokat, az Eltévelyedettek elég jól megvannak a szomszédságban levő Drunoharral – nyilván a mindkettejüknek hasznos kereskedelem és a közös hit miatt.

A Káosz-törpék teljes mértékben Yvorl szolgálói, tetteik kiszámíthatatlanok, sőt, gonoszak. A többi törpenemzetség kiközösítette őket, s nem is tartják már törpének az Eltévelyedetteket – eddig tengersonk áldozatot követelt a „meggyőzés”, hogy jobb egy halott törpe, mint egy Káosz hitű. A csatározások azonban néhány száz éve ellanyhultak... Talán mert Gerondarról csaknem kipusztultak az igazhitű törpék?

Fertőzött jellemük miatt ragadt az Eltévelyedettekre a fekete-törpe elnevezés is. A hit álhatatlanságát bizonyítja, hogy a Kondori-hegység csúcsain már találkozhatunk olyan kisebb fekete-törpe törzsekkel, akiknek többé semmi közük Yvorl híveikhez.

Az Eltévelyedettek külsőre nem sokban különböznek a többi törpétől, inkább a viselkedésük az, ami szembeötlő lehet, hiszen sokszor indok nélkül ölnek, pusztítanak, ellenségeskednek, marakodnak.

Hivatalos nyelv: Leegyszerűsödött, ork jövevényszavakkal tarkított törpe-nyelv.

Lakosság: Törpék.

Öltözködési szokások: A nagyon egyszerű és tartós viseletet kedvelik. Igénytelenségükre jellemző, hogy ugyanabban a ruhában dolgoznak, vadásznak, harcolnak, zabálnak és alsznak.

Árak: A pénznek közöttük nincs szerepe, más népekkel pedig cserkereskedelmet folytatnak. Egy közepes minőségű csatabárdot három heti élelemért már odaadnak.

Közbiztonság: Nem túl jó – az idegenek számára pedig egyenesen katasztrofális.

Vallás: Yvorl hite.

Iskolák, szervezetek, rendek: A Káosz-törpék nem elég intelligensek ahhoz, hogy iskolákat alapítsanak a tudás átadására – s igényük sincs rá, hogy többet tudjanak, mint ami csak úgy magától rájuk ragad.

FAYIN GRAMANA: az óriások birodalma

Bár a Gorendorf-hegység közelében is élnek óriások, zömében a Fayin Gramana néven ismert óriási területet lakják, Gerondar északkeleti csücskében. Az óriásokra nem mondható, hogy országuk vagy egyik körülhatárolt területük lenne, sőt, igazából még azt sem mondhatjuk, hogy bármiféle közösségbe tömörüljenek. A Káosz és a Rend évezredes küzdelmében sem foglalnak állást – egyszerűen túl buták ahhoz, hogy felfogják a nézetkülönbségeket. A kontinens keleti részén három óriásfajta található; a hegyi, a havasi és a jégóriások.

Fayin Gramana hegyekkel koszorúzott magasföldjén az északi szél akadálytalanul süvít keresztül, s ha csak Yvorl másként nem akarja, az állandóan szállingózó hó vékony szőnyegként fedi a vidéket. Helyenként a hó akár hónapokra is elolvadhat, másutt az évszázadok alatt gleccserekké tömörült, s lassan csúszik a Háborgó-óceán vizébe. Bizonyos medencékben melegvizű tengerszemek verik vissza az ég kékjét, melyeket vulkáni hőforrások táplálnak – ezek körül szinte mindig találunk néhány jégóriások lakta települést. Náluk felfedezhetőek a közösség kezdetleges formái, ők ugyanis törzsekbe tömörülnek.

A jégóriások tengerszemeit északról a havasi barbárok tundrái, nyugatról a havasi óriások kietlen vidéke határolja, délre pedig az enyhébb éghajlatú völgyekben hegyi óriások élnek. Valaha a jégóriásokkal együtt élt a testvérnép, a havasi óriások népe is, de amikor kiderült, hogy a hideg időjárású tengerpart nem bővelkedik élelemben, amely elég lett volna mindkét népnek, fellángoltak az ellentétek. Az igazi gondot az okozta, hogy mindkét faj kedvelt csemegéje, a szürke foka száma annyira megcsappant, hogy már nem tudta kielégíteni az óriások szörnyű étvágyát. Ezért egymást követték a veszekedések, verekedések, ujjal mutogatások, mely végül véres testvérháborúba torkollott. Az óriások vad dühvel harcoltak egymás ellen, és végül – nagyobb létszámuknak köszönhetően – a jégóriások kerekedtek felül.

A *frovelinek* – a jégóriások így hívják magukat a saját nyelvükön – sokban különböznek a fajtársaiktól. A hat törzs, amelyben élnek, laza kapcsolatot tart fenn egymással. Az egyes közösségeket a legerősebb *frovelin* vezeti, s az egy törzshöz tartozó falvak évente egyszer összegyűlnek, hogy egy napkeltétől naplementéig tartó vetélkedésben eldöljön, melyik faluvezető lesz a következő évben a törzs főnöke. A hat törzsfőnök mindenben egyenlő, köztük a vetélkedésnek helye nincs.

A *frovelinek* kötelességtudó szülők és jó nevelők. A fajtágai egy kevéssel elmaradnak ternetben a hegyi óriásoktól, viszont ugyanennyivel nagyobbak a havasiaktól. Arcuk kékes színű, szemük általában szintén a kéknek valamilyen árnyalata. A másik eltérés a természetükben keresendő. A jégóriások ugyanis egyáltalán nem harciasak. A testvérháborút is az izgága havasiak kezdeményezték. A *frovelinek* békés természetük ellenére kitűnő harcosok és vadászok – éppen csak nem

ölnek meg válogatás nélkül minden idegent, akivel csak találkoznak – ellentétben például a hegyi óriásokkal.

Mint minden nép ilyen északon, a *frovelinek* is prémekbe és bundákba öltöznek. Beszélt nyelvük a torokhangokban gazdag óriásnyelv egy sajátos nyelvjárása. Ez a dialektus valamivel gazdagabb, mint az igen kezdetleges, és mások számára visszataszítóan primitív óriásnyelv. A *frovelinek* az eredeti szókinszhez több toldalékszót és kifejezést csaptak hozzá a barbárok emberi eredetű nyelvéből, ezért érthetőbbé, színesebbé vált a beszédük.

A *havasi óriások* ránézésre nem sokban különböznek a jégóriásoktól, azonban a viselkedésük teljesen eltérő. Eredetileg magányos vadászok voltak, indulatosak és békétlenek. Később viszont a havasi óriások is törzsekbe tömörültek, de csupán kényszerből, a túlélés érdekében, s törzseik állandóan változnak, attól függően, hogy ki kivel köt „élethossziglan” szövetséget. A Főka-háború óta elenyészően kevés lett a számuk – s ez csak részben köszönhető a gyilkos testvérháborúnak. Az éhség, mely új szállásterületükön vált osztályrészükül, alaposabb pusztítást végzett.

A kis létszámú törzsek egyetlen nagyobb szövetséget alkotnak, melyet Gar’na’renk-nek neveznek, s amely az ő nyelvükön azt jelenti: „Kik a fagyban élnek”.

Mivel a harcokban ők bizonyultak gyengébbnek, el kellett vándorolniuk eredeti, a tengerrel határos helyükről, hogy ne keressék a jégóriások útját. Bár a terület, melyet újonnan laktak, igen nagy, vadban oly szegény, hogy alig nyújt megélhetést a maroknyi túlélőnek. Nyugatabbra már nem tudtak menekülni, hiszen ott a kietlen, ráadásul forró kősivatag állta az útjukat, ahol a hóviharok gőzölgve vesztik el lendületüket, így megmaradtak azon a terméketlen vidéken, amely még elég hideg az izlésüknek, ugyanakkor távol van minden szomszédos néptől, akik zaklathatnák őket. Költözésük óta az egykor oly agresszív nép sokat szelidült, így nincs különösebb összetűzésük a barbárokkal, sőt, afféle cserkereskedelmet is kialakítottak velük. Míg a barbárok – akiknek van tengerpartjuk – szállítják az óriások fentebb említett kedvelt csemegéjét, a főkát, addig azok a Fayin Gramana hegyeiben gyorsabban előforduló barna- és feketemedvék bundáival cserebe-
rélnek. A törzsszövetség jelenlegi főnöke Igtial, aki a tisztességét elismert erejével és bölcsességével vívta ki – no meg azzal az oszlopnak is beillő acél-micsodával, amit Igtial „kedves buzogányom”-nak nevez.

A havasi óriások kinézetre alig különböznek testvérnépüktől; a terméket valamivel kisebb, és az arcuk nem kék árnyalatú, inkább az emberek bőrszínéhez áll közelebb. Arcvonaluk is szabályosabbak, és összességében ők rendelkeznek a legcivilizáltabb kinézettel. Ez utóbbi vonásuk alapján az erre tévedő vándorok rokonszenvesebbnek találják őket a többi óriásnál – a rokonszenv viszont ritkán bizonyul megalapozottnak. Mivel az éhség nagy úr, a havasi óriások nem ragaszkodnak a főkahúshoz. A magányos vándor abból jöhet rá, hogy a havasi óriások földjére tévedt, hogy előbb éhezik, mert nincs mire vadásznia, azután hirtelen jóllakik... vele valaki.

A *hegyi óriások* magányosan bókászhatnak a termékenynek nem mondható, vadban mégis gazdag Fayin Gramana déli vidékén, s gondtalanul élnek semmittevésével és zabálással kitöltött életüket. Azon a beláthatatlan területen, amelyet magukénak vallhatnak, hónapokig kóborolhatnak, míg két óriás véletlenül összetalálkozik – azonban kitűnő szaglásuknak köszönhetően gyakorta rábukkannak fajtársaikra, akivel aztán jól lehet verekedni, avagy szerelmeskedni, a nemétől függően.



Két hegyi óriás csupán akkor marad együtt hosszabb időre, amikor utódaikat nevelik – ekkor több hím is körbeveszi a vemhes nőtényt, s várja, hogy megszülessen a poronty, akiről akkor még nem tudni, ki-nek a magjából fogant. A várakozásteli időszak persze dúskál a pofozkodásban, amelynek aztán a kölyök megszületése vet véget. A hímek körbeszaglásszák a magzatvíztől nedves porontyot, mert az illat alapján dől el, hogy kié a gyerek. A többiek megszegyenülten kullognak el, míg a boldog apa éveken keresztül eteti falánk utódát – s annak nem kevésbé falánk, ellustult anyját.

A hegyi óriások területének nagy részét hegyek borítják – egyrészt a Vas-hegység északra terjeszkedő vonulata, másrészt egy kisebb hegylánc, a Fayin Gramanához tartozó Rindirek. A hegyoldalokban található mesterséges barlangokban lakik az óriások nagy része – hogy kik vájták azokat a barlangokat, talán örökre rejtély marad, mert hogy az óriások nem, az biztos.

A hegyi óriások igen agresszívek, és nem tűnnek behatolót a vadászterületükön – még északi rokonaikat sem –, márpedig egy mérges hegyi óriásnál nem sok veszélyesebb lény fordul elő erre felé. Ugyanakkor elmebeli képességeik nem haladják meg egy ezüstláncan feltálat, sült malacét, így kis furfanggal ki lehet őket játszani. Ilyen furfangos népség például a drunohari orkok, akik időről-időre élve elfognak egy-egy hegyi óriást. Veszedelmes zsákmányukkal aztán sürgősen a Káoszfellegvár felé veszik az irányt...

A hegyi óriások kinézetre meglehetősen félelmetesek. Kétembernyi magasságukkal, brutális ábrázatukkal, lapos homlokukkal nem tartoznak a kedvelni való lények közé. Karvastagságuk egy közönséges ember derekáéval vetekszik. Hatalmas testüket fekete szőrzet borítja, szaguk még az orkokénál is kibírhatalanabb (a drunohari orkok szerint viszont egész tűrhető, és egyfajta parfüm-kenőcsöt főznek az elfogott hegyi óriás zsírából, ha az netán beledöglene a Káoszfellegvár felé vivő út viszontagságaiba).

A hegyi óriások elsősorban húsevők; bármilyen húst szívesen elfogyasztanak, s nem bajlódnak azzal, hogy a húst megsüssék, de azzal sem törődnek, hogy a zabálni kezdett állat – avagy ember – él-e még, vagy sem. Szükség esetén bármit meg tudnak enni, legfeljebb nem képesek megemészteni azt. Egy különösen nagyra nőtt példány nyomrából egyszer egy fél szekeret hasítottak ki a drunohari vadászok.

Kedvenc fegyverük a különféle fajtájú és méretű fabunkó; azaz húsz éves faifjoncok ágaktól és gyökerektől megfosztott, frissen kicsavart törzse...

Hivatalos nyelv: Nincs „hivatalos” nyelv, de a népesség az óriás különféle nyelvjeit beszéli – az már más kérdés, hogy érti-e.

Lakosság: Szinte kizárólag az óriások különféle alfajai laknak itt.

Öltözködési szokások: Törzsenként változó, de mindig alkalmazkodik a rendkívül hűvös időjáráshoz.

Árak: A pénznek nincs értéke.

Közbiztonság: Nincs közbiztonság. Egyetlen törvény létezik: egyél, vagy téged esznek meg.

Vallás: Azon óriások, akik elég eszesek ahhoz, hogy felfogják az istenek jelentőségét, már csak a közelség miatt is Yvorlnak hódolnak – de ők nincsenek valami sokan.

Iskolák, szervezetek, rendek: Itt?!

ARGHAR; a havasi barbárok földje

A kontinens keleti felének egyik legészakibb részén, a csücsökben terül el a havasi barbárok földje, melynek közismert nevét egy hasba szúrt drunohari ork árulta el, aztán meghalt – úgyhogy lehet, hogy valójában nem is „Arghar” a barbárok földjének neve, csak a többi ork félrehallotta. Mindenesetre a név rajta maradt, s a havasi barbárok nem érezték szükségét, hogy felvilágosítsák a világ civilizáltabb részét a valóságról.

Méltón a Káosz vidékéhez, Arghar jeges tundraiét északról és keletről a jéghegyeket ringató Jegesszél-tenger határolja, nyugatról a sivatagos Kópuztság, délről pedig az óriások lakta hegyek. A forró sivatag járhatatlan a hideget kedvelő barbárok számára, a tengerpart sziklás, zátonyos – ezért a barbárok elsősorban az óriások földjén keresztül közlekednek, ha kimozdulnak a területükről. Csak néhány vakmerő fiatal kockáztatja meg a veszélyes csónakázást – vagy ahogy ők mondják: „főkausztatást” – a tengerre. Rozoga, bőrborítású csónakjaikon

egy-két hét alatt elérhetik Drénia déli partjait, vagy ha beosztják az ételmet, három-négy hét alatt eljuthatnak akár az Ayvar-szigetekig is.

Miként Északkelet-Gerondar más népeinél, így a barbárok földjét sem lehet országnak nevezni, inkább vadászterületnek, amely egy meghatározott domborzati ponttól északra a barbárok felügyelete alá tartozik. Ez a domborzati pont nem más, mint a sebes folyású Arkmar-folyó – ettől délre laknak a jégóriások és a havasi óriások, akikkel a barbárok jól megférnek, ha éppen nem ölik egymást. A sebes folyó halban, s évente egyszer lazacban bővelkedik, így jó ételmiszerforrás mindkét nép számára.

A havasi barbárok igen egyszerű népek. Nem sokban különböznek norstradeni rokonaiktól – lévén, annak idején onnan vándoroltak el. A mostoha éghajlat kemény embereket faragott mindannyiukból. Magas, erős testfelépítésű nép, szőke vagy világosbarna hajjal, és gleccserkék vagy felhőszürke szemmel. Érzékeny szemük miatt verőfényben nem mennek a szabadba, mert megvakulnának; a felhős napokat és a szürkületet kedvelik. A férfiak szívósak és erősek, a nők gyönyörűek, hajlékonyak, de bennük is megvan a szükséges erő – oly mértékben, hogy nem egy törzsben női törzsfők vezetik a népet. Főként főkére vadásznak a partmenti homokpadokon, illetve szürkebundás szarvasokra a tundra zuzmólegelőin, s a ritka *olif*-ra, amely egy hatalmas, bundás jószág, iszonyatos görbe agyarakkal, izmos ormánnyal. A tenger olykor különös kövekkel ajándékozza meg őket: homokszemnyi aranyrögökkel, gerletojás nagyságú borostyánnal, és nagyon ritkán olyasfajta színes



kövekkel, melyek láttán a drunohari ork kereskedők szája is tátva marad, s megadnak érte bármit, amit csak a törzsek kérnek. Arghar lakói azonban nem csupán a tenger ajándékaiból élnek; fegyvereik, ruházatauk, lakhelyük abból készül, amit a természet ad nekik. Öltözékük főleg prémekből és bundákból áll, csonthegyű dárdaikkal, szigonnyal vadásznak, acélbaltája csupán azoknak van, akik a drunohari orkoktól venni tudtak. Kunyhóikat *olif*-csontból emelik, *olif*-bőrrel borítják, s ha jön a hóviharok évszaka, jégtömböket is halmoznak rá.

A havasi barbárok – ha igen kezdetleges formában is – a Rendet szolgálják. Ez alatt nem kell komoly vallásbéli meggyőződést érteni, egyszerűen csak nem ismerik el Yvorl uralmát, és elszántan harcolnak azok ellen, akik birodalmukat fenyegetik, lévén elhelyezkedésük miatt jobban befolyásolja őket a Káosz és a Rend párharca, mint norstradeni rokonaikat. Nem egy barbár vándorolt el messze délre, hogy a Rend szolgálatába álljon – leghíresebb közülük Gork, a Hatalmas, aki a Rend álhadjáratában vesztette életét.

A törzsek mindegyike totemállatnak hódol, amely után a törzs nevezi magát. Létezik egy a fő-totemállat is, amelyet minden törzs tisztel, és amely a vezető törzs toteme; a Nagy Fehér Farkas. A többi törzs is a tundrán előforduló állatok szellemének védelme alá helyezi magát – így többek között van Szürke Bagoly, Fekete Sólyom, *Olif* és Hópárduc törzs.

Harcosaik – a Farkasfiak – olykor kicsinek érzik a tundrák nyújtotta szabadságot, és nyakukba veszik a világot. Ugyan a civilizáltabb népek gyakorta norstradeninek nézik őket – és a Farkasfiak nem törődnek különösebben azzal, hogy helyreigazítsák a tévedést –, mégis meg lehet különböztetni őket rokonaiktól. Totemállatuk sosem túri, hogy egy havasi barbár mocskos szavakat vegyen a szájára, mert ezzel beszennyezné nem csak magát és a totemállatát, de az egész törzsét is – vagyis az a norstradeni, amelyik nem káromkodik, miközben az agyadat kiloccsantja, gyaníthatóan nem is norstradeni volt...

Hivatalos nyelv: A norstradeni egy darabosabb változata.

Lakosság: Barbár, bár elenyésző számban óriások is kószálnak arra.

Öltözködési szokások: Az éghajlatnak és az életmódnak megfelelő: szőrmebundák, főkabór nadrágok, szárított zuzmóval tömött, fókaszőrrel átitatott, zsákszerű kabátok.

Árak: A civilizált vidékek pénze itt nem nagy érték – csupán a nők aggatják magukra ékszerként a kifűrt érméket. Ami valóban számít: a hús, az acélfegyverek és az *olif*-agyarból kifaragott, kultikus jelentőségű szobrocskák.

Közbiztonság: A barbárok tisztelik egymás életét – csak ritkán tör ki közöttük szerelmi féltékenységből gyökerező harc –, ám a legkevésbé sem tisztelik a mások életét.

Vallás: Sámánhit. A törzsek totemállataiknak hódolnak, akik bizonyíthatóan segítik őket a vadászatban és a betegségek elkerülésében. Hitviláguk sajátosságaiból fakadóan az elvándorolt havasi barbárok Rend-hívók lesznek.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nem léteznek iskolák. A barbárok maguk érik el mindazt, amit tudnak, s legfeljebb az öregek szavára figyelnek. Ugyanakkor a Farkasfiakat nyugodtan lehet harcoss-rendnek tekinteni, bár semmi köztük a civilizált iskolákhoz és a hierarchiához.

DRUNOHAR

Drunohar ősi romvárosában azok az orkok élnek jelentős számban, akiket megfertőzött a Káosz közelsége, és elhagyták a teremtő ősatya, Grooms hitét. Jó részük még akkor vándorolt el a Kondor Birodalomból, amikor az még nem volt birodalom, s az orkok a drének kegyetlen rabigája alatt nyögtek. Ezek a menekülők családottak voltak, ugyanakkor elszántak – Yvorlnak csupán a segítő kezét kellett kinyújtania feléjük, s a menekültek azon nyomban behódoltak neki. A renegát ork törzsek a Köztes-tenger partján fekvő, egykor világérszeket uraló romvárost kapták lakhelyül, s hozzá a környező földeket, amely az Yvorl által küldött, rendszeres esőzésnek köszönhetően zöldellő sávként válik el a szikkadt sivatagtól.

Később számos menekült érkezett még Drunoharba, ki magányosan, ki családotstul – de sosem annyian, mint azon kárhozott emlékü hadjárat után, melyet Yennon-szigetéről indítottak a Kondor Birodalom ellen.

A város és az ork közösség teljhatalmú urai az Yvorl-papok, akik rendszeres élő-áldozattal biztosítják a Káoszisten jóindulatát népüknek. Éjszótét napján a véráldozat vörösre festi az utcákat – ám a papok nem lankadnak, s pihenés nélkül ajánlják fel az újabb és újabb rabszolgákat istenüknek.

Drunohar orkjai hírhedt rabszolgavadászok – a Kondor Birodalomba, a barbárok és óriások földjére, valamint a Thelan-szigetekre indítanak expedíciókat, és az elfogott szerencsétleneket vagy a város környéki földeken dolgoztatják, vagy eladják a Káoszfellegvárnak. Rabszolgavadász karavánjaik ugyanakkor fontos feladatot látnak el Észak-Gerondar életében; kereskednek, s így kötik össze a Káosz-törpék vidékét a havasi barbárokéval, s mindkettőt Volenával, s a többi nyugati állammal – ezért minden gaztettük ellenére megbecsült szerepet töltenek be az északi népek között. A rendszeresen ismétlődő élelem- és fegyverszállítmányok értéke megfelelőképpen ellensúlyozza azt a néhány száz rabszolgát, akiket az orkok mellékesen magukkal visznek útjaikról.

Drunohar kereskedő-rabszolgavadászai olykor igen messzire is elvetődnek – hol a véletlennek, hol a saját kíváncsiságuknak köszönhetően. Láttak már drunohari orkot Maldiberanon is, sőt, újabban az a hír járja, hogy a rabszolgavadászoknak sikerült egy igen kedvező üzletet nyelbe ütniük a Zoldrun Császársággal, melynek eredményeként drunohari zászló alatt kisebb kalózflottilla kezdhetette meg portyáit.

Hivatalos nyelv: A drunohari orkok az ork nyelv egy különösen torz változatát beszélik, néhányan megértik az Eltévelyedettek beszédét is, és sokan a közöset is törörik... különösen akkor, ha alkudozni kell. Az eltűnt családtagok sorsát firtató kérdések hallatán azonnal elfelednek minden értelmes beszédet.

Lakosság: Renegát orkok, illetve rabszolgák.

Öltözködési szokások: A tengermelléki éghajlatnak és a kősvatag szomszédságának köszönhetően a városban nincs szükség melegebb ruhákra, a tél viszont igen hideg, mert akkor a Vas-hegység felől fúj a szél. Öltözködési szokásokról az orkok esetében nem lehet beszélni; azt vesznek fel, amit találnak, vagy szereznek.

Árak: Teljesen változó. Mindig az adott kereskedő hangulatától függ.

Közbiztonság: Igen rossz.

Vallás: Yvorl hódolata.

Iskolák, szervezetek, rendek: Bár rendekről Drunohar esetében nem lehet beszélni, az általánosan úzított foglalkozás – rabszolgavadászlat és kereskedelem – jellemző az itteni orkokra. Ha netán elvetődnek más országokba, igyekeznek ott is hasonló foglalkozást űzni.

VIHARÓRIÁSOK FÖLDJE (Viharföld)

A Gorenendorf-hegység keleti lábainál, a tengerpart egybefüggő erdővel borított, vadban gazdag, lankás oldalú, alacsony hegyei közt számtalan település, katonai tábor és erődítmény hirdeti Yvorl erejét. A Viharóriások földje csalóka elnevezés – az hihetnének, hogy itt egy újabb óriásfaj törzseit találnák, pedig egyáltalán nem arról van szó. Viharóriásoknak Yvorl hadseregének legelszántabb katonáit nevezik – ugyan a hadsereg néhány egysége valóban óriásokból és barbárokból áll, az újonnan épített erdővárosok falai mögött megtalálható bármely faj és náción szülőtte, mely valaha a Káosz szolgálatába állt.

Ezen a fölön sosincs béke, a tábortüzeknél véres történetek szíjják a harci szellem parazsát, csecsemők gügyögése és asszonyok kacagása helyett acélcsettogás és a gyakorlatozó katonák ordítóása veri fel a települések csendjét. Az egész föld nem más, mint egy hatalmas kaszárnya, ahol a Káosz hadserege készülődik a háborúra; ez olyan tűzvész, amely valahol mindig tombol. A különböző zászlók alatt felállított táborok két háború között egymással versengenek, s ez a versengés korántsem békés – akár egymás ellenségeinek is vélhetnénk a hadgyakorlatokról halottaikkal hazatérő csapatokat.

A katonáállam uralkodója maga Yvorl, aki viszont személyesen még sosem fordult meg itt – ez az egyetlen vidék, ahol még az élőáldozatokat sem személyesen fogadja el elvukult papjaitól, hanem csupán szlédjait küldi el értük. Ezért a Vihar-földön a papok nem parancsolhatnak, s a valódi hatalmat a mindenkorli fővezér, Derek Cuman tölti be, aki idejének jó részét katonái közt tölti.

Előfordul, hogy egy-egy jól képzett harcos elhagyja a Viharóriásokat – ezek némelyike renegát, mások titokzatos küldetésben továbbra is Yvorl ügyét képviselik, csak már nem katonaként.

Hivatalos nyelv: A *volen* és a közös.

Lakosság: Lakosságról nem lehet beszélni, csupán az itt állomásozó katonákról és az őket körülvevő személyekről: rabszolgákról, szajhák-ról, papokról.

Öltözködési szokások: Bármilyen kényelmes és nem zavar a harcban. Zászlaik változatosak, de mindegyik központi motívuma a háromágú villámmá formált Yvorl-rúna.

Árak: Alacsonyak – de a zsold sem sok.

Közbiztonság: A városokon, katonai táborokon belül jónak mondható, azokon kívül viszont elég kellemetlen dolgok történhetnek akár még a nagyobb csapatokkal is.

Vallás: Yvorl hite.

Iskolák, szervezetek, rendek: Egyetlen rend létezik ezen a tájon: a Viharóriásoké.

MANOVIA

Manovia tulajdonképpen nem más, mint a Gorendorf-hegység völgyében élő manók szállásterülete. Valójában nem ország, ám sajátosságai miatt, és mert más ország eddig még nem kebelezte be ezt a területet, önálló területként kezelhetjük, mint például Fayin Gramanát is. A Gorendorf-hegység hatalmas vízválasztóját javarészt hegyi manók lakják, ám azok olyan nagy számmal, hogy a hegységet is az ő nyelvükön nevezték el (*goren* – nagy; *dorf* – hegy). Rajtuk kívül a többi manófaj is megtalálható erre. Vadászatból és tolvajlásból élnek, illetve abból, hogy megesznek mindent és mindenkit, aki arra téved.

Beszélik, hogy a létsíkról méltánytalanul elűzött Manóisten ezen a tájon fog ismét megtestesülni, mivel a lendori manókat csaknem kiirtotta a drén invázió. Ebben az esetben Gerondar kissé zsúfolt lesz... már ami az isteneket illeti.

Hivatalos nyelv: A manóbeszéd különféle nyelvjárásai.

Lakosság: Manók, manók és manók.

Öltözködési szokások: Rongyok és prémek kaotikus egyvelege.

Árak: Errefelé csak az életnek van ára... az pedig igen olcsó.

Közbiztonság: Ha hadseregek védelmeznek, akkor jó. Ha egyedül vagy... imádkoztál már?

Vallás: Kevert hit, mely Verghaust és Yvorl imádatából alakult ki. Mindkét istennek áldoznak, „sosem-lehet-tudni” alapon.

Iskolák, szervezetek, rendek: A manók nem ismerik a szervezett oktatás előnyeit.

A VÉGTELEN KÓPUSZTASÁG

A hatalmas terület, amely ezen a néven ismerszik, a barbároktól és őriásoktól gyéren lakott keleti parttól egészen a Gorendorf-hegység keleti oldaláig húzódik. Senki nem tud biztosat erről a jókora földdarabról – hiszen Yvorl közelsége itt a legnagyobb. Bár a földrész egyharmadát elfoglaló vidék nagy része valóban a hőségtől izzó kősvatag, a Gorendorf-hegység legmagasabb szirtjeiről különösen tiszta időben zöld foltot lehet felfedezni a sivatag szívében – méghozzá akkorát, hogy semmiképpen sem lehet pusztán oázis. A poros föliánsok sűrű dzsungelről írnak, mely ezernyi titkot rejt. Drunoharban szóbeszéd száll hatalmas, emberevő, szürke majomemberekről, akik bárkinek ketté tudják roppantani a gerincét; vagy bennszülött kannibálokról; de sokak szerint egy mesés gazdagságú, ősi és csillogó feketetündér város is rejtőzik valahol a zöld lombok alatt – de persze egyetlen drunohari gazfickó sem merészkedett el odáig, hogy a saját szemével győződjön meg a legendák igazságáról.

Ugyancsak a Gorendorf-hegység csúcsairól látható egy kéklő magasságokba emelkedő hegy. Ha a távolságot kutató elég sokáig mereszti a szemét, akkor éppen ki tudja venni a füstölgő hegycsúcsot. Valószínűleg egy ősi vulkán működik ott – többek szerint névtelen, elfajzott szörnyetegek élnek a lábánál található romokban –, de az is lehet, hogy az egész hegy egyetlen hatalmas város, melynek a földrészeket uraló Drunohar csupán távoli kikötője volt valaha, s a füst az égő áldozatokból száll az égbe manapság is.

Ami viszont már több mint legenda – a Végtelen Kópusztaság telis-tele van szórva megmunkált, faragott, majd darabokra zúzott kövekkel, s olyan lények csontjait szikkasztja hófehérre az örökkön izzó Nap, melyek talán sosem éltek ezen a világon. A sivatag déli szegélyét zölddel pettyező oázisoktól elfeledett utak vezetnek északra, melyeken még senki sem mert elindulni, s az Eltévyeledettek ismernek egy romvárost, alig néhány napi járóföldre a bányáiktól, amely csaknem akkora, mint Drunohar ám teljességgel lakhatatlan, mert egymás tésztől táplálkozó, ennek ellenére örökösen szaporodó halálontúli lények kószálnak a valaha viaszként meglágyult kövek között.

A Végtelen Kópusztaságból csupán egy vékony sávot derítettek fel a civilizáció számára, a déli parton, ahol a Káosz erőinek egy része elhaladt a Nagy Hadjárat idején, hogy kiegészülve a drunohari orkokkal és az Eltévyeledettekkel, északról csapjon le a Kondor Birodalomra. Ez a terület, Drunohar és a Vas-hegység között mocsaras, ingoványos a tőle északabbra elterülő hatalmas, sómarta szegélyű Trang-tó miatt. A Trang-mocsár nyálkás felszíne alatt ősi szörnyetegek húzódnak meg prédáikra várva, s a poshadt víz melegágya a gyilkos kórságoknak. A Káosz katonái jócskán megtizedelődtek a barátságtalan vidéken.

A nyugati oldal: Andienn-földje

VOLENA

Egyházi állam az Átokmezsgyétől északra, a Káoszbirodalom központi országa. Sűrűn lakott, mivel a sziklás, dombos vidék kedvez a népsűrűségnek – van mit enni, és van hol elrejtőzni. Az államszervezet születése a Káoszfellegvár közelségének köszönhető, ugyanis itt telepedtek le a világ minden tájáról ideözönlő Yvorl hitűek, akik hatalmas uruk közeli jelenlétét vágyták, de gyengének érezték magukat ahhoz, hogy a Viharóriások között harcoljanak, vagy éppenséggel túl erősnek, mintsem, hogy hitvány zsoldosként szolgálják urukat. Volena tekintélyes kiterjedése miatt egy uralkodó nehezen tudná kormányozni a káosz-vezérelte államot, így négy tartományra osztották; ebből háromban egy-egy Káospüspök uralkodik, míg negyedik, legfelső tartomány magának a Káospápának, Kígyólelkű Saladornak a székhelye. A tartományurak haláluk után mind Yvorl szládjaivá válnak, és osztoznak uruk hatalmában – az első szlád a sorban Sheenka volt, pusztulása után Andienn, a hódító lett a szládok feje.

Volena államszervezete hitállam, ebből következően mindent Yvorl papjai határoznak meg – akár még azt is, hogy mely asszony mely férfitól essen teherbe. Ugyanakkor nem lenne káosz-vidék ez a föld, ha a papok szavát mindenki hűen követné. Mivel házasság intézménye teljességgel ismeretlen, ha a papok és csatlósai nincsenek a közelben, mindenki azzal párosodik, akivel akar... vagy akivel tud.

A legnyugatibb tartomány Verdán, mely északról Meirannal, keletről pedig Keriniával határos. Uralkodója, Lélekvadász Reinhar nem alkot és nem tartat be semmilyen törvényt, így aki erre a tájakra keveredik, ne lepődjön meg, ha kifosztják, és akkor még össze is teheti a kezét, hogy az életét meghagyták! Szerencsés napokon viszont előfordulhat, hogy megválasztják egy falu vezetőjének, vagy lotyók serege veszi körül, s addig munkálkodnak rajta, amíg csak bírja. Az egész államot az örülettel határos káosz dűlje, mindenki úgy védi vagyonát, az életét és a lelkét, ahogy tudja. Ugyanakkor a törvénytelenység szabadságot is ad az ittenieknek – nem véletlen, hogy ez a tartomány a legnépesebb mind közül. Reinhar kövér, romlott figura, kinek életét a világi hívságok maximális élvezete tölti ki. Öntelt, ám ravasz – álnokságának nincsen határa. Rendkívül jó viszonyban van a szomszédos Meirannal, így gazdagsága szavatolt.

Verdántól keletre Korenis tartománya terpeszkedik, az egyetlen tartomány, ahol az uralkodó, bár püspöki rangja van, nem pap, hanem varázsló. Soldron Seliar magiszter, vagy ahogy közkeletűbb nevén nevezik, az Átokúr, a fekete mágia neves mestere. Ő a Káospüspökök közül a legerősebb; egy halálúr, akit már vajmi kevésbé érdekel a halandók gondja-baja. Elért létének arra a szintjére, amikor már nincs túl sok cél előtte, ám azt minden eszközzel igyekszik elérni; s ez a cél pedig nem más, mint a Káospápa tisztsége. Tartományán kegyetlen módszerekkel uralkodik; évenként többször haláladót szed, és ha akar, szabad fosztogatást enged embereinek – akik olykor csak a legna-

gyobb jóindulattal nevezhetők már embernek. A törvényeket az Átokúr írja, és akkor változtatja meg, amikor csak jónak látja. Népeken nincsenek jogai, bár ha meghúzzák magukat, elég jól megélhetnek, hiszen meglepően gazdag a föld, a mélyben és a felszínen egyaránt. Talán az Átokúr mágiájának hatása, hogy ebben a tartományban csupán ikrek születnek – kettes és hármas ikrek, olykor pedig négyes ikrek –, így aztán Korenisben mindig akad elegendő alattvaló a haláladóhoz.

A középső tartomány Laberis. Itt terpszkedik Odera, Volena fővárosa, és szintúgy itt található meg az „Örökkön Változó Palota”, ami a Káospápa lakhelye és Yvorl leghatalmasabb temploma is egyben. Nevét kaotikus formájú, valamilyen mágikus eljárás folytán állandóan változó alakja miatt kapta – vélhetően a Káoszfellegvár is hasonlóképpen viselkedik, ám arról még nem születtek szavahihető beszámolók. A tartomány fölött Salador gyakorlat kizárólagos hatalmat, ő az egyedüli, akinek a másik három tartományúr elszámolással tartozik – még a Káosztisten is Saladoron keresztül nyilvánítja ki akaratát. A Káospápa, Yvorl egyházi hierarchiája legmagasabb tisztségének birtokosa. Állítólag több mint háromszáz éves, de teste csupán egy jó harmincas éveiben jár, jóképű, ámbár fenyegető férfit mutat. Mint az „Örökkön Változó Palota” lakója, egyedül neki van egyenes bejárása a Káosz Fellegvárába. Hatalma egyedülálló, tudása majdhogynem a szládokéhoz fogható.

A legszűlső tartomány a Gorendorf-hegységgel határos Ziredorf. A kormányzó itt egy borzasztó asszony, Irgalmatlan Alvara, aki sokak szerint a Káospápa szeretője. Ha ez igaz, különös gusztusa lehet Saladornak, hiszen Alvara irtózatosan kóvér testén számtalan éhes száj nyílik, melyeket állandóan etetniük kell a püspökasszony rabszolgáinak, s a kövérségtől lefityedő bőrredők alól bűzös váladék csordogál, amely nedvesen tartja Alvara örökké meztelen testét. Ő írta a híres „Gyötrelmek Könyve” című szindarabot, mely a kínzások eddig soha nem látott bőségű tárházát mutatja be a nagyérdemű közönségnek – élőben. Ziredorf lakossága kisebb részt ember, nagyobb részt pedig a hegyekben lakó, illetve onnan kitelepült manó és ogár.

Hivatalos nyelv: A népesség vegyességének köszönhetően sokféle nyelvet beszélnek, de a legelfogadottabb az erősen kevert, innen-onnan összeállt, bár már sajátnak vallott *volen*. Beszélnek továbbá a közöst, de hallani manószót, sőt, olykor egy-egy ork, illetve óriásnyelven kiejtett mondat is elhangzik.

Lakosság: Vegyes, megtalálható itt majd' mindenféle náció, illetve azok keverékei.

Öltözködési szokások: Nincs meghatározott, mindig az időszerű divat szerint. Egyetlen feltételt az éghajlat szab, ahol is a hűvös északi szelek általában megkövetelik a vastagabb, olykor prémbetétes anyagokat.

Árak: Változóak. Tartományról-tartományra, sőt, faluról-falura változnak, de még az sem biztos, hogy amire reggel megalkudtak, az délből ugyanannyiba fog kerülni. Általános szabály, hogy az erősebb fél határozza meg a dolgok árát.

Közbiztonság: Nagyon rossz. Volena területén gyakorlatilag bármi megtörténhet a gyanútlan átutazóval – s ha túléli, másnap akár annak az ellenkezője is.

Vallás: A tartományok területén Yvorl hite az elfogadott, bár más, kaotikus és szélsőséges istenek imádatát is megtűrik – igaz, csupán azért, hogy Yvorl papjainak legyen kit feláldozniuk Ejsötét ünnepén.

Iskolák, szervezetek, rendek: Volena területén legkönnyebben Yvorl-papnak tanulhat az ember. De más rablásra és ölésre szakosodott mesterség művelői is előfordulnak, úgymint tolvajcéhok, orgyilkos-rendek, erkölcstelen varázslóiskolák, boszorkányfészek, fegyverforgatók kaszárnái. Ha valaki békésebb szakmára vágyik, azt ne Volenában keresse.

Jelentősebb rendek:

Orgyilkosok: Ében Testvériség, Volena Büntetői, Sapatagok

Tolvajok: Holdarcúak, Nesztelen Vadászok,

Varázslók: Viharmágusok, Aura Goanathar Rend

Boszorkányok: Liathar Leányai, Morkha

Harcosok: Yvorl Kaszásai, Lánglelkűek (Iovagrend) Vil-Amatar (mágikus harcokok)

MEIRAN

Gazdag, önálló kereskedőállam, élén a Tizek Tanácsával. Az északnyugati partvidék tenger-ostromolta mélyföldjein földművelő és állattenyésztő lakosság él; ők Gerondar nyugati térségének élmezője – sőt, Drunohar rabszolgavadász-kereskedői révén a keleti pusztaságokra is eljut a meirani élelmiszer. A tartomány fő bevételét egyértelműen a kereskedelemből, a megtermelt áruk értékesítéséből adódik, hisz' gyakorlatilag az északi kontinens keleti részén ez az egyetlen behajózható partszakasz (tudniillik a teljes keleti partot a hegység szirtjei lepik be, ráadásul a víz tele van sziklazátonyokkal, innen is a név: Kőszilánk Partok). Bár az állam maga rendezettnek tűnik, nem ritkák az intrikák és burkolt hatalmi harcok – ám ez nem csupán a Káosz vidékére jellemző.

A *Tizek Tanácsa* a tíz legtekintélyesebb kalmárcsalád vezetőiből áll, ők uralkodnak a vidéken, és kereskedelmi kirendeltségeik gyakorlatilag a világ összes fővárosában megtalálhatóak. A Tanács Elnöke a leggazdagabb, legbefolyásosabb család – az Arany Sas Kereskedőház – feje, Gideon Fegord, aki az oderai Birodalmi Tanácsba is bejáratos, ahová csupán a legfőbb Káoszurak kapnak meghívást. Kereskedelmi és politikai befolyása jelentős, amivel nem rest élni. Beszélük, személyes jó barátja Lélekavadász Reinhamnak, a Káospüspöknek, és hogy kettejük között létezik valamiféle titokzatos paktum.

Meiran jelentéktelen méretű zsoldos hadsereget tart fenn, ám az is szinte fölösleges – parádékon kívül másutt nem is látható az enciántabard, a Tanács poroszloinak díszes egyenruhája –, mivel a tartományban jelentős számú Viharóriás-hadsereg állomásozik, melyet minden évben leváltak. A Káoszfellegvár erőteljes katonai jelenlétének csak részben oka Meiran megkülönböztetett élmezője szerepe – a másik ok a tengerpart, amely kiváló adottságai révén előnyös kereskedelmi helyzetbe hozza az államot. Meiran szaggatott partvonala



számtalan hadikikötőt bújtat, melyek közvetlen teleport-kapcsolatban állnak az Örökkön Változó Palotával.

A meirani kereskedőházak behálózzák az egész ismert világot, és minden nagyobb városban megtalálható legalább egy fiókházuk. Ez a kereskedelmi háló, melyet a tíz kalmárcsalád szőtt Worluk köré, nem csupán Meiran gazdagságát biztosítja, de valamilyen módon hozzájárul csaknem minden ország gazdaságához, ezért a káosz-hitű kereskedők ha nem is szívesen látott, mindenesetre kényszerből megtúrt vendégek a többi kontinensen. Egyedül Kelet- és Dél-Gerondar fehér dolt a meiraniak számára; ezeken a területeken Drunohar orkjai birtokolják az utakat.

Hivatalos nyelv: Beszélt nyelve a közös (ez az elfogadott államnyelv), de beszélék a környező államok nyelvét (mint a *volen* vagy a *keran*), néhányan jártasak a manók és orkok nyelvében is.

Lakosság: Változó, csupa meggazdagodni vágyó szerencsevadász és kereskedő, általános ismertető jegyek nincsenek.

Öltözködési szokások: Volenához hasonlóan változatos, ahány nép él itt, annyi féle. Legfőbb öltözködési irányadó a hűvös éghajlat.

Árak: Közepesek. Mindent kapni lehet, még a ritkaságok is mindennaposak.

Közbiztonság: Rossz. Bár az állam gazdagabb az átlagosnál, a területen rengeteg a naplopó és a tolvaj. A Káoszfellegrvár itt állomásozó hadserege sem növeli a közbiztonságot, sőt...

Vallás: Altalában a Káosz-hit dívik, már csak Volena közelsége miatt is, de előfordulnak, főleg az erre járó kereskedők miatt a Rend panteonjának templomai is. Ezeket rendszeresen felégetik, ám mindig akad pénz az újjáépítésre. Ezek a templomok gyakran válnak a Rend-párti ellenállás korántsem titkos fészkeivé.

Iskolák, szervezetek, rendek: Rengeteg polgári céh virágzik erre, de leginkább felkapott a kereskedőké, na meg persze a belőlük élő tolvajoké, akik alkalomadtán maguk is kereskednek. Akadnak itt harcos iskolák is, bár ezek Gerondar-szerte nevetség tárgyai. Ok nélkül...

Jelentősebb rendek:

Tolvajok: Meirani Kézművesek, Arganos Gyermekei

Harcosok: Meirani Testőrgárdisták, Vadvizek Vadászai Iskola

KERINIA

A gerondari őslakosok és az első emberi jövevények leszármazottainak, a kerineknek a királysága. Büszke, harcos nép lakja, akik a Káoszbirodalom katonaságának gerincét alkotják a Viharóriások mellett. A kerin király, Gyémántszerű Roedgar Maaris maga is katona, aki a kerin szokásoknak megfelelően nem örökölte koronáját, hanem hősiességével *kivívta*. Kerinia harcos- királya a híres és még inkább hírhedt Fekete Vértések körében vívta ki a dicsőséget, a Káosz és a Rend erői között zajló háborúban. Az uralkodó kemény, hajthatatlan férfi, mint fajtája majd minden tagja. Vasökölrel irányítja királyságát. Odaadása az ország ügyében és hite Yvorl felé nem kétséges. A Gyémántszerű megnevezés annak a csodálatos ékkőnek köszönhető, melyet bal szemgödrébe forrasztott bele Yvorl egyik szládja – legalábbis a történetek ezt mondják –, s amellyel állítólag képes látni azokat a gondolatokat, amelyek Yvorl és a Káosz erői ellen fogannak.

Keriniában igazi pályafutást csak katonaként lehet bejárni, épp ezért a jelentkezőknek se szeri, se száma, a felvételi követelmény tehát okkal kemény. Keriniában a nőket nem nézik le csupán azért, mert nők – számos hajadon választja a fegyveres életet, de nem külön rendekben, amelyekre ujjal lehetne mutogatni, hanem együtt a férfiakkal, teljesítmé mindazt, amit az erősebb nemnek is kell. Aki bekerül valamelyik harci-rendbe, annak komoly talentumokkal kell rendelkeznie, hogy felölthesse a nemzet vörös-fekete egyenruháját. Azok, akik nem felelnek meg a katonaelet kemény követelményeinek, csupán a kiszolgálók lenézett életét élhetik... vagy kapnak egy szépen faragott fejját a kiképzőtábor közelében.



Hivatalos nyelv: A *keran*. Más népek szavait elvből és büszkeségből szájukra nem veszik, még a közöst is csak tolmácsok útján beszélék, noha azt egészen jól megértik.

Lakosság: Az őslakó roalok és a jövevény emberek keveredéséből létrejött *kerinek*. Mivel tulajdonságaikban inkább az emberekre hasonlítanak, ezért a köznyelv is embernek tartja őket, akár csak a dréneket. Ezek a hollószínű fürtökkel és heves vérmérséklettel megáldott, szikár, inas, sólyomarcú lények megvetik és gyűlölik az orkokat, a törpéket, az elfektől pedig kimondottan idegenkednek. Az óriásokat harci képességeik miatt tisztelik, de ezt a tiszteletet a világért sem mutatnák ki. Ha tisztavérű roallal találkoznak, addig nem nyugszanak, míg meg nem ölik... vagy maguk el nem pusztulnak.

Öltözködési szokások: Errefelé kedvelik a sötét színeket, mint amilyen a fekete vagy a borvörös. Ruháik anyaga erős, strapabíró, szabásukon jól látszik, hogy szabójukat inkább a célszerűség, mint a dekoratívítás vezérelte. A férfiak és a nők egyaránt az uniformisszerű öltözetet hordanak.

Árak: Az államon belül cserekereskedelem folyik – a pénzt megvetik, s lenéznek mindenkit, aki csak pénzért hajlandó dolgozni, vagy eladni valamit. Pénzre igazán csak akkor van szükségük, ha külföldi kereskedőktől akarnak vásárolni.

Közbiztonság: Jó. A jól szervezett őrség elriasztja a renitenseket, akik egyébként sem igen szívlelhetik a gögös és harcias népet.

Vallás: A királyságban Yvorl vallása dívik, azonban nélkülöz minden olyan elemet, amely felborítaná az ősi szokásokon alapuló társadalom rendjét. A volenai papok éppen ezért számtalanszor megkérdőjelezték már a *kerinek* odaadását a káosz irányában.

Iskolák, szervezetek, rendek: Leginkább harcos iskolákban bővelkedik Kerinia, de akad egy orgyilkos-iskolájuk is, ahol csupán külföldi ifjak tanulhatnak.

Jelentősebb rendek:

Harcosok: Fekete Vértések, Kerin Vágtatók, Veremharcosok, Hold-sarló Harcművész Iskola

Orgyilkosok: Táncoló Árnyak Testvérisége

ROAL-FÖLDEK

Csupán képzeletbeli határokkal, illetőleg a szomszédos államok által rajzolt határokkal rendelkező vadföld. Lakói a roalok, e föld őslakosai voltak egészen a hódító hős, Andien érkezéséig (*Az első Káoszbajnok volt az, aki serege élén meghódította az akkor még a roalok kezén lévő szárazföld északi részét, ahol aztán istene lakhelye, a Káoszfellegrvár felépült. Yvorl később magához vette lelkét, testét pedig díszes sárba helyezték, csodálatos hatalommal rendelkező bárdjával és vértjével együtt. Sokan próbálták már megkeresni az ismeretlen helyen leledző sírboltot az ereklyék megszerzésének reményében, ám mind ez idáig még senki nem járt sikerrel. A legtöbben úgy vélekednek, hogy ezen a*

földrészen található, sőt, néhányan tudni vélik, hogy a buja erdőse-gekkel borított Senki Földjén rejtezik, a Kósvatag szívében. A boron- gósabbak viszont úgy tartják, hogy inkább az Átokmezsgye az ősi sír rejteke.) Bár még mindig jelentős területet tudhatnak magukénak, ha- talmuk, mely egykor majd' az egész északi kontinensre kiterjedt, csu- pán halvány árnyéka korábbi önmagának. Egyre ritkuló, szétszórt vá- rosállamaik fölött külön-külön uralkodó áll, nincsenek általánosan el- fogadott törvények, az állam csupán független városok laza szövetsé- ge. Mindazonáltal baj esetén összefognak, és az általuk igen hatéko- nyan gyakorolt, jelentékeny mágiiformával, az ősi magvakból táplál- kozó vadmágiával komoly ellenállást jelentenek a két ellenlábasnak, a vérrokon Keriniának és az eszelős Zoldrun Császárságnak egyaránt. Állandó háborúskodásuk ezen államokkal, illetőleg a fél-felfortyánó belső viszályok egyre gyengítik őket, és már csak idő kérdése, mikor tűnik el véglegesen a roal nép e földről. Bukásra ítélő helyzetüket jól példázza, hogy a roalok az egyetlen nép a Káoszbirodalomban, akik nem képviselhetik magukat a Birodalmi Tanácsban.

Bár a roalok nem hívei Yvorlnak, a békeesség kedvéért adóznak ne- ki, s olykor vadmágusokkal segítik a káosz ügyét – különben az Egy- szemű Istenség már eltörölte volna őket. Salador, a volenai Káoszpá- pa nemegyszer fennhangoztatja, hogy a roalok pusztán „azért va- karózhatnak még bolhás odúikban”, mert Yvorlnak komoly tervei vannak velük. A roalok hallottak már erről a véleményről, és valóban vakarózhatnéjkuk támad, ha azokra a titokzatos tervekre gondolnak...

Hivatalos nyelv: Beszélt nyelv az ősi *roun*, a roalok nyelve, illetőleg a manónyelv, a szomszédos népek köszönhetően. Megértik még a szom- szédos tartományok nyelveit, ha beszélni nem is beszélnek, illetőleg a közöst.

Lakosság: A roal nép nyurga, emberi testfelépítésű, 200-220 centimé- teres átlagos testmagassággal, amihez hihetetlenül vékony alkat társul. Arcuk hosszúkás, fülüik az elfekéhez hasonlóan elhegyesedő. Fizikai képességeik silányak, viszont mentális adottságaik kiemelkedők. A vadmágia avatott mesterei.

Öltözködési szokások: Előszeretettel viselnek a talárhoz hasonló, ám annál sokkal finomabb anyagból készült, ügyesen szabott öltözék-köl- teményeket. Ezeket szívesen egészítik ki köpönyeggel és puha bőrsa- ruval. Kedvelik az ékszereket, elfogadott, ha egy roal kezének minden ujján gyűrű csillog. Szeretik továbbá a selymet és a bársonyt, ruháikat is általában ezekből készítik. Kedvenc színük a fehér és az égszínkék. **Árak:** Városról-városra változó. Mivel idegeneket nem szívesen fo- gadnak, ezért külső mércével nem jellemezhető. Az ő szemszögükből elfogadható.

Közbiztonság: A városokban jó, de nem az idegenek számára.

Vallás: Ősi istenüket, a kaotikus Ogerát imádják, azonban hívős tá- volságtartással adóznak Yvorlnak is. A roalok ősi istennője, a kiszá- míthatatlanság és vadság úrnője. Úgy tartják a roalok, hogy az úrnő saját akaratából tébolyodott meg, és vált kiszámíthatatlanná, hogy az- tán szeszélyes lelkének egy töredékét népének adhassa. Ez a lélektö- redék az, amit ma Vadmágiának ismernek.

Iskolák, szervezetek, rendek: A roalok mágiája igen híres – külhoni tanítványt azonban sosem fogadnak. Valójában nincs is miért – a vad- mágiára születni kell, s ha ezt a különös képességet olykor más faj gyermeke is birtokolja, használatát akkor sem tudja megtanulni; csu- pán saját tapasztalatai alapján válhat mind ügyesebbé, vagy ha ez nem sikerül, akkor halottabbá...

Jelentősebb rendek: Nincsenek. Egyes roal vadmágusok különös belső tüztől hajtva elhagyhatják városukat, országukat, de még Gerondart is. Ezt a belső tüzet kalandváagnak nevezik...

ZOLDRUN CSÁSZÁRSÁG

Sötéten terpeszkedő birodalom Kerinia szomszédságában. A császári házaspár Yvorl elvakult csatlósa. Az uralkodó pár nem büszkélkedhet az idő kódébe vesző, császári ősökkel, mert minden Éjközép napján az arra méltó, nemesi származású jelentkezők kihívhatják őket vadalra – ebből kifolyólag többnyire dinasztát sem alapíthatnak... nem élnek meg az ehhez szükséges életkort. A harcot természetesen mágiával vívják, mert valami misztikus jelenség folytán a kihívó és a császári pár ké- pessé válik a mágia használatára, bár sosem tanulta. Mágiájukat nem ismerik, mindössze intuitív jelleggel használják azt – s meglehetősen

sok rokonságot mutat a roal vadmágiával. Nem meglepő hát, hogy a császári pár időről időre megpróbálja megszerezni a szomszédos Roal-földek uralmát, hogy a behódolt vadmágusokkal behozhatatlan előnyre tegyen szert a trónkövetelőkkel szemben. A császári akarat azonban minduntalan csődöt mondott a gyenge roalokkal szemben, sőt, eddig még egyetlen zoldrun császár sem élte túl a sikertelen hódí- tó háborút. Egyesek Yvorl akaratát látják megnyilvánulni ebben.

Zoldrun népe legalább olyan mohó, mint amilyenek uralkodóik maguk. A javak mértéktelen megszerezni vágyása és azok elpazarlása legalább olyan mindennapos, mint a yennon-szigeti mágusoknak a zoknijuk cserélése. Nem csoda hát, hogy ilyen mértékű pocskékolás mellett igazán sohasem gazdagodott meg az ország.

Hivatalos nyelv: Leggyakrabban a dallamos zoldrunt hallani, de re- getegen beszélnek a közös nyelvet is.

Lakosság: Más földrészekről ideérkezett népek egyvelege jellemző, bár látni itt számozott kerint is.

Öltözködési szokások: Hivalkodó, túlzóan címós, méregdrága se- lyemből, tafotából, illetőleg egyéb ritka kelmékből. A rikitó színek dívnek errefelé. Az éghajlat igen kedvező, így nyaranta előfordul, hogy egyes hiú zoldrun férfiak és nők meztelenül, pusztán méregdrá- ga ékszerekbe öltözködve lófrálnak a városokban.

Árak: Magasak, bár ez itt senkit nem érdekel.

Közbiztonság: Közepes, amely a lakosok nemtörődomségéből fakad.

Vallás: Kizárólag Yvorl hite terjedt el.

Jelentősebb iskolák: Nincsenek, azonban különleges képességekkel rendelkező, magányos hősök még a dekadencia eme mocsarából is ki- emelkedhetnek.

AZ ÁTOKMEZSGYE

Amíg a keleti Végtelen Kópusztaság a valaha dúlt káosz mementója, addig az Átokmezsgye az élő Káosz hona. Hitelt érdemlő beszámoló még nem született erről a vidékről, ahová a lábnyomok csak befelé ve- zetnek; a legendák és pletykák pedig egymásnak mondanak ellent. Eme pletykák alapján az Átokmezsgye éppúgy lehet a megvalósult Po- kol, mint csodálatos ligetekkel tarkított, kedves kis vidék, ámbar legin- kább torz növényzetről, eltorzult állatokról, különleges és rendkívül veszélyes lényekről beszélnek. Nincs olyan botor lelkű halandó, aki az Átokmezsgyére tehetné a lábát anélkül, hogy leszámolna nyomorúsá- gos létével. Hisz' itt mindenek természete, legyen az élő hús, varázslat, vagy mágiával felruházott tárgy, eltorzul, kiszámíthatatlanná válik.

Még Drunohar orkjai sem merészkednek az Átokmezsgye közél- be – rabszolgaszállítmányaikat még jóval a határ előtt emelt erődítme- nyig viszik csupán, aztán úgy iszkolnak vissza a sivatagba, mint aki- nek démonok harapdálják a fenekét. Nem ok nélkül: Stermoor fekete erődjében szolgáló helyőrség minden egyes tagja démoni lény.

Az Átokmezsgye kellős közepén, a Gorendorf-hegység derekán, ahol a sziklás csúcsok legmagasabbra szöknek, ott tornyosul a Káosz erőinek szimbóluma, a félelmetes Káoszfellegvár, Yvorl lakhelye. Er- ről a várról még maga Feketebotos Mark'yhennon szerzett ismerete- ket – mintegy ötezer évvel ezelőtt. Azóta ez a leírás minden bizonynal elavult, és annyit sem ér, mint egy darab napon szikkasztott óriás-po- tyadék – hiszen az állandóan változó Káosz testében ugyan miért ma- radna változatlan maga a szív?

Derek Cuman, Yvorl főpapja, isten után az első a Káoszfellegvár- ban. Magas, teljesen kopasz férfi, még szemöldöke sincsen, és ez szi- gorú arckifejezést kölcsönöz neki – egész lényéből sugárzik a hatalom melyben csak a Káoszpápa vetekszik vele. Hogy ne okozzanak egy- másnak gondot, Derek a Fellegvár ügyeit intézi, és a Káosz világhó- dító tervei foglalkoztatják, ugyanakkor Salador Volenát kormányozza – és persze beleszól Meiran, Kerinia és Zoldrun ügyeibe. Derek Cuman a hódító, Salador a megtartó.

Rebesgetik, hogy a Stermoorba hurcolt rabok egyenest a Káoszfel- legvárba kerülnek, ahol valamely sötét szertartás során átalakítják őket. Mire megint feltűnnek Stermoorban, addig a nehéz felfogású órasok, a vad és független barbárok, a sunyi orkok és gyáva manók tö- kéletes, hűséges és ravasz harcosokká válnak: Viharóriások lesznek. Bár ez a szóbeszéd épp olyan alaptalannak tűnik, mint a többi, Drunohar kocsmáiban lankadatlanul tartja magát... hiszen nem egy rabszolgavadász találkozott már össze Stermoorba hurcolt egykori foglyával, a Viharóriások között.

Dél-Gerondar

KONDOR BIRODALOM

Miután a megteremtésük után rohamosan szaporodó orkok a Vas-hegységtől délre eső hatalmas területet benépesítették, agresszív ösztöneiket követve egymásnak estek. A harcok elsősorban a területért folytak, no meg a nőstényekért, esetleg a törzsek kétes értékű vagyonáért. Groomsnak persze nem tetszett, hogy teremtményei egymással háborúznak, ezért számos olyan hőst választott ki közülük, akik megpróbálták a törzseket egyesíteni, de mindegyik kudarcot vallott – ki-loccsantott agyukat hamar feketére aszalta a Nap... Ekkor Grooms belátta, hogy az egységet ily módon nem tudja megvalósítani, csakis akkor, ha valamilyen közös érdekből fognak össze az orkjai. Ekkor a törzsek papjaira látomást küldött, hogy egy majdani nagy háború alatt, amikor a törzsek idegen faj ellen harcolnak, eljön az ork hős, aki majd egyesíti őket, és újra nyugodtan élhetnek. Több száz év telt el, és a legenda már-már kezdett feledésbe merülni, amikor megjelentek az első emberek – a drének és csatlósai – a délnyugati partokon, és hódításba kezdtek. Alig kétszáz év alatt a későbbi Birodalom fele területét elfoglalták, amelynek az ott röpdősö rengeteg keselyű miatt a Kondor Birodalom nevet adták. Az emberek semmibe nézték az orkokat, az elfoglalt területen élőkét vagy megölték, vagy pedig a Kondori-hegység bányáiban dolgoztatták. Az orkoknak semmi esélyük nem volt ellenük, hisz' a törzsek nem álltak egymás mellé, sőt, gyakran a törzseken belül is ellentét húzódott, istenük pedig erőtlenné volt még, hogy szembeálljon Mark'yhennon gyámolítottjaival. Am idővel Grooms jelentősen megerősödött, és amikor Drénia hatalma meggyengült, elérkezettnek látta az időt a nagy egyesítésre, és a törzsek sámánjaira, illetve papjaira újabb látomást bocsátott, melyben elmondta, hogy eljött az a hős, aki az ő követeként egyesíteni fogja a népeket az emberek ellen. Ekkor számos törzsből jelentek meg olyanok, akik a Nagy Egyesítőnek mondták ki magukat, és ez további ellentéteket szült. A kiválasztottak próbákon bizonyították be, hogy csakis ők lehetnek az igaziak – és persze sorra elbuktak. Az igazi Kiválasztott eközben egyszerű vadászként a törzseket járta, és tanult tőlük, úgy, ahogy azt Grooms utasította neki. Még egy embertől is kénytelen volt emiatt tanulni, hiszen az ellenséget ismernie kellett. A neve pedig ennek az ifjúnak Btoektóe volt. Miután megtanult mindent, amire szüksége lehetett, Grooms kinyilatkoztatásai által maga mellé állította a törzseket. Ezután felkészült a Nagy Hadjáratra, melynek során visszafoglalták földjüket az alávaló emberektől. A Kiválasztott utasítására nem ölték meg mindet, csak aki ellenállást tanúsított, ugyanis Btoektóe felismerte, hogy jobb, ha meghagyják szolgáorban, mintha megölik őket. A Nagy Hadjárat után a hős, ahogyan jött, úgy is tánt el. Habár a nagy egység összeomlott, az orkok már nem harcolnak annyit egymással, mint régebben. Grooms minden törzsnak kijelölt egy területet, ahol élhetnek, így akadályozva meg a területi vitákat...

A hatalmas kiterjedésű Kondor Birodalom nem csupán az orkok, hanem a hőség birodalma is. A Vas-hegységtől az Irgalom-szirtekig, Gerondar legdélibb csücskéig húzódó földeken csupán két évszaktól ismernek; az esős és a száraz évszakot. Amikor esik, még a sivatag is kizöldül, amikor pedig a Nap fellegek nélkül uralja a cinkfehér eget, a dűsfűvű szavannákból is kopár csonttetemek lesznek. Északon, a Vas-hegység közvetlen szomszédságában gyakori, hogy a száraz évszak közepén hirtelen hóvihar zúdul alá a hegyekből – itt még érezeti hatását észak káosza. A Birodalom közepén sűrű dzsungel táplál az errefelé nap mint nap zuhogó, langyos eső – bár az őserdő közepéből sárkánygerincként kiemelkedő Kondori-hegység nyugati lankáira már alig jut csapadék, így a Véreskezűek területein komoly vízforrásnak számítanak a több méter magas kaktuszok. Amikor a Birodalom északi felén zöldell a szavanna, akkor délen éppen szárazság uralkodik, és fordítva – ezt jó, ha megjegyzik az orkok földjén utazók.

A Kondor Birodalom központi uralkodó nélküli, laza törzsszövetség, melyet újra és újra átalakítanak a fellángoló ellentétek. Törzsfőnökök, kiskirályok vezérlik egymással ellentétes érdekeik szerint az ork törzseket. A híres, nagy törzsek országnyi területeket birtokolnak, s ezernyi kisebb-nagyobb települést laknak, míg a néhány ezer fős kisebbek – meghúzódva a nagyok árnyékában – örülnek, ha a falujukat magukénak tudják. A Káosz és a Rend háborúja előtt Grooms szemé-

lyesen próbálta meg összefogni birodalmát, ám ez sajnálatos módon nem sikerült neki, sőt, Groomar pusztulásával Grooms egy időre kénytelen volt felhagyni tervével. Ám ami késik, nem múlik...

Az ork törzsek egymástól merőben eltérő körülmények között élnek. Vannak, akik sárból tapasztott kunyhókban laknak, s vannak – főként délen –, akik civilizált kővárosokban. Ezek a városok azonban a legkevésbé sem emlékeztetnek a civilizált vidékek virágzó kézműipari és kereskedelmi központjaira; az orkok városai leginkább a védekezést és támadást, no meg a vezetők kényelmét szolgálják. Egyes törzsek bárnákban dolgoznak – illetve dolgoztatják emberi rabszolgákat, akik sokkal többen vannak, mint széthúzó gazdáik, mégsem képesek változtatni sorsukon –, mások vadásznak, a földet túrják, állatokat terelgetnek, vagy háborúskodással szerzik kenyerüket.

Rabszolgának lenni a Kondor Birodalomban az egyik legsúlyosabb sorscsapás, amely Worlukon érheti a halandót. Errefelé a rabszolga nem csupán olcsó munkaerő, „élő szerszám”, hanem tehetetlen céltáblája az orkok hirtelen haragjának, leölhető áldozati bárány, halálra szánt ellenfél a vérgőzös hadijátékokon – s olykor része a törzs vacsorájának. Óvatos becslések szerint négyszer-öttször annyi emberi rabszolga él a Kondor Birodalomban, mint ork – ám a számok csupán azt bizonyítják, hogy a tömeg még nem elegendő a boldogsághoz. A kondori rabszolgaság érdekes vonásokat mutat: a rabszolgák nem tulajdonai senkinek – nincs egyetlen ork sem, sőt, törzs sem, aki magánának vallhatna akár csak egyetlen rabszolgát is –, viszont tulajdonai mindenkinek – azaz bármely ork megteheti bármit a rabszolgának minősített emberekkel. Ez azzal jár, hogy a távoli kontinensekről ide vetődött emberfajzatoktól sem kérdezik meg, rabszolga-e, avagy sem... a kérdés eleve eldőlt. Az ork rabszolgotartás sajátosságaiból adódik, hogy egynémely, világtól elzárt rabszolgaaluban emberöltők telnek el, míg akár egyetlen orkot is látnak, így ők gyakorlatilag szabadoknak is tekinthetők... mígnem arra vetődik néhány vérmes ork harcos, akinek kedve szótlan némi embervadászatra, és kiirtja az egész falut.

Az újabb háború, amely teljesen szétzilálta Kondort, s majdnem elpusztította Grooms földi megtestesülését, sok ork törzsfőnököt és kiskirályt ráébresztett arra, hogy a széthúzó törzsek túlságosan gyengék az ellenséggel szemben. Hogy ebből a felismerésből születik valamilyen béke az orkok között, az a jövő titka. Mindenesetre a sárkányok és fekete elfek között általános a vélekedés, hogy az ember ideje hamarosan lejár, s a büszke faj követi elődjait a történelem süllyesztőjébe. Talán éppen a megszállottan szaporodó ork faj lesz a következő, amely meghatározza a világ eseményeit...

Hivatalos nyelv: Az ork különféle nyelvjárásai. A városokban viszonylag jól beszélik a közösti.

Lakosság: Javarárszék orkok, és emberi rabszolgáik. A birodalom egyes helyein más fajok is előfordulnak – a sivatagok, mocsarak mélyén, a hegyek csücskén, vagy az őserdő sötétjében –, elzárva a mindenütt nyüzsgő orkoktól: manók, törpék, szabad emberek, gyíklények, elfek, tündérek, ogárok és gilfek. Bár az orkok rendkívül szaporák, igen magas körükben a halandóság is, így csak lassan nő a lakosság szám.

Öltözködési szokások: Orkos, azaz mindegy milyen, csak jó büdös legyen. Egyes törzsek ruházódásukban elternek az átlagostól.

Arak: Törzsenként változó. Általánosságban elmondható, hogy a részegítő italok olcsóbbak, mint a kása, és a rothadó loágyvelő többet ér, mint a színhús.

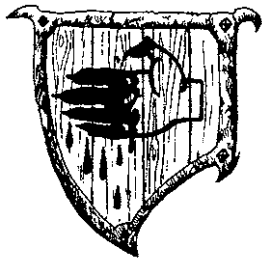
Közbiztonság: A városokban már elég jó, másutt azonban az izmok törvénye uralkodik.

Vallás: Grooms hite. Aki nem becsüli eléggé Minden Orkok Öregapját, az hamar a vacsorakondérban találhatja magát.

Iskolák, szervezetek, rendek: A Kondor Birodalomban bármilyen foglalkozás megtanulható, feltéve, hogy nem igényel túl sok intelligenciát. Akibe véletlenül több ész szorult az átlagosnál, az vagy hamar meghal – mert túl sokat okoskodik –, vagy Grooms papja lesz. Egyéb-ként törzsenként változó, hogy mely életutak számítanak elfogadottnak – harcos, vadász, földműves stb. –, ám egyik iskola sem számít messze földön híresnek, ezért itt nem kerülnek megemlítésre.

A jelentősebb törzseken kívül – melyeket alább ismertetünk – számos kicsiny törzsközösség is létezik. A nagyobb törzsek hatalmas, országrésznyi területeket birtokolnak és számos települést laknak, mely települések olykor semmi kapcsolatban sem állnak egymással –

ugyanakkor a legnevesebb falu (vagy város), legnevesebb hőse a „törzsfőnök”, aki királyként uralkodik népén. A Királyok Királya azonban Grooms...



1. Véreskezők

A Kondori-hegység nyugati lábánál, a Kishar folyó környékén laknak. Ez a vidék igen száraz, évek telhetnek el egyetlen csepp eső nélkül. A folyam zöld csikja és a hegység között szikla- és homoksvatag urálja a vidéket – míg az előbbiben még akad némi élet, s a hatalmas oszlopkaktuszok vizet is szolgáltatnak, addig a homokdűnéknek csak az öngyilkosok bolyonganak... no meg a hadiszínekre mázolt orkok trappolnak keresztül rajtuk.

A Véreskezők törzse harcosokból áll, akik állandó háborúban állnak a leigázott emberekkel – s nem érdekli őket, hogy az állati sorba kényszerített csupaszbőrűek nem tanúsítanak semmiféle ellenállást –, illetve a szomszédos kisebb törzsekkel. A barátságtalan környezet, a folytonos portyák, a fegyvernagyvadás nélkül vívott, céltalan háborúság megemelte őket, ezért az orkok között ők a legkitartóbbak és a legjobb harcosok. Nevükhöz híven a harcokból véres kézzel térnek haza, sőt, a csata azt nap hőse nyakig bemázolhatja karját a frissen kiontott vérral.

A többi törzs nem kedveli őket, a szomszédos Szörnyfejűek pedig egyenesen gyűlölik a Véreskezőket – köszönhetően az állandó harcoknak, melyekből többnyire a Véreskezők kerülnek ki győztesen.

Azok, akik már kiöregedtek a harcokból, az ifjakat nevelik, felügyelik a földművelő, állatokat legeltető rabszolgákat, illetve a saját hősiességükről szóló történelemmel traktálják a közösséget, mellyel állandóan feltűzik a törzs harci kedvét.

A törzs jobbára a hadiszakmányból él, illetve azon kevés rabszolga munkájából, akiket még nem öltek meg, s a folyó mentén túrja a földet. Nagyon keveset vadásznak – jobbára nincs is mire.

A Véreskezők ruházata bőrből készül, amely büzlik a rászáradt vértől. A harcosok bármilyen könnyű páncélt magukra húznak – a nagyobb vérték alatt könnyen hőgutát kapnának, ezért azokat kerülik. Kedvenc fegyverük a buzogány és más zúzófegyverek, mert ezekkel lehet igazán véres mészárlásokat rendezni, ami után a sivatagi egerek még évek múltán is nyalogathatják a kilocsantott agyvelőt. A törzs általános jellegzetessége, hogy orrcimpájukba ezüst orrkarikát fűznek – a harcosok akár többet is.

A törzs híres orkjai:

– Koponyaszaggató Grogan, aki Btoektöe Nagy Hadjárata idején lemészárolta egy kisebb város teljes emberi lakosságát. (Arról már nem szól a fáma, hogy eredetileg Groganék hatan voltak, de ő a mészárlás után leöldöste társait a nagyobb zsákmány reményében.)

– Csonkoló Ragon, aki nevét furcsa harci technikájáról kapta; buzogányba élesre fent bárdfejeket erősítettett, így a Véreskezőektől szokatlan módon végez ellenfeleivel. A hagyományok megtagadása miatt Ragonra a száműzetés várt volna, ám a kitesztítés műveletét magukra vállaló orkok hamar elbúcsúzhattak karjaiktól... ezután a törzs vénei visszavonták ítéletüket, s Ragont a törzs hősenek nyilvánították.

2. Szörnyfejűek

Kishar folyó torkolata körül, illetve a Sidaron folyóig tartó területeken laknak. A törzs jelentős része alig él valamivel jobb körülmények között, mint a rabszolgáik, ugyanakkor a Kishar környéki orkok városokban élnek, egészen tűrhető körülmények között. A két folyó közti vidék a Sidaron áradásainak köszönhetően jó termést ad – ezért a Szörnyfejűek területén él a legtöbb emberi rabszolga, s talán itt megy legjobban a soruk. A Szörnyfejűek szinte sosem mészárolják le ok nélkül a rabszolgákat, sőt, megvédik a szomszédos törzsek portyáitól is őket – ami persze nem jelenti azt, hogy Grooms tiszteletére ne áldoznának olykor embert –, noha az istenük ezt sosem

kérte tőlük, hisz' Grooms alapvetően idegenkedik az élőáldozattól. De az orkok, biztos, ami biztos alapon megraknak néhány máglyát, s kihengeznek egy pár karót...

Az emberi rabszolgák munkáján kívül vadászatból, pásztorkodásból és kereskedelemből élnek – a déli, civilizáltabb törzsek közötti laza cserekereskedelem rajtuk keresztül folyik.

A Szörnyfejűek iszonytató maszkokat hordanak – a legenda szerint valaha a törzs nem fogadott szót Btoektöe-nak, Grooms küldöttének, ezért a Nagy Egyesítő megátkozta a törzset. Az átok hatására a törzs tagjainak feje eltorzult, s oly csúf lett, mintha démoni álarcot viseltek volna. Később az átok hatására a Szörnyfejűek Grooms leghívebb orkjai lettek – ámbár a szörnyű ábrázatok nemzedékről nemzedékre öröklődik. Egykori megátkozottságukra különösen módon még büszkék is, s azt állítják, hogy az ő hűségük százszor többet ér Grooms szemében, mint a többi törzs feltétlen hite. Büszkeségükben nem hogy takarognak arcukat, de csúfabbnál csúfabb maszkokkal tovább torzítják.

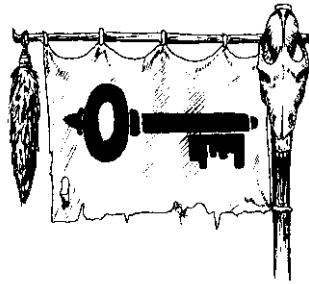
A Szörnyfejűek a viszonylag tiszta, rendezett ruházatot kedvelik – ez a szokásuk még akkortájt alakult ki, amikor az arcuk elviselhetetlenül ronda lett. Harcosaik nem viselnek fémvértéket, csupán bőrpáncélt. Bármilyen fegyverrel megbarátkoznak.

Az Enyveskezők mellett az ő vidékükért érte leginkább a Rend elfuserált hadjárata. A hadjáratban a legtöbb városuk elpusztult, ám a Szörnyfejűek serényen újjáépítik azokat, mivel északi szomszédaik állandó rabló-hadjáratainak csak az erős városfalak állhatnak ellen.

A törzs híres orkjai:

– Öldöklő Grogan, aki egyszer elfelejtette, hogy lefekvéskor hová tette le a maszkját, mire bosszúból kiirtotta a faluját. Álarcát ezután sem lelta meg, és egy varacskos disznó koponyájából volt kénytelen új maszkot készíteni magának. Sosem fogadták be többé sehová, azóta kitesztítottként járja Kondort.

– Aranymaszk Krodgon, a Szörnyfejűek jelenlegi vezetője; a róla elnevezett új városban, Krodgonban uralkodik népén.



3. Enyveskezők

A Kondori-hegységtől délre ők uradják a teljes területet, az Ekogon és az Inugan folyó vidékén. A vidék elhanyagolt szántóföldek, sűrű erdők és vadban gazdag szavannák tarka egyvelege, amely bőséges megélhetést biztosít a birodalom legnépesebb törzsenek.

Az Enyveskezők talán a legügyesebbek az orkok között, például képesek állatokat megülni,

jól bánnak az íjjal, és a tolvajképeségek elsajátításában is jeleskednek. Kiemelkedő ügyességüket azonban szinte sosem állítják hasznos dolgok szolgálatába; megvetik a földművelést, egy lombkalyibánál bonyolultabb építményt nem húznak fel – mindezeket rabszolgáikkal végeztetik el, vagy megbízzák az Aranyfülűk törzsét, hogy építsék fel városaik. A Kondor Birodalom legnagyobb városa, Groomar is az Enyveskezők földjén található – valaha a drének emelték, jelenleg pedig az Aranyfülű klán tagjai építik újjá. Enyveskező ork csak bámészködik a nagyszabású építkezés környékén, s jó, ha nem csórja el a szerszámokat!

Az Enyveskezők legfőbb jövedelemforrása eddig Groomar volt – azaz a messziről ide zarándokló orkok megkoppasztása törvényes és illegális módon. Híres vendéglátók és még híresebb tolvajok. Tolvaj természetükre még büszkék is, gyakran az egymástól ellopott dolgokban járkálnak, hogy ezzel is bizonyítsák; ők a jobbak.

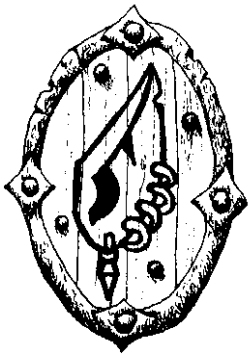
Groomar elestével felértékelődött a vadban gazdag környék, és rabszolgamunka – az Enyveskezők kénytelen-kelletlen megtanultak vadászni, s kissé jobban odaügyelnek a rabszolgákra, akik a szántókon és a legelőkön küszködnek az élelemért.

Az Enyveskezők ruházata meglehetősen eklektikus – mindent magukra húznak, amit sikerült ellopniuk, és csupán egy kicsit is hasonlít valamiféle ruhadarabra. Hímzett köntös, rosszul cserzett gerezna épp úgy előfordulhat a ruhatárukban, mint talp nélküli tengerészcsizma vagy sisakként viselt rézlabas. Harcosaik, vadászai a messzire ható fegyvereket kedvelik: íjat, lándzsát, parittyát.

A törzs híres orkjai:

– Könnyű-Préda Rohgon, aki a nevét onnan szerezte, hogy bárkitől képes volt bármit ellopni, de sajnos, eléggé figyelmetlen volt, ezért őt is gyakran kirabolták. Hogy nevét melyik tulajdonságából adódóan kapta, azt csak ő tudja.

– Kulcsos Dgetgoth, a törzs jelenlegi vezetője, akinek mániája a kulcsok gyűjtése. Jelenleg ő felügyeli Groomar újjáépítését, ám leginkább a helytartói trónus kifaragására ügyel, s Grooms Palotájának kőműves-munkálatait nem sieteti. Tevékenységét valószínűleg csupán addig végezheti büntetlenül, míg a más létsíkra menekült Grooms viszsa nem tér, hogy személyesen is megtekintse az építkezést.



4. Aranyfülűek

Területük a Kondori-hegység és annak keleti oldala, egészen a Háborgó-óceán partvidékéig. Ők biztosítják Grooms erődítményeihez, az orkok fegyvereihez, páncéljaikhoz a nyersanyagot, ugyanis itt sok bánya található – illetve ők azok, akik felépítik a birodalom városait. A bányákban, kovácsműhelyekben törpék ezrei dolgoznak, az Aranyfülűek pedig csak felügyelik őket. Ez az egyetlen olyan hely talán, ahol a foglyokat „nem zsákmányolják” ki, ugyanis kiválóan táplálják és ruháztatják őket, hiszen szükség van a jó munkaerőre. Persze a fegyvelmezés érdekében ezek az orkok is kiélhetik „jószívű” hajlamaikat.

Ugyanakkor más törzsek vidékén maguk az Aranyfülűek építik a városokat, várakat – részint büszkeségből, részint pedig azért, nehogy a többi ork megsejtse, hogy nem csupán az embereket lehet rabláncra fűzni. Mivel az Aranyfülűek gazdságát a törpe rabszolgák biztosítják, a törzs féltékenyen őrzi titkukat.

Az Aranyfülűek nem olyan jó harcosok, mint a Véreskezűek, ám szerveztségük folytán sokkal hatékonyabbak. Ahol az egyéni hősiesség számít, ott nem sokat érnek – az ő világuk a csaták forgataga, ahol szának összehangolt támadásán múlik a győzelem. Erős váraik, jó fegyvereik és a szerveztségük megvédte őket a Groomart is tönkretűző háború csapásaitól – sem Mark'yhennon, sem Yvorl seregei nem jutottak be az Aranyfülűek gazdag vidékére.

A törzs tagjai tartós bőrruházatot viselnek, fülükben négy-öt aranykarika is fityeg. A harcosok bőrvértekekkel védik a testüket. Kedvenc fegyverük a korbács és a bot, eléggé érthető okok miatt – ugyanakkor csatában ennél hatékonyabb fegyvereket forgatnak, mint például a törpe csatabárd vagy a koponyalyukasztónak becézett csatacsillag.

A törzs híres orkjai:

– Vaskalapácsos Kogromon, mint némelyik ork, megtanulta a kovácsmesterséget, sőt, kiválóan művelte azt. Ő készítette el Btoektóe búzogatányát, melyet később a legnagyobb ork sámán Grooms segédelmével varázsfegyverré tett.

– Fényesszáj Rog'homo, a törzs jelenlegi vezetője, aki egy baráti eszmecsere során több fogát is elvesztette, és ezeket pótolván ékköveket tetetett a helyükre.



5. Teli Száj

A Kondori-hegység és az Igaridon-folyó között lakik az a törzs, amelyik leginkább hú maradt az ősi szokásokhoz. Barlangokban, lombkunyhókban élnek, s vadásznak, portyáznak, rabolnak és fosztogatnak kisebb-nagyobb sikerrel. Groomst tisztelik, és mindenben követik sámánjai szavát. Hogy elhivatottságukat biztosítsák, minden hónapban emberáldozatot mutatnak be Grooms tiszteletére – noha az ötlet valamely agyalágyult, vén sámántól származik, s nem magától Groomstól, az istenség eddig még nem tiltakozott, s a Teli Száj törzse vígan gyakorolja *embertelen* szokását.

Mivel rabszolgákat nem tartanak, a szükséges áldozati-embereket a szomszédos törzsektől rabolják, emiatt gyakran összetűzésbe keverednek azokkal.

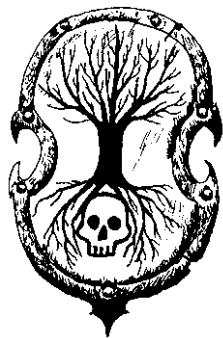
A legutóbbi időkig egyfajta lanyha utálat vette körül a maradi Teli Száj törzset. Újabban azonban sok klántag állt be a Káosz seregébe, amikor az Groomar ellen vonult – mivel elhitték Yvorl hazug papjainak, hogy az emberáldozatokat ők is Groomsnak ajánlják fel. Az értelmi képességekben nem jeleskedő Teli Száj orkok aztán kövenként bontották le Groomar falait, csupán azért, mert az emberáldozó káosz-papok szerint „a város zavarta Groomsot a kilátásban”. E dicstelen tettük miatt a Káosz-háborúból magához térő birodalom elsőszámú üldözöttjeivé váltak a Teli Száj törzs tagjai. A totális kiirtatástól talán csak az menti majd meg őket, hogy gyűlölnék mindent, ami emberi – emiatt talán majd megbocsát nekik a többi törzs. Idővel...

A törzsre jellemző, hogy a mellkasukra Grooms képét tetoválták, amint éppen a feláldozott embereket zabálja – erről tetoválásról kapták a nevüket. Állati bőrökbe bújnak, nem viselnek semmiféle páncélt, mert zavarja őket a fürgeségre alapozott, „lecsapni-elpárologni” harcmodorukban. Fegyvereiket a természet adta a kezükbe – bunkók, farkarók, ijak, kőbuzogányok –, illetve Groomarnál zsákmányoltak ezeknél jobbat is, s aki teheti, vasfegyverrel jár.

A törzs híres orkjai:

– Barátkozó Kogkog, aki először alkalmazta a „jobb előbb vallatni, és aztán feláldozni” elvet, habár *azt* a vallatást nem szokták túlélni a foglyok.

– Nagypofájú Nkorghom, a törzs jelenlegi vezetője; nevét a törzs irányításának módszeréről kapta. Egyelőre bevált...



6. Búzós Leheletűek

A Kondori-hegységtől északkeletre található Arghomog Mocsara, ahol az orkok egy kis termetű, filigrán fajja él – ők a Búzós Leheletűek. A mocsárvilág orkjai mintha nem is a birodalomban élnek – a külvilágról mit sem tudnak, s ugyan hallottak már Groomsról, ám úgy képzelik, hogy Minden Orkok Öregapja csupán egy vén ork, aki a meleg kuckóban pihenteti fájós térdét, s az unokák rágják meg neki a falatot, hogy fogatlan szájával le tudja nyelni.

Általában 10-50 fős családokban élnek mocsárszerte, és a többi családdal is kapcsolatot tartanak fenn. Szigorú területfoglalásban élnek egymással; aki netán egy másik család területére téved, akkor az csak alapos indokkal kerülheti el végzetét. Ilyen alapos indok pedig csak egyetlen egy létezik: a házasság. A Búzós Leheletűek sosem házasodhatnak családon belül, ezért a fiatal hímek, amikor már felnőttek érzik magukat, felkeresnek egy másik családot. Ha ott talál magának eladósorban lévő leányt, akkor ott marad – idővel akár családfő is válhat belőle –, ha pedig nem, akkor sietve odébb áll.

Az idegen betolakodókkal nem igen törődnek, hiszen majd megöli őket a mocsár – hát akkor meg minek fárasszák magukat?

Kiváló tájékozódó képességgel rendelkeznek, melyet a mocsár vadajaira vadászva kamatoztatják. A legnagyobb vadászai nőstények, s a náluk jóval gyengébb hímek inkább az ehető növények begyűjtésében, kisebb állatok összefogdosásában jeleskednek. Egyébként lusta teremtmények, habár nagyon fűgék tudnak lenni, ha akarnak. Mivel mindent megesznek, amit ehetőnek vélnék, még a dúsán tenyésző, illatos vízimentát is, ezért az ork orr számára túlságosan búzós a leheletük.

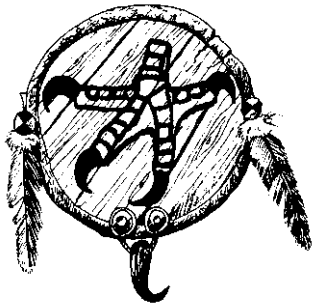
A családok minden évben az Arghomog-gyűlésen egy közös Nagy Vezetőt választanak, akinek mindig engedelmeskednek – feltéve, hogy nem szól bele a családok életébe. Ha a Nagy Vezető túl sokat gondolna magáról, hamar a mocsár fenekén találná magát, ezért inkább igyekeznek meghúzódni, s „uralkodásának” egy éve alatt nem hoz komolyabb döntéseket annál, mint hogy: „mielőtt a nagy fehér piócát megennétek, köpjétek magatok elé, és e nyálat ajánljátok őseinknek!”

A mocsár orkjai vékonyka alakjukat állatbőrökbe és sásrostokból szőtt zsákruhákba burkolják. Fegyvereik vadászatra valók: szigonyok, horgas végű nyilak. A mocsárba fulladt utazók fegyvereit nagy becsben tartják: kunyhóikat díszítik a fényes acélpengékkel, védelmező talizmánként tekintve rájuk.

A törzs híres orkjai:

– Rémölő Ghog'goma, a leghíresebb ork asszony. Ő ölte meg azt a mocsári rémet, amely folyamatosan rettegésben tartotta a mocsár északi részét. Híre más vidékekre is eljutott.

– Félsemű Khig'ohag, a mocsári orkok jelenlegi vezetője. A Károszháború idején egy eltévedt károszhitűnek megígérte, hogy átkalauzolja a mocsáron, ha cserébe az nem öli meg őt. Khig'ohag egy olyan rész felé vezette a harcost, ahol a súlyos vértbe bűjt ember elsüllyed. Eddig minden úgy történt, ahogy Khig'ohag eltervezte, ám amikor az ember ékköves nyakláncáért nyúlt, az áldozat megpróbálta elkapni a kis orkot. Khig'ohag még időben észrevette, s elugrott. Az életét ugyan megmentette, de a károszhitű kése kiszúrta az egyik szemét, és a nyaklánc is elsüllyedt a mocsárban. Évszázadok óta az első hím, akinek nevéhez ilyen izgalmas történet fűződik.



7. Fekete Karom

Az Eliadon folyó jobb partja mentén elterülő őserdőben élnek azok az orkok, akikkel az ork matrónák ijesztgetik engedetlen gyermekeiket. A kannibál Fekete Karom törzs területét mindenki messzire elkerüli – kivéve talán a kalandvágyó Véreskezű-hősjelölteket –, így sajnos a Fekete Karom orkok legfinomabb csemegéje sosem jön házhoz, és sosem mondja: márpedig-én-kajaa-akarok-lenni! Ezért, bár a hírnevük igen félelmetes, a Fekete Karom

törzs tagjai ritkán bántanak – értsd: esznek meg – más törzsbeli orkokat. A Fekete Karom törzs számos kisebb klánra bomlik, melyek egymásra vadásznak. Az *orkvadászat* Grooms ünnepe előtt élénkül meg, ugyanis úgy tartja a hit, hogy az a család, amelyik a neves ünnepen nem orkhúst vacsorál, az elveszti a szerencsését.

Kivált vadászok, melynek főként az őserdő vadjai látják kárát. Mivel a nyílt égbolt vallásos rettegéssel tölti el a lelkeket, sosem hagyják el szállásterületüket, vagy ha igen, csupán olyan messzire vezetnek orkvadász portyáikat a szomszédos törzsek területére, hogy egyetlen éjszaka alatt megjárják az utat. Ilyenkor az égbolt „alszik”, tehát nem jelent számukra fenyegetést.

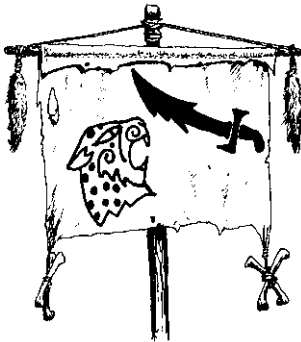
A Fekete Karom törzs tagjai kisebbek, mint egy átlagos ork. Általában növényi vagy állati eredetű ruházatot viselnek, mely nem sokkal több egy erszényként is használható ügyékkötőnél. Pálmarostból font övüket feketére égetett emberi csontok, illetve ork karmok díszítik. Fegyvereik főleg bunkóból, husángból áll, de használnak íjat is – nyilaik hegyére mérget kennek.

A törzs híres orkjai:

– Orkfaló Tod'hog, aki egyszer fogadásból két egész orkot falt fel. Ebbe aztán belehalt, így második fogásként őt tálalták fel. Azóta istenként tiszteli a legtöbb Fekete Karom klán.

– Ujjevő Dkogogh, a hírhedt fejavadász, aki bárkit szolgál, egy jó kis „lakomáért” cserébe. Szokása áldozatainak ujjait levágni, és a megbízóhoz tartva elragcsálni őket. Legutoljára az Aranyfülűek területén látták – éppen egy félig sült törpét reggelizett.

– Agyvelő Rog'hoag, a Fekete Karmok legfőbb vezetője; nevét kedvenc eledeléről kapta.



8. Vágott Fülűek

A krokodiloktól hemzsegő Igadiron-és a zavaros vizű Agorom-folyó között dúsfüvű síkság terül el, ahol a számtalan tavacsának, patakknak és kisebb folyónak köszönhetően a száraz évszakban sem pusztul ki a növényzet. Ezen a vidéken élnek az orkok nomádjai, a Vágott Fülűek törzsei.

Ötven-ötszáz fős családokban, klánokban élnek, melyek állandóan vándorolnak. Egy területen csak addig maradnak, amíg elfogadható mennyi-

ségben találnak a környéken vadrist, és a gazellákat sem úzták még messzire vadászai, aztán szedik a sátorfájukat, és néhány mezővel odébbállnak. Mokány pónijaik nem csupán a vadászatban és a háborúskodásban nagy segítség számukra, de szinte nagyobb becsben állnak, mint a szomszédos klán tagjai. A pónik együtt éjszakáznak gazdáikkal, a hosszú sátrak egyik végében, s ha elpusztul egy, épp olyan díszes temetésben részesítik, mint a harcosokat. E pónik segítségével terelgetik asszonyaik a birkanyájukat, melyek a családok gazdagságának szimbólumai – tehát szinte sosem kerül birkahús a fazékba.

A Vágott Fülűek hosszúkás sátraik körül aprójszágot is tenyésztenek, s a gyermekek a síkságon magvakat – főként vadrist – gyűjtenek, amelyből száraz, tartós lepényeket sütnek a család közös tűzhelykővén. Rabszolgákat nem tartanak, bár elismerik, hogy más törzseknek szükségük van az emberek magjára.

Grooms ünnepelni számukra mindenekfelett áll. Amint tehetik, áldoznak neki – de nem élőlényt, s legfőképpen nem orkot vagy embert, mint ostoba fajtársaik, hanem erjesztett kancatejet, fiatal bárányt és vadmézzel megkent lepényeket. Ugyanezen ünnepek fénypontja a birkózóverseny, ahol az orkok összemérik egymással tudásukat – jellemző rájuk, hogy legendás hőseik nem a nagy harcosok és nem a vadászok közül kerülnek ki, hanem a legjobb birkózóikat kapja szárnyra a hírnév.

Grooms jóindulata szinte állandóan megnyilvánul a törzs felé – nyilván a neki tetsző áldozatok miatt –, ugyanis egy kiváló tulajdonsággal ajándékozza meg a klánok vezetőit. A klánfők képesek megérezni, hová érdemes továbbköltözni, ha egy területen nehezzé válik a táplálék begyűjtése. Ez megkönnyíti a Vágott Fülűek számára a családok vezetőinek kiválasztását, hisz' aki rendelkezik ezzel a tulajdonsággal, az lesz a vezető.

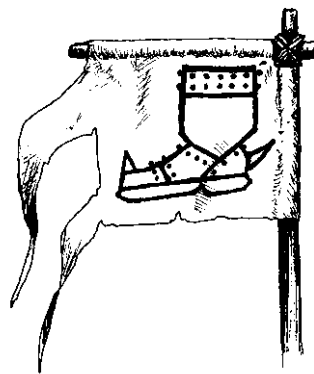
A Vágott Fülű orkok nagydarabok és erősek, ugyanakkor fűrgék is. Ruházatukat állatbőről készítik, vagy az asszonyaik által szőtt, geometrikus mintázattal díszített takarókat hordják ruhaként. Ezeket a ruhákat rendszeresen tisztítják, hiszen a jellegzetes ork bűz megnehezítené a vadászatot a síkságon, ahol a legkisebb szellő is messzire viszi a szagokat. A törzs jellegzetessége, hogy a jobb fülcimpájuk hiányzik, ezt ugyanis eltávolítják a születés után.

Harcban a nehéz zúzófegyvereket részesítik előnyben, ám a vadászathoz kizárólag lándzsát és íjat használnak, melyet félelmetes pontossággal kezelnek.

A törzs híres orkjai:

– Félkezű G'orkoh, aki nem azért kapta a nevét, mert hiányzik az egyik keze, hanem azért, mert egy Grooms-ünnep alkalmával a birkózóversenyen fél kézzel leterítette őt ellenfelét.

– Szerencsés Ghogron, aki önmagát nevezte el így. Egy másik birkózóversenyen megbotlott egy kiálló ágban, és a két nekirohanó ellenfele összefejelt, s mivel egyedül ő maradt talpon, nem volt kétséges, ki a győztes.



9. Vascszima

A Gog'hod-dombság és az Agohogt-hegység területén él a másik kézműves törzs, a Vascszima törzse. Míg az Aranyfülűek a birodalom déli részét, a Vascszima törzse az északi törzseket látja el szerszámokkal, fegyverrel, s ha kell, vértékkel. A hegyek gyomra kiváló minőségű vasércet rejt, ám az orkok nem vájtak új tárnákat, s csak azokat bányászták, melyeket még az orkok ideje előtt erre lakó törpék vájtak. Amikor ezek az ősi tárnák kimerültek, a szomszédos

Domorioh-láp gyeppvasércét olvasztották meg, az ugyancsak messziről hozott faszén segítségével. Újabbán a Kerítők törzse – akikről fegyverekért cserébe a faszénet vásárolják – feketetörpe rabszolgákat hozott a Vascszima népének, akik aztán megkezdték az új, hegymélyi értelek feltárását.

A Vascszima népe a régi tárnák felszínhez közeli jártaiban él, illetve a félig a kőbevéjt, félig a sziklákra ülő Vasvárbán, ahol a fekete tró-

nuson sosem ült meg király, mert azt a helyet a misztikus Vascszima foglalja el. A törzs jelképe ez a Vascszima, melyet az ember és a törpe rabszolgák által épített várban őriznek. Úgy tartják, hogy a Vascszima eredetileg Groomsé volt, és ő hagyta itt nekik, hogy ezzel erősítse meg a törzset a Nagy Hadjáratban. A törzs tagjai mindannyian a nyakukban hordják a Vascszima kicsinyített változatát, mely szent és védelmező jelképük.

Kedvelik a vasból kovácsolt, nehéz páncélokat, s azokat a zúzó-fegyvereket, melyek még ezeket a páncélokat is átütik.

A törzs híres orkjaik:

– Acélos Gtorat’hog, aki a nevét az errefelé oly ritka acélból készült páncéljáról kapta. Ő vezette a Nagy Hadjárat idején a Vascszimájukat: sikerekben, vérben és szétkent agyvelőben dúskáló életet vallhatott a magáénak.

– Vasbádog Grogto, a törzs jelenlegi vezetője. Állandóan egy vasból készült páncélban máskál mindenhol, mintha csak beleragadt volna, mert igen szeretne olyan nagy vezér lenni, mint amilyen Acélos Gtorat’hog volt. A kulcsin azonban nem minden – a belső erények teljes hiánya miatt ragadt rajta a „Vasbádog” gúnynév.



11. Gonosz Agyúak

Gogroh sivataga az a hely, ahol bármennyi eső is esik – márpedig esik –, sosem fog zöldellni a fű. A ritka oázisokon kívül nincs élet e tájon, hiába is keressenék. A Vas-hegyek ormáról legördülő viharok csupán a forró homokot kavargatják fel, enyhülést azonban nem hoznak, s a magukkal hozott csapadékot beiszszák a szomjas dűnék. Nappal a hihetetlen forróság gyötri a vidéket, ám éjjelre akár a víz is belefagyhat a kulacsba.

A Gonosz Agyúak ezt a sivatagot választották maguknak lakhelyül. Van valami báj abban, hogy a legpuhább ork törzs ilyen kegyetlen körülmények között él – ám ezt a bájt rajtuk kívül senki sem élvezi. Hűgyszagú oázisaikba csak határozott céllal érkeznek vándorok – s miután céljukat elérték, sürgősen távoznak.

Az itt élő orkok vagy túl cingarak, vagy iszonyatóan kövérek – rejtély, hogy miből tudtak magukra szedni annyi hájat –, és semmiféle fegyver használatában nem jeleskednek. Nem értenek az építészethez – ez meglátszik a koszlott pálmák árnyékában gunnyasztó kunyhóikon –, sem az állatok neveléséhez. Egyetlen dolog, amiben meglehetősen tökéletességet értek el, a lustálkodás. Ork legyen a talpán, aki lustábbnak mondhatja magát a Gonosz Agyúaknál.

Hiányzó testi erejüket és lustaságukat kiválóan ellensúlyozza viszonylagos intelligenciájuk, s profázásban való járatosságuk. A törzs tagjai szinte kivétel nélkül Grooms felkent papjai – avagy, ízléstől függően, Grooms sámánjai –, akik egész nap prédikálnak egymásnak, s jelentős étel-, illetve italáldozatot mutatnak be istenüknek, melyet lehetőleg a másik vacsorájából cseennek el. Hívek híján – mikor már megunták, hogy körülöttük mindenki elhúzási, s bosszantja őket, hogy a kecskéket nem lehet megtéríteni, csak megenni – a Gonosz Agyúak felkerelkedhetnek, hogy más törzseknek próbáljanak szerencsét. A birodalom legnagyobb hitszónokai, vándor prédikátorai és zug-gyónatói a Gonosz Agyúak törzséből kerülnek ki.

Grooms különös fintora, hogy e lusta népséget valóban megáldotta némi mágius tehetséggel – ámbar az is lehet, hogy ez pusztán a sivatag hatása, ahol, ha éppen nem a szél fúj, esszenciaviharok borzolták a homokdűnék felszínét (Valaha ezen a tájon személyesen küzdött meg Yvorl és Mark’yhennon. Akkor még paradicsomi állapotok uralkodtak itt. Azóta...). Bármilyen is legyen az oka, a Gonosz Agyúak között kiemelkedő számban fordulnak elő varázshasználók, mégpedig olykor nem is olyan rosszak, akik persze törzsi szokásaikat követve a szakrális mágia ösvényére lépnek. A mágiahasználó orkok agyában különös változások következnek be; ezek egyike, hogy amint ráébrednek az erejükre, tisztelni kezdik az életet; egy másik hittétel szerint az orkok szolgálata magasabb rendű, mint az istenhez való folytonos imádkozás. Ezek az elvek persze cseppet sem könnyítik meg az életüket, ám elegendő csupán egyszer kigyógyítaniuk a helyi illetőségű törzsfőnököt a hasmenésből, máris szent emberként tisztelik őket, s elhalmozzák a lábukat aszalt datolyával.

A törzs híres orkjai:

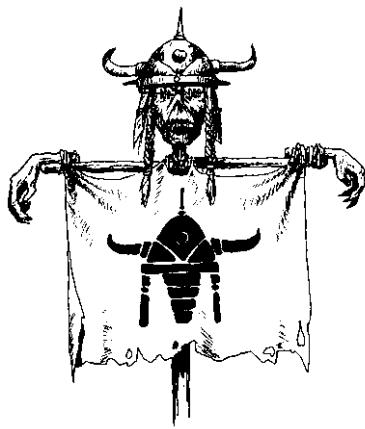
– Kétszakáll Khor’gokh, a varázserővel megáldott sámán, aki egyedül megállított egy a társai kiszabadítására indult törpe expedíciót. A törpéket elfújta a homokvihar, ám a varázslat nem kívánt mellékhatásaként attól kezdve a sámán ábrázatát két égővörös szakáll díszítette: az egyik a szokott helyen sarjad, a másik viszont Khor’gokh homlokán.

– Gkotho Gargoth, a Gonosz Agyúak jelenlegi nagyfőnöke, aki az Ibi’Zodi oázisban tengeti életét. Ő is pap, de az a szájalós fajta, akibe annyi varázserő sem szorult, hogy elúzza a tetveket a saját bundájából, viszont kibeszéli a gidát a vemhes kecske hasából. Hírnevét annak köszönheti, hogy megtérített három döggeselet, miközben elette előlük a döglött tevét, melyből a madarak ebédelni szándékoztak... desszertként pedig sorban elfogyasztotta mindhárom igazhitű dögevőt.

– Aggrak Ter-Grokh, a Renegát. Ismeretes Kítaszított néven is, egy dolog biztos, bármely Gonosz Agyú a fél karját is szívesen odaadná, ha ő végezhetne a Renegáttal. Ter-Grokh egykor megbecsült tagja volt a törzsnek, esélyes a nagyfőnökségre, ám történt valami (állítólag árulás), aminek következtében menekülnie kellett.

10. Kerítők

A Gogroh folyam és a Vas-hegység között áthatolhatatlan tölgyerdő zöldell, melyet különös módon a hegyek káosz-terhelte hóviharai táplálnak. Mire a hó és a jég eljut Gogrom erdeje fölé, a fagy elengedi karmaiból, s langyos esőként hullik alá. Ezen a tájékon élnek azok az orkok, akik bármit megszereznek, csak jól megfizessék. Rabszolgát a Vas-hegységi törpe, illetve barbár településekről az ork törzsek számára, vagy éppen kondori orkot az északi rabszolgavadászoknak. Igen



gyümölcsöző kapcsolatban állnak a Vascszima népével, de ugyanezt elmondhatják Drunohar orkjairól is, akik pedig a Káoszt szolgálják. A Kerítők törzse vezette át a birodalom menekültjeit a Vas-hegység hágoín – aki fizetett, azt épen és biztonságban, aki nem tudta megváltani az útikalauzok szolgáltatásait, azt az igényektől függően az óriások nyársaira, az Eltévelyedettek áldozóköveire, vagy Drunohar rabszolgaketreceibe juttatták.

A Kerítők kisebb falvakban élnek, fából ácsolt kunyhóikban, vagy éppen a fa tetején, mint a tündék. Állítólag Gogrom erdejében már több kincset halmoztak fel a szorgos Kerítők, mint amennyi kirabolgatása előtt Groomarban volt. Sokan megpróbáltak már hozzáférni ehhez a mérhetetlen vagyonhoz – hollóvája, feketére aszott fejük azóta is az erdei ösvények mentén darvadozik, öles karókra tűzve.

A Kerítők mindenből a legjobbat viselik. Vásznon, posztó, néha seelyem – ruházatuk ízléstelen, de mocskos. Ha „dologra” mennek, bőr-, illetve fémpáncélt viselnek, felkészülve üzletfeleik alattomos húzásaira. A Kerítők nyakában medál lóg, melyen Grooms mása található, s előszeretettel esküdnék rá, ha az alku menete úgy kívánja.

A törzs híres orkjai:

– Zsugori Ghokgum, aki egész életében fogához verte a garast. Olyan fősvény volt, hogy zsákvarrócérnával félig bevarrta a saját száját, mert úgy gondolta, így kevesebbet fog majd enni. Zsugori Ghokgumot, és mindazt a töménytelen kincset, melyet életében felhalmozott, házának pincéjében lelték meg, egy esős reggelen... Ghokgum a kincsekben hevert, s oszladozó ujjai még holtában is a pénzhegyekben turkáltak... Az összes Kerítő az ő példáját szeretné követni.

– Aranykéz Ghotagrom, a Legfőbb Kerítő, a törzs jelenlegi vezetője. Eddig bármilyen vállalkozásba is fogott, az busás hasznot hozott. Jelenleg aranytetejű palotáját építeti abból az aranyból, melyet Yvorl visszavonuló serege hagyott nála, némi „köszönöm”-ért cserébe. Hogy miért kapott ennyi kincset az északi parancsnokoktól, arról Aranykéz Ghotagrom mélyen hallgat.



12. Sötét Felhő

A Gahgorom folyó mentén, ahol a vérszomjas moszkítók sötét fellegként zümmögnek a nádas felett, él az orkok legbüdösebb törzse, a Sötét Felhő. Túrhetetlen szagukat, amely egyébként megoltalmazza őket a moszkítóktól, nyaki búzmirigyüknek köszönhetik – ez a rafinált kis gumó ragacsos váladékot termel, hasonló állagút, mint a fűlsír, melyet az orkok a reggeli rituális „tisztálkodás” keretében, vidám dalocskákat zümmögve végigkennének a testükön.

A Sötét Felhő törzs szapora tagjainak életét a harc határozza meg – a küzdelem minden formája boldogságot okoz számukra. Harc

alatt ők nem csupán a fegyveres, avagy a test-test elleni küzdelmet értik, de a birkózást, versenyfutást és az egyszerű elmetornákat is, azaz bármit, amelyben összemérhetik valamely képességüket. A Sötét Felhő orkjai ismerik a „kenyérharc”-ot, sőt, többféle szabályt találtak ki hozzá. Az egyik szerint hónapos, szikkadt veknikkel kell egymást püfölni, míg valamelyik fél orcája olyanná nem válik, mint a kenyér közé való húspép. Egy másik helyi jellegű, valamivel összetettebb szabály szerint az arrafelé őshonos kenyérfá érett gyümölcsét kell versenyszerűen kétfőra zabálni – ám nem az nyer, aki a legtöbbet magába tömi, hanem az, aki a legmesszebbre okádja az undorító, ugyanakkor részegítő hatású gyümölcsöt (*A Sötét Felhő folklór számára nem ismeretlen továbbá a „nyálczata”, melyet többnyire ellenkező nemű egyedek vívnak, az „agybunyó”, melyet szintén variálható szabályrendszer szerint játszanak, attól függően, hogy cél-e az ellenfél agyvelejének napvilágon történő megtekintése, avagy sem. Ezen kívül számtalan küzdelem-formát gyakorolnak, melyek hely hiányában nem kerülnek megemlézésre.*)

Természetesen nem lennének orkok, ha minden testmozgás közül nem a harcot imádnák leginkább. Mindegy, hogy hüvelykujjal kell-e kinyomni az ellenfél szemét, avagy csatabárddal bezúzni a koponyáját, az is mindegy, hogy párharcról van-e szó, avagy többen rohannak le egyetlen szerencsétlent – a lényeg, hogy folyjon a vér, de minél több! Születésükkor az ork porontyokat átadják a települések közepén található Neveldebe. Itt hamar elválnak, hogy az ifjonc alkalmas-e a Sötét Felhő törzs életére... A selejtje már az első „számháború” alatt kihullik (*A számháború durva szabályait itt nem ismertethetjük. Jobb lesz, ha tartjuk a szánkat...*).

Itt a lányokat a házimunkák és a ház körüli teendők elvégzésére nevelik, ami körülbelül annyiból áll, hogy miként kell eltakarítani az áldozatok széthajgált csontjait, s hogyan mossák fel a hányást úgy, hogy közben ne ébresszék fel a részegen hortyogó apjukat, férjüket, testvérátyjukat...

A törzs híres orkjai:

– Kétkardos Bog’hrogom, aki valaha egymaga megfutamított egy ezerszeres túlerőben lévő barbár hordát – de lehet, hogy a barbár horda csak három főből állt, mivel Bog’hrogom sosem jeleskedett a számtanban.

– Élészlátású Ghor’hord, aki a törzs jelenlegi vezetője. Mesterien bánik az ijjal, ha előtte leszedi róla azt a zavaró hajlított fadarabot, ami kissé megnehezíti, hogy az íjhúrt ellenfele nyakára tekerje. A nevét onnan kapta, hogy ha valaki látni szeretné, akkor az éléskamrába kell mennie, mert Ghor’hord ott trónol.

13. Dogon Fattyai

A Domorio’h-domságot akár óriásnyulak vidékének is nézhetnénk, ugyanis egy egész ork törzs él a dombok alatt húzódó hatalmas barlangrendszerben. A buckákat át-meg át-fürő üregeket, poshadt bűzű járatokat a nyúlként szaporodó Dogon Fattyai törzs lakja. A törzset alkotó öt klán a dombvidék különböző része alá ásta be magát, s igyekszik teljesen elzárkózni a külvilágtól. Az üregek bejáratát gyilkos csapdákkal látták el, mely biztosítja őket a külvilág ellen – ezeket a csapdákat folyamatosan ellenőrzik, és ha

kell, javítják azokat. A felszínre csak azok léphetnek ki, akik erre engedélyt kaptak a törzs vezetőjétől, illetve azok, akiket száműztek.

Ennek a nagy elzárkózásnak az okát már sokan kutatták, főként a messi Enyveskező törzs tagjai, akik nagy kincseket szimatoltak e visszahúzódó életmód mögött. Azonban még a legügyesebb tolvajok sem találtak mást a barlangok mélyén, mint száraz ork-potyadékat és sivalkodó, csaknem vak porontyokat.

Valójában a Dogon Fattyai föld alatti élete akkor kezdődött, amikor vándor prédikátorok – Gonosz Agyúak, természetesen – meghozták Grooms üzenetét: pusztulás leszen, aztán meg nagy egyesítés. Dogon elfajzott fattyai mindkettőt igen szerették volna elkerülni, ezért behúzódtak a föld gyomrába, mondván, hogy ami nem látszik az égből, ahol – szerintük – Grooms lakik, azzal nem fognak törődni a nagy egyesítéskor. Pechükre az igazi Egyesítő, Btoektöe éppen az ő törzsiükbe született bele, így nem kerülhették el a sorsukat: lett bőven pusztulás, aztán meg egyesítés.

Azóta rendezték a soraikat, és mégiscsak bezárkóztak üregeik mélyére. Ha magányos vándor ork téved arra, serényen megvendégelik ízletes férgéssel és sápadt gombákkal, aztán amikor a vendég elszunnyad, ugyanilyen serényen megeszik őt magát. Az ily módon elfogyasztott ork többet nem jelent gondot a számukra, s ami a legfontosabb: nem jár el a szája. Ha több ork is jár üregeik környékén – például gyepvasércet szállító Vascszimzások –, a Dogonfattyak szaladvást menekülnek másik lyukba, nehogy feltűnjenek nekik.

Híres orkjai:

- Dogon, a Törvényhozó. Ő vezette törzsét a föld alá.
- Btoektöe, a Kiválasztott, aki egyesítette az ork törzseket a Nagy Hadjáratra.
- Groomsnyila Gey’wan, a törzs jelenlegi vezetője, aki még életében nem látott igazi nyilat, de meggyőződése, hogy kitűnő kaja lehet.



Az Északi Jégföld

Ez a hatalmas kiterjedésű kontinens Worluk Világának legészakibb térsége, amelynek nagy részét örökösen jég és hó borítja. A földrész közepén, ahol a gránitszirtek a csillagok trónját ostromolják oly hideg az év minden perce, hogy még a fagydémonok foga is megfájdul, ha túl sokan üvöltenek együtt a nyughatatlan széllel. Viszont a Shie-tenger áramlatai, melyeket a Dimuran környéki forró óceánok viharai kergetnek Drénia partjáiig, olyannyira felmelegítik a levegőt, hogy a kontinenshez tartozó Lendori-szigetcsoport lakói csupán ritka vendégként tisztelik a havat. A kontinens végletes időjárásának középpontjában terül el a Drén Királyság termékeny háromszöge. Itt napsütötte nyarak váltják a hűvös tavaszt, és csikorgó telek az esős, de enyhe őszt – ez alól csupán Fagyföld keleti tartományai és az északi hegyekre felkúszó, jeges Sjóvörg tartomány a kivétel. Bár az Északi Jégföld drének lakta része nem hasonlít arra a képre, ami a köztudatban a „fagyos Dréniáról” kialakult, a viszonylag enyhe hőmérsékleti viszonyok dacára a táj olyan zord, borongós és rideg hangulatot áraszt, mintha átáznani akarná a legészakibb részeket – ám ez valójában nem az éghajlat, hanem a drének műve.

A bevezetőben és a Káosz-regényekben már utaltunk a Drén Birodalom uralkodásának és bukásának történetére. Az összeomlás után az elnyomott, rabszolgaként tartott népek és fajok kegyetlen bosszút álltak, és a guarnik egykori kontinensére, a mai Drénföldre üzték vissza a dréneket. Természetesen a nagy kontinenseken maradtak olyan országok és területek, amelyeknek lakosai dréneknek vagy a drének leszármazottjainak vallják magukat, ám az újabb birodalmi álmokat dédelgető Drén Királyság egvelőre csupán az Északi Jégföld lakható kétharmadát foglalja el.

Mielőtt a legújabb időkben a drének megkezdték volna hódító hadjáratukat, a Drén Királyság mellett a Cley-hegység által elszigetelt Zitran Királyság és öt kisebb független hercegség is létezett. Ezek jelenleg már a növekvő Drén Újbirodalom részét alkotják.



ZITRÁN KIRÁLYSÁG és a SZAKADÁR HERCEGSÉGEK

A Zitrán Királyság alapítója, Elvger de Zitrán eredetileg drén herceg volt, aki meggyilkoltatta három bátyját és az apját – a királyt –, hogy elnyerje Drénia trónját. Ám bűnös mesterkedéseire fény derült, és mivel törvénytelen eszközöket használt, a kermon-papok Konklávéja megfosztotta hercegi címétől, és megtagadta tőle a trónt. (Ezután a Zitrán dinasztia egyik mellékága uralkodott a királyságban, egészen addig, míg a Vigorard fivérek el nem hódították tőlük – a testvérszakkadás után a dréniai Zitrán királyok nevet változtattak, és Zitren dinasztiaként uralkodtak.) A kitagadásra válaszként Elvger maga köré gyűjtötte híveit, s megalapította saját királyságát a Cley-hegység védelmében. Drénia új királya két alkalommal is megpróbálta lerohanni Zitriániát, ám a zitránok – ahogy Elvger követői magukat nevezték – hősiessé megvédték határaikat. Elvger, hogy megszabaduljon a trónjára áhítozó sógorától, Ilowor do Drezsovtól, neki ajándékozta Zitriánia legterméketlenebb tartományát, a délnyugati határon, s beleegyezését adta e térség függetlenedéséhez. Még abban az évben véres belvillongásoknak és hatalmi harcoknak köszönhetően Ilowor do Drezsov elhalálozott, s hatalomvágyó rokonai gyakorlatilag szétcincálták az országnyi területet. Így alakult ki az egymással feszült viszonyt fenntartó, öt szakadár hercegség – Észak-Drezsov, Zsorfor, Krejan, Zsekeh és Dél-Drezsov. Az új államalakulatok csupán öt nemezedéken át élvezhették függetlenségüket (egészen pontosan 118 évig), jelenleg mind a Zitrán királyság, mind a Hercegségek a hódításban terjeszkedő Drén Újbirodalom részei, Dél-Cley Tartomány néven.

A zitrán terület igen kellemes éghajlattal, kiváló természeti adottságokkal rendelkezik – gyakorlatilag egymaga képes ellátni élelmiszerral a többi drén tartományt. Mivel a függetlenség éveiben a Cley-hegység déli peremvonalait is birtokolták, annyi ásványkincset mindig ki tudtak termelni, amennyire szükségük volt. Amióta újból a Drén királyság része lettek, a bányászat abbamaradt, mert a munkaerőt elvitték az északabbra fekvő, termékenyebb bányákba. A hercegségek sziklás vidéke kevésbé alkalmas a földművelésre, itt rideg állattartás folyik, de legfőbb bevételi forrásuk a halászat, a kalózkodás, és a közeli országok partvidékeinek (Észak-Maldiberan, Észak-Zhilian, Lendor) alkalmoszerű kirablása volt.

A zitránok között ismeretlen a nőknek oly nagyfokú semmibevétele, mint az anyaországban. Szemben a nemesdrén szokásokkal, Zitriániában a leányok is megörökölhetik szüleik címét és vagyonát, sőt, sok esetben még akkor is, ha idősebb férfiestivérek vannak. Ez a szokás – amely borzongással vegyes megvetést szült az anyaország drénjei között – abból fakadt, hogy a zitránok a szakadatlan függetlenségi háború alatt rájöttek, nem elég a sok hősnak a harcmezőn meghalnia, de születnie is kell valahol, ha szabad zitránok akarnak maradni a szabad Zitriániában.

Hivatalos nyelv: drovát

Lakosság: Zömében zitrán, akik a nemesdrén fajtól váltak ki, ám inkább politikailag, mintsem vér szerint, illetve azok a drének, akiket az anyaországban halálra ítélték valamely bűnükért, de sikerült átszökniük a hegyeken. A lakosság kisebb része a függetlenség előtti idők közembereinek és szabad parasztjainak leszármazottja. A hercegségi területeken jóformán csak köz-drének élnek.

Öltözködési szokások: Egyszerűség, célszerűség, és csupán annyi pompa, amennyi elfér egy kard hegyén.

Árak: Átlagosak. A Zitrán Királyságban élelmiszer olcsóbb, mint bárhol másutt, a kézműipar termékei némileg drágábbak. A Szakadár Hercegségekben viszont minden áru elég olcsón kapható, ám mivel semmiben sem diskálnak, a külföldi vándorok és kereskedők mindent tízszeres áron kapnak meg. A drén „visszahódítás” óta a királyságban és a hercegségekben, minden téren igen komoly az áruhiány, ezért drágaság tapasztalható.

Közbiztonság: Mostanában nem túl jó. A zitránok sokkal harciasabb nép annál, semhogy békén túrnék Deviaron uralmát.

Vallás: Változatos. Számtalan isten számtalan temploma megtalálható erre felé. A káoszistenek híveit üldözik – főként Yvorl követőit, akik számíthatnak a hosszú kínhalálra –, az Egységűs és a Rend isteneit támogatják. A kermon-papok nem hisznek semmiben, csak a guarni tudományban – de ők inkább törvénykezők, nem pedig lelki vezetők.

Iskolák, szervezetek, rendek: A zitrán tartományban egyelőre tilos mindenféle szervezkedés. A függetlenség idején mindenféle iskola létezett, ám egyik sem tett szert az iskola falain túljutó hírnévre.

LENDORI-SZIGETEK

Ez a szigetcsoport egy nagy szigetből (Lendor) és öt kisebb lakott szigetből áll, amelyek mindegyike az újkori drén invázió egy-egy önálló, független hercegség volt. A hercegségek szoros szövetségben álltak egymással. Lendor az idők kezdete óta megkülönböztetett helyzetet élvezett remek természeti adottságai és a körülötte kavargó, kivételesen erős mágikus koncentráció miatt. Am éppen kedvező helyzete miatt számtalan véres háború dúlt a szigetek uralásáért, amelyek mindannyiszor csaknem kipusztították lakosságát (ezért kevés olyan hely akad Worluk világán, amely megfelelőbb lenne a nekromantáknak, mint éppen Lendor). A guarni civilizáció a szigetcsoportot egyetlen hatalmas templomként tisztelte, hiszen ők a világot átszövő esszenciafolyamok rendszerét, a Hálót imádták. Később, a Gilf Birodalom virágzásnak idején egy erőteljes gilf mágus sajátította ki magának a szigeteket, aki szoros kapcsolatot tartott fenn az utolsó gázmágusokkal. A drének egy vad és féktelen démonimádó szekta révén kerültek először Lendorra – a szektatagok Alouita de Sherneveq, az örült vérmágus uralma alatt háborzongató rítusokat mutattak be, s a legsötétebb létsíkokkal tartottak fenn kapcsolatot. A Drén Birodalom összeomlása után Káoszítú kalózhercegek tanyáztak itt, őket egy erős zhíli lovagrend renegátjai, a Vasálarcosok takarították el a szigetről. A Vasálarcosok Rendhítú nagymestere Justen Aoucaster de Lendor volt a szigetek és annak fővárosának névadója, s az ő utódjai éltek ott a drének inváziójáig. Mint ismeretes e szigeten élt hosszú éveken át Mark'yhennon hierarchiájának egyik neves varázslója, Lendori Peltár, a sziget középső részén pedig Verghaust manóisten vezetésével Drakóniából elűzött manók telepedtek meg – nem éppen békés körülmények között.

Békés időkben a Lendori-szigetek államai jólétben és viszonylagos gazdagságban élhetnek – köszönhetően a lekoppott hegyek bányáinak, a vadban-halban gazdag erdőknek és folyóknak, a bőtermő földeknek és nem utolsósorban a szorgos népek, amely minden pusztító háború után nekifogott, hogy újjáépítse a hazát. Mivel a lendori ember inkább munkálkodni szeret, mintsem harcolni, a béke hosszú éveit nem saját erejüknek, hanem az egymással marakodó ellenségeknek és a Lendoron élő mágusoknak köszönhetők.

Hivatalos nyelv: A közös nyelv. Az egymást követő hódítók mindig magukkal hozták saját nyelvüket, ám valahogy sosem volt elég idő ahhoz, hogy gyökeret erresszen Lendor vendégváró földjén – inkább beolvadt az egyre gazdagodó lendori-közös nyelvjárársba.

Lakosság: Igen vegyes. A legutóbbi drén invázió előtt Lendor a világ kulturális központja volt, ahol csaknem minden nációból éltek kisebb-nagyobb csoportok. A sokszínűségnek kedvezett a szigetek uralkodó vallási és faji tolerancia is.

Öltözködési szokások: A lakosságnak megfelelően vegyes.

Arak: Magasak, mivel a szigetvilág jelentős zarándok-és kereskedelmi központ. A helyieknek mindig akad pénzük arra, amit meg szeretnének venni, a külhoniak meg csak dolgozzanak épp oly szorgosan, mint a lendoriak, ha élni akarnak.

Közbiztonság: Közepes, ám a gazdagnak látszó külhoniakra nézve kifejezetten rossz, mivel ott, ahol csaknem mindent szabad, senki sem kéri számon néhány semmirekellő halálát.

Vallás: Mark'yhennon és egyéb Rend-istenek kultuszai. Egyes magukba zárkózó csoportok különös szertartásokat rendeznek, melyeknek semmi keresnivalója nem lenne Lendoron. A hegyekben meghűződő manók az Élő Istent, Verghaustot követik.

Iskolák, szervezetek, rendek: A szigetcsoport a történelem során csupán mágu-saival vívta ki a világ elismerését – ám az egymással gyilkos háborúkat vívó hódítók újra és újra eltörölték ezen iskolák maradványait is. A legutóbbi időkben csupán egyetlen iskola neve ismert: a Mágia Tornya varázslóiskoláé.



DRÉN KIRÁLYSÁG

Az egykor a fél világot uraló Drén Birodalom maradványa, egy meglehetősen züllött és a kívülállók számára kaotikusnak tűnő ország, amelyet azonban szigorú törvények és hagyományok szabályoznak. Országuk kétharmad-kontinensnyi területének hatvan százaléka gyéren lakott; a népesség zöme a főváros, Deviaron körül, s attól délre a Devor és a Dim folyó közötti termékeny lapályon és a fenyvesekkel borított domboságokban zsúfolódott össze. Bár népszámlálásra nem került sor közöttük, úgy tűnik, hogy a drének népessége az elmúlt ötven évben megduplázódott.

Drénia gyakorlatilag nem folytat kereskedelmet más országokkal. Mivel a drének csakis önmagukban bíznak, és a saját erőtartalékaira akarnak támaszkodni – és nem alaptalanul; a kontinens déli csücskét halban és vízi életben gazdag tenger veszi körül, s főképpen a tengerparti részekben még a szeszélyes időjárás ellenére is számos hasznóvény megterem. A Cley-hegység mindkét oldali előhegyeinek lankás déli lejtőin a legkülönbözőbb szőlőfajták teremnek, amelyekből a drének fűszerezett, fanyar ízű borokat és gyümölcsökkel keverve méregérős párlatokat készítenek – egyesek szerint ezekért a szőlőskertekért folyt a szakadatlan háború Drénia és Zitránia között, mivel a Cley déli peremhegyein finomabb szőlőt szüretelhetek le a zitránok, mint az északi oldalon a drének.

A drének élelmezését elsősorban a tenger szolgáltatja, s a sok száz féle hal mellett az étrendet rozmr-, bálna- és fókahús teszi változatos-sá, nem beszélve a legkülönfélébb tengeri algákról és moszatokról, s a sziklás parti részek különleges ízű, puhatestű, tengeri rózsáiról, amelyek a melegebb és szélcsendesebb napokon nagy tömegben emelkednek a vízfelszínre, ahol az élelmes halásznaknak semmi dolgom nincs, mint hatalmas merítőhálókkal begyűjteni őket. Ezen ételek a közemberek számára kissé egysíkú táplálkozást tesznek lehetővé, ám a drének, akik nem hódolnak a gyomor örömeinek, csak a legritkább esetben rendeznek fényűző lakomákat, s a táplálkozást csupán kényeszerű időpazarlásnak tekintik, e tekintetben rendkívül igénytelenek. Ellenben a nemesdrének – bár maguk sem lakomáznak gyakran – igen rafinált ételeket fogyasztanak, melyeket ugyanabból az alapanyagból készítenek szakácsaik.

A drének a guarnik leszármazottainak tartják magukat. Ez a tudat benne él minden nemesdrénben, s erre alapozva lenézik a többi embernépet – de még inkább a más fajúakat. Legalantasabbnak minden faj közül az orkokat tartják (valószínűleg a Kondor Birodalomban maradt drének miatt, akik évszázadok óta rabszolgaként tengetik az életüket), de nem szenvedhetik a manók, a gyíklények, a gnollok és más „bűdöslábúak” közelségét sem. A sárkányokat, akiket a guarnik távoli rokonainak tartanak, maximálisan tisztelik, a nemestündéket elfogadják magukkal egyenlőnek, s megvetésük nem terjed ki az elfekre és a fekete elfekre sem. A törpéket egyszerre tisztelik és lenézik; e fajjal kapcsolatban megoszlanak a vélemények a drének között. Am a drének az összes lehetséges faj közül a „korcsokat” rühellik leginkább. Utálatosnak és gusztustalannak tartják a fajok keveredését, és a Drén Királyságon belül, ha például egy drén halász összeáll egy ork rabszolgánövél, a legszélsőségesebbek már azt sem nézik jó szemmel. Am ha e frigyét siker koronázza, s a kapcsolatból gyermek születik, akkor a „korcsot” és az anyát azonnal lefejezik, a drén apát pedig hét napon és hét éjszakán át válogatott kínzásoknak vetik alá a köztereken, s ha véletlenül túlélné, a kínzások végén hozzáértő bemetszéssel megfosztják nemzőképességétől, s bélyeget égetnek a homlokára.

Ha a förtelmes „korcsnemzést” egy nemesdrén követi el, vagy egy nemesi család leánysarja szül kevert fajú gyermeket, a család minden tagját menten legyilkolják, s az ősi vért az úgynevezett „kakukkfőka-kanyar”-ral örökítik tovább.

Termetüket tekintve a drén közemberek zömökök, izmosak és vaskosak; nem ritkák a 2 méteren felüli óriások sem közöttük. Asszonyaik hasonlóan testesek, bár a legtöbbjük inkább szélességben, mintsem magasságban növekszik. A legdolgosabbak és a legjobb asszonyoknak azokat tartják, akiknek a bokája és az alsó lábszára vastagabb egy szabványos méretű petrencésrúdnál, a gyerekszülésre pedig azok a legalkalmasabbak, akiknek csípője megközelíti egy meglett harcos vállának szélességét. A drén asszonyok szépek ugyan a maguk módján, ám többnyire kalácsképűek, jó kedélyűek, gyermekszeretők, családcentrikusak, s jól bírják az égetett szeszeket – amolyan „ősonya-típusok”.

A nemesdrének mintha egy másik faj tagjai lennének; rendkívül karcsúak és magasak. Valóban, míg a köznép tisztavérű ember, addig a nemesdrének ereiben némi guarni vér is csörgedez – ezért is ügyelnek oda a faj tisztaságára olyan rögeszmés módon. A hajuk leggyakrabban szőke, azon belül is a platina- és tejfelszőke a legelterjedtebb, a sarkkör határán élők között előfordulhat hófehér vagy úgynevezett „lisztfoltos” haj is. A szemük többnyire kék, szürke vagy nagyon ritkán zöld. A bőrük világos, mint bármely más északi népé.

A drének arrogánsak és büszkék, a nemesek különösképpen. Rendkívül lobbanékony természetűek, hajlamosak a legkisebb sértésekre túlonként hevesen reagálni. Többnyire ökölrel vagy kardot rántva bizonyítják a maguk igazát, ám ha nem látnak sok esélyt, inkább kívánnak, és később torolják meg a velük esett sérelmet. Jól vigyáznak mindenki, aki megsértett egy drént, mert lehet, hogy csak évek múltán fogja megkeresni, és elégtételt venni.

A drén társadalom szigorú hierarchia szerint épül fel, amelyet csaknem lehetetlen áthágni. Az ország élén a király áll, akit többnyire a trónjára áhító *hercegek* – a szerzteágazó királyi család tagjai – vesznek körül.

A *nemesség*, vagyis a *nobilitas* tagjai csak az ősi vérvonallal büszkélkedhető nemesdrének lehetnek. Az egyes nemesi nemzetségek élén a Családfő, avagy az *exarcha* áll. Az exarcha szent és sérthetetlen, és csak a király személyesen ítélkezhet felettük. A nemzetségeken belül a családokat különféle ragadványnevekkel különböztetik meg egymástól. Egy drén nemesi család feje csakis férfi lehet! A nőket alacsonyabb rendűeknek tartják, őket semmibe veszik.

Ha egy ilyen család valami okból fiúörökös nélkül marad, akkor a legidősebb leánynak azonnal férjhez kell mennie a legközelebbi nemzetség-rokonához (akinek nemzőképességét a kermon-papok ítélik meg), s egy éven belül fiúgyermeket kell szülnie. Ilyenkor kiválasztott apa a fiúgyermek nemzőképes koráig korlátozott mértékben rendelkezik a család fölött, a becsületével és saját életével felel azért, hogy a gyermek erős és egészséges férfivá nőjön. A nemzőképes kor elérésekor a gyermek veszi át a család irányítását, és legfőbb feladata, hogy mielőbb saját utódokról gondoskodjon. Ezt a metódust a drén köznyelvben „vérsűrités” néven ismerik.

Amennyiben a nemesi nemzetségnek egy családja fiú és leánygyermek nélkül halna ki, akkor a nemesi címet és a vérvonalat mágia segítségével örökíti tovább egy gondosan kiválasztott nemzetségbeli másik család tiszta vérű sarjára, aki ekkor elhagyja eredeti családját, és a kermon-papok manipulációival a kihalt család vérért örökíti tovább. Ez a híres „kakukkfőka-kanyar”.

Mindazon nemesdréneket, akik nem tagjai a nemességnek, *előkelőknek* nevezik (máshol ők lennének a köznemesek, csakhogy Dréniában ismeretlen ez a fogalom). Olykor kereskedők, de leginkább hatalmas birtokaikból szerzik jövedelmeiket. Új nemesi címhez jutni gyakorlatilag lehetetlen; mivel a nemesi beavatási rítust (a *kermon* mágiája miatt) csupán egy bizonyos konstelláció beteljesülésekor lehet elvégezni, s ez a konstelláció csak minden harmadik évszázadban teljesül be. Azokat az *előkelő* dréneket, akik nagy befolyással és hatalommal rendelkeznek, de nem nemesek, *krefoznak* („nagyföldgár”) nevezik, a nemességre esélyes, hősokeket *heroy*nak („ígéretes”) nevezik; ők már a nemesség kapujában ácsorognak.

A durvább testfelépítésű köz-drének által elérhető legmagasabb pozíció az, ha *krallok* lehetnek: ők kisebb földbirtokosok, hűbéresei az előkelőknek és a nemeseknek, de hűbérujai a szabadoknak. Viszonylagos hatalommal is rendelkeznek, mellyel a Krallok Tanácsában élhetnek – saját ügyeiket intézik itt, és bíráskodnak az olyan ügyek felett, melyet a földjeiken élő szabadok és szolgák hoznak eléjük. Földjeiket szolgák hada műveli, és a szabadok közül verbuvált saját fegy-

veres kísérettel rendelkeznek, akiknek jó minőségű fegyvert, lovat biztosítanak. Amikor a kralll háborúba vonul, a kíséret minden tagja vele tart.

A *szabadok* szintén köz-drének; parasztok, kézművesek és kereskedők, akik a maguk erejéből élnek, önálló birtokkal (műhellyel, szerzősámmal, szekerekkel stb.) rendelkeznek, és csupán adófizetői a Koronának. Természetesen az adókat a krallok szedik be, és senki sem ellenőrizi, hogy mennyit zsarolnak ki a szabadokból – a lényeg az, hogy a királyi rendeletnek megfelelő adók megérkezzenek Deviaronba –, ezért egyikük sem rendelkezik számottevő vagyonnal. A szabadok gyakran állnak be katonának valamelyik kralll kíséretébe, vagy kalóznak a szomszédos kontinensek partvidékeit felprédáló hajókra, mert szinte ez az egyetlen lehetőség, hogy kiemelkedjenek a szegénysorból. A fegyverre valót több éven át gyűjtik, s gyakran előfordul, hogy kölcsönkérnek egy kardot a kovácstól, vagy a kralltól, hogy miután vagyont gyűjtöttek, tízszeresen fizessék vissza az árát.

A drén társadalom legalján a *szolgák* állnak: ők teljességgel jogtalanok, ilyen „élő szerszámok” – ugyanakkor gyűjthetnek vagyont, és megválthatják a szabadságukat. Az ilyen megváltott szolgák a *dhoinkok*, akik szinte minden tekintetben szabad polgárnak tekinthetők. Egy megkötése van, az, hogy minden olyan alkalommal, amikor el akar utazni valahova, ura engedélyét kell kérnie, és nem mutatkozhat ura birtokán kívül kísérő nélkül, vagy fegyverrel. Ugyanakkor a *dhoinkok* gyermekei már teljes jogú szabadoknak számítanak, ha a megváltás után születtek.

A nemesi rangokat jelző előtagok, melyet csak a nobilitas tagjai viselhetnek:

de – Az *arkhonok*; a nemesek nemesei ők. Olyan családok, melyeknek az államalapító vére csörgedezik ereikben. A Zitrán nemzetség jogvesztettségé után tíz ilyen család maradt Dréniában, majd a Zitrének kihalása után kilenc. Az arkhonok hatalma óriási, egy-egy királyi dinasztia kihalása esetén közülük kerül ki az új király.

da – Bárói rang.

di – Grófi rang.

do – Örgrófi rang, mely a bárói és a grófi rang között helyezkedik el. Érdekessége, hogy a család azért kapta nemesi birtokait, hogy a határokat őrizzék, hívhatnánk őket katona-dinasztiáknak is.

du – Tengeri Örgrófik. Ugyanaz, mint az előbb, csak itt a tengerek és a partok mentén kell védelmezniük a Drén Birodalmat.

A kilenc arkhon-család (prioritási sorrendben):

- 1.) de Vigorard, a királyi család
- 2.) de Dierron
- 3.) de Royn
- 4.) de Zrabervetshen
- 5.) de Moreguard (kihalófélben lévő, alig néhány családnyi nemzetség)
- 6.) de Frekhanser
- 7.) de Cloa
- 8.) de Miyra
- 9.) de Chavellier
- 10.) de Zitrán (Elyvger de Zitrán trónfosztása után uralkodtak Dréniában, majd kihaltak.)

A nemesi címmel rendelkező nemesdréneket, azaz a *nobilitast* az különbözteti meg a cím nélküli nemesdrének, azaz az *előkelők* seregétől, hogy szívük felett viselik mágikus tetoválásukat, a *kermont*. Mind-egyik nemesi nemzetségnek sajátos tetoválása van, amely aztán a nemzetség összes családjának férfitagjára felkerül. Bár a közhiedelem szerint a *kermon* csupán arra szolgál, hogy elkülönítse a nobilitast az előkelőktől, és hogy a nemesi családok tagjait holtukban is megismerhessék, valójában sokkal több szerepe van holmi mágikus billognál. A *kermon* eredete a guarni korba nyúlik vissza, pontosabban a Guarni Birodalom évszázados Összeomlásának korába; a guarnik bukását a széthúzás és a testvérféltékenység okozta, ezért a legnagyobb mágusaik kidolgozták a *kermon* kötelékét, amely számtalan előnnyel szolgál gazdáinak – feltéve, hogy szereti a rokonait, és hajlandó szívvel lélekkel együtt létezni velük. A *kermon*, amely *szerető rokonok* mellkasát díszíti:

- viselőjét oltalmazza a hidegtől. Ha csak egyedül van, különösen jól bírja a hideget, ám ha legalább hárman tartózkodnak közel egymáshoz, nem fognak fájni még a legvadabb jégviharokban vagy akár a sarkponton sem.

- ha legalább három rokon együtt van, nem fogja őket semmilyen éles fegyver vagy tárgy, még akkor sem, ha mágikus. Fájdalmat éreznek viszont akkor, ha ilyen módon kerülnek el egy csapást. Ilyenkor a sebzés szádrészét szenvedik el, mely pár órással pihenés után megszűnik.

- ha legalább hárman együtt vannak, nem fogja őket a mágia. A sebző varázslatok tíz százalékát sebzik a normálisnak, más varázslatok hatástalannak bizonyulnak.

- ha meghal a családfő vagy az örökös, a *kermon* jelez a soron következőnek (ez akkor is bekövetkezik, ha viszálykodó rokonok mellkasán van).

Egy ilyen tetoválás megalkotása nem hétköznapi feladat és számos feltétele van. Az első és legfontosabb, hogy beteljesüljön a Jégnász Konstelláció. Ilyenkor a Déli Sarkcsillag köré gyűlik tizenöt csillag, szabályos kört alkotva, középen a Sarkcsillaggal. Ez a csillagállás viszont csak minden háromszázadik esztendőben következik be – emiatt a drének háromszáz évenként indulnak hódító hadjáratokra, az égi együttállás bekövetkezése előtt tizenöt-tizenhat hónappal. Ennyi idejük van arra, hogy új területeket szerezzenek, bizonyítsák hősiességüket és nemesi címre való érdemességüket. A csillagok együttállásakor felavatják az új nemesi családokat. A csillagok tizenöt éjszakán át ragyognak ebben a formában az égen, ez idő alatt a kermon-papok konklávéja megalkotja az új nemesi nemzetség kermon-mintázatát, amely aztán minden élő és majdan megszületendő férfi mellkasára felkerül.

Az új nemesek az újonnan elfoglalt területeken kapnak birtokokat és órgrófi rangjuk lesz. Ez a jutalma a bátraknak, de a drén társadalomban megbüntetik a gyávákat, éppen ezért azt az öt dinasztíát, amely „heroy” vagy „krefor” minőségben nemesi címre pályázott, de a legcsekélyebb dicsőséget szerezte a hasonló titulusú nemzetségek között, megfosztják az előkelők közül kiemelkedő címétől és minden vagyonától – így a nemesdrének legutolja lesz belőlük.

A főváros neve Deviaron, mely egy ősi guarni szóból ered, s jelentése: *felhőlak*. A hatalmas várost oly régen építették, hogy nincs róla pontos feljegyzés. Az a legvalószínűbb, hogy még a mhyorok hatalomvesztésének éveiben épült a gázlányok utolsó erősségeként, s később a guarnik gyarapították s építették újjá. Az eltelt évezredek alatt számtalanszor megváltozott a formája – hol lerombolták, hol egyszerűen csak átépítették. Mostanra észak legjelentősebb városa lett.

A város kiterjedése óriási. A belsővárosban hatalmas és pompázatos villák és kastélyok sorakoznak, melyek nagy kertekkel rendelkeznek – itt élnek a nemesi családok exarchái és a legtöbb hercegi család is a királyi nemzetségéből. Ezt a városrészt külön fal választja el a többi résztől. A város többi része is gyönyörű, mindenhol macskaköves utcák vannak és a házak is kőből épültek. Jól fejlett csatornarendszerének köszönhetően még túlszűfoaltsága ellenére is meglepően tiszta. És ehhez az is hozzájárul, hogy fertőzésektől és járványoktól tartva erőszakkal kitelepítik a városból azokat, akik nem tudják rendszeresen karbantartani épületeiket. Itt található az egyik legjobban felszerelt és legnagyobb forgalmú belvízi kikötő is, amelyet a szélesen hömpölygő, kristályosan tiszta és mély Devor folyó köt össze a nyugati parttal. Külön érdekesség az „Urak Városa”, amely Deviarontól néhány órányira délre terül el. Ez a jól őrzött villaváros ad otthont a legtöbb nemesdrének, akik jobban szeretik az erdők közelségét, mint Deviaron nyüzsgését.

A közbiztonság nappal meglehetősen jó, a kisebb rendbontások is a lakosság vérmérsékletének tudhatóak be. Az est leszálltával ugyanez már nem mondható el, az ember könnyen belebotolhat olyanokba, akik igen drága és különleges virágokkal foglalkoznak (*olyan ibolyákkal, melyeket alulról kell szagolni*). Érdemes jól megválasztani, hogy mit vesz fel az ember, és hogyan néz ki, mivel a drének többnyire a külsőségek alapján ítélik meg, kivel állnak szemben, s annak megfelelően viselkednek vele. Gyakran lehet találkozni királyi őrzővel, ám ez nem biztos, hogy biztonságnövelő hatású, ugyanis nekik elég nehéz elmagyarázni, hogy egy esetleges elhanyagolt külső csupán véletlen; az engedély nélkül kószáló szolgálakkal és csavargókkal pedig rövid úton elbánnak.



A királyi székhely, a Fagycitadella büszkén trónol a Deviaron északi részén található kékgránit sziklák tetején (és részben beleágyazódva). Bevehetetlen fellegvár, melynek fizikai védelmét csak mágikus védelme múlja fölül. A több évezredes erődöt még egyszer sem foglalták el, pedig próbálkozó akadt bőven (elsősorban a trónkövetelő hercegi családok seregei). Az erődöt abból a hatalmas kékgránit sziklából faragták ki, melyen áll. Az építmény megépítése csupán száz esztendőbe került – ez a különleges teljesítmény is a guarnik hátrahagyott tudományának köszönhető. A Fagycitadellát három fal veszi körül, ezeket függőfolyosók, illetve felvonóhidak kötik össze egymással. A legbelső fal egyben a királyi palotát övező fal is. A bástyákon és azok lábainál katalapultok, illetve ballisták helyezkednek el, a falakat mágikus vésetek erősítik, melyek a kívülről jövő mágia erejét is csökkentik. A Fagycitadella legerősebb védelme azonban nem a falakban és a ballistákban rejlik. Valaha egy nagyhatalmú guarni mágus hozta létre a fagykristályokat, melyeket a királyi palotában helyezett el. A fagykristályoknak köszönhetően a Fagycitadellán belül mindig kellemes tavaszi klíma honol, tomboljon odakint akármilyen hóvihár. A mágjának köszönhetően a közelgő fagyos fellegeket magába szívja és elraktározza, hogy egy súlyosabb ostrom esetén azt a támadó csapatokra zúdíthassa. A mágikus hóvihár ereje szabályozható – ha a kristályok sok télen át szívhatták magukba háborítatlanul a hideget, képesek olyan vihart bocsátani az ostromlókra, hogy a húsuk jéggé fagyjon, és eltörjön, mint a leejtett üvegporhár.

Hivatalos nyelv: drovát

Lakosság: Nemesdrének és köz-drének.

Öltözködési szokások: A nemesdrének drága ruhákban járnak, függetlenül attól, hogy a ruhák készítésénél a fő szempont a cicoma, vagy a tartósság volt-e – gyakori a *drén stílusnak* nevezett, nordesi eredetű ruházatkodás, amely könnyedebb, színesebb ruhadarabokat párosít egymáshoz. A közemberek ruhái mindig egyszerűek, és olcsó anyagokból készülnek – noha megengedhetnék maguknak a drága ruhákat, a szokásjog miatt mégsem hordhatják a nemesdrén divatot. Ugyanez vonatkozik a külhoniakra is.

Árak: A Deviaron környéki területekre és a két folyó völgyére közepes árk jellemzők. A Cley-hegység mentén az élelmiszer olcsó, a kézműipari termék drága.

Közbiztonság: A központi területeken kifejezetten jó – feltéve, hogy nemes vagy, és sok barátod él a közeledben. Másoknak az élet errefelé igen veszélyes – ám nem az útonálló veszélyeztetik, mivel azok Dréniában nincsenek, hanem az idegengyűlölő drének. Északon és keleten rosszabb a közbiztonság (főként az irissari hordák miatt), ám az idegeneket itt nem ölik meg csupán azért, mert idegenek – a hó és a fagy a dréneket is megtanította a barátság fontosságára.

Vallás: Változatos. Számatalan isten számatalan temploma megtalálható errefelé. A kőoszistenek híveit üldözik – főként Yvorl követőit, akik számíthatnak a hosszú kínhalálra –, az Egyensúly és a Rend isteneit támogatják. A kermón-papok nem hisznek semmiben, csak a guarni tudományban – de ők inkább törvénykezők, nem pedig lelki vezetők.

Iskolák, szervezetek, rendek: Dréniában számos nagy hagyomány-nal rendelkező iskola található, amelyek különféle hasznos és haszontalan tudományra tanítják nebulóikat. Gyakorlatilag Dréniában bármivé válhat az emberfia – ugyanez nem igaz az emberlányára.

Jelentősebb rendek:

Orgyilkosok: Kristálykigyók, Fagyhozók

Varázslók: Északi Kilencek Varázslóiskola, Ezüst Magiszterek

Harcosok: Acélgárda, Dierron lovagrend, Viharhozók.

FAGYFÖLDEK

Így nevezik a Dréniát északon és keleten határoló roppant jégmezőt és a fagyos tundrákat – ide már nem ér el a Dréniát felmelegítő tengeráramlat. A két fagyföldi drén tartománytól – Sodremanla és Vastmanla – eltekintve ez a terület javarészt lakatlan, ám a Gerondar fölötti partszakaszon halászzattal, rénszarvastenyésztéssel, fókavadászattal és különböző hidegtűrő haszonnövények természetével foglalkozó, egymástól elszigetelt őslakó drén törzsek élnek. Elvileg ők is a Drén Királysághoz tartoznak, ám gyakorlatilag ennek semmi jelentősége. Sajat életüket élik, ritkán avatkoznak bele a világ ügyeibe, s azt sem szeretik, ha a külvilág tör be az ő életükbe. Ezek a drén „eszkimók” külsejükben is alig-alig emlékeztetnek büszke tartású rokonaikra; többnyire aprók és izmosak. A hajuk és a szemük fekete, s az átlagos életkoruk alig haladja meg a harminc évet. Idegengyűlölő, mogorva népek, primitív kultúrával, évezredes hagyományokkal és kezdetleges, kőből és csontból készült fegyverekkel.

Sodremanla és Vastmanla tartományaiban a drén közemberek a drénia-szerte megszokott életüket élik – talán csak egy kicsit hűvösebb körülmények között. Ugyanakkor a zord időjárás jobban összekovácsolta őket, mint a nyugati tartományok drénjeit: errefelé az összetartás nem csupán a kermón-papok álma, hanem valóság. Olyannyira így van ez, hogy a fagyföldi nemesdrének már évszázadokkal ezelőtt is összeházasodtak a krallok leányaival – a fagyföldi előkelők inkább hasonlítanak a közemberekre, mint a nemesdrénekre. Igazi nemesi család nem is él a Fagyföldön, csupán heroyok és egyéb nemesdrének. Az itteni nemesdrének részt vesznek a Krallok Tanácsában, ahol szavuk éppen annyit ér, mint bármelyik krallel – és ez itt teljesen természetes, mivel az előkelők minden más szokásukban is azonosultak Fagyföld közembereivel.

Hivatalos nyelv: drovát

Lakosság: Nemesdrének (csak nemesi cím nélküli előkelők) és közemberek. Igen komoly összetartás alakult ki közöttük.

Öltözködési szokások: Prémek és vastag posztóruhák jellemzik az itt élők öltözködését.

Árak: A fagyföldi tartományokban minden vagy nagyon drága, vagy semmibe sem kerül. Ezekben a helyeken a vendégbarátság ősi szokása oly mélyen gyökerezik az emberekben, hogy a vendég nem csupán teljes ellátást, de még a házigazda asszonyát is megkaphatja néhány éjszakára, ha kéri... s a kérés nem kelt megbotránkozást. A tartományon kívül élő drén törzsek cserekereskedelmet folytatnak – ha egyáltalán hajlandóak kereskedni.

Közbiztonság: Elég rossz, bár nem a bűnözők miatt – csupán könnyű errefelé meghalni, a nehéz körülmények miatt. Az északabbi Vastmanla tartományban még a drénekre oly jellemző idegengyűlölet sem tapasztalható. Sodremanla partvidéke mellett elhajózni viszont igen veszélyes, mert a legharciasabb drén kalózok éppen ezeken a partokon és a hozzá tartozó ezernyi apró szigeten tanyáznak.

Vallás: Az itteni embereket jobban érdekli a mindennapok valósága, mint a vallás.

Iskolák, szervezetek, rendek: A fagyföldi tartományokban csupán egyetlen rend vetette meg a lábát: a közfelháborodás övezte Dierron lovagrend.

ÉSZAKFÖLDE

Az Északi Jégföld közepe szinte ismeretlen. Csupán annyit tudni róla, hogy a hegyek hóforrás-vájta barlangjaiban olyan emberek élnek, akiknek a vérük hidegebb, mint a hó, és hogy azokon túl, a világ határain fagydémonok rejteznek minden szikla mögött.

A Drén Királyság északi határain, szinte rajta a legbelső sarkkörön különös népek élnek; az *irissarik*, avagy az északi drének. Akárcsak a fagyföldi rénszarvas-tenyésztők, gyakorlatilag ők is saját életüket élik, ám keleti rokonaikkal ellentétben ők hihetetlen izmos és zömök, harcias emberek, és mivel csaknem olyan lelkesen szaporodnak, mint az orkok, igencsak érdekklőnek a külvilág dolgai iránt. Örökké éhes, farkasszerűen üvöltő hordák tíz-tizenöt évente előzőlik a Drén Királyság északi és keleti tartományait, az ottaniakat legyilkolják vagy elkergetik, és felprédálják, elpusztítják, amit találnak. Ám ugyanakkor ezek a vademberek, akik bizonyítottan gyakorolják a kannibalizmust az éhezés napjaiban, rendkívül barátságosak és megbízható bajtársaknak bizonyulnak, ha valahol befogadják őket. Emberevő szokásairól nem beszélnek, de nem is titkolják; egy vállrándítással elintézik. Ha van mit enni, e szokást nem gyakorolják.

Némi túlzással mondják, hogy egy irissari akár egyetlen hófehély mögött is képes elrejtőzni. Az északi drének valóban mesterei a hóban való rejtőzködésnek, lopakodásnak. Mivel vérük csaknem olyan hideg, mint a hó, még a hólátással rendelkező fajok sem képesek őket észrevenni a nagy fehérségben.

Hivatalos nyelv: nincs. Az északi drének a drovát egy csikorgóan eltorzult nyelvjárással beszélik.

Lakosság: Irissarik és fagydémonok. Egyik sem túl kellemes társaság.

Öltözködési szokások: Egymásra halmozott hófehér prémek – ennyiben ki is merül az irissarik ruházatkodása. A fagydémonok meztelenül járnak.

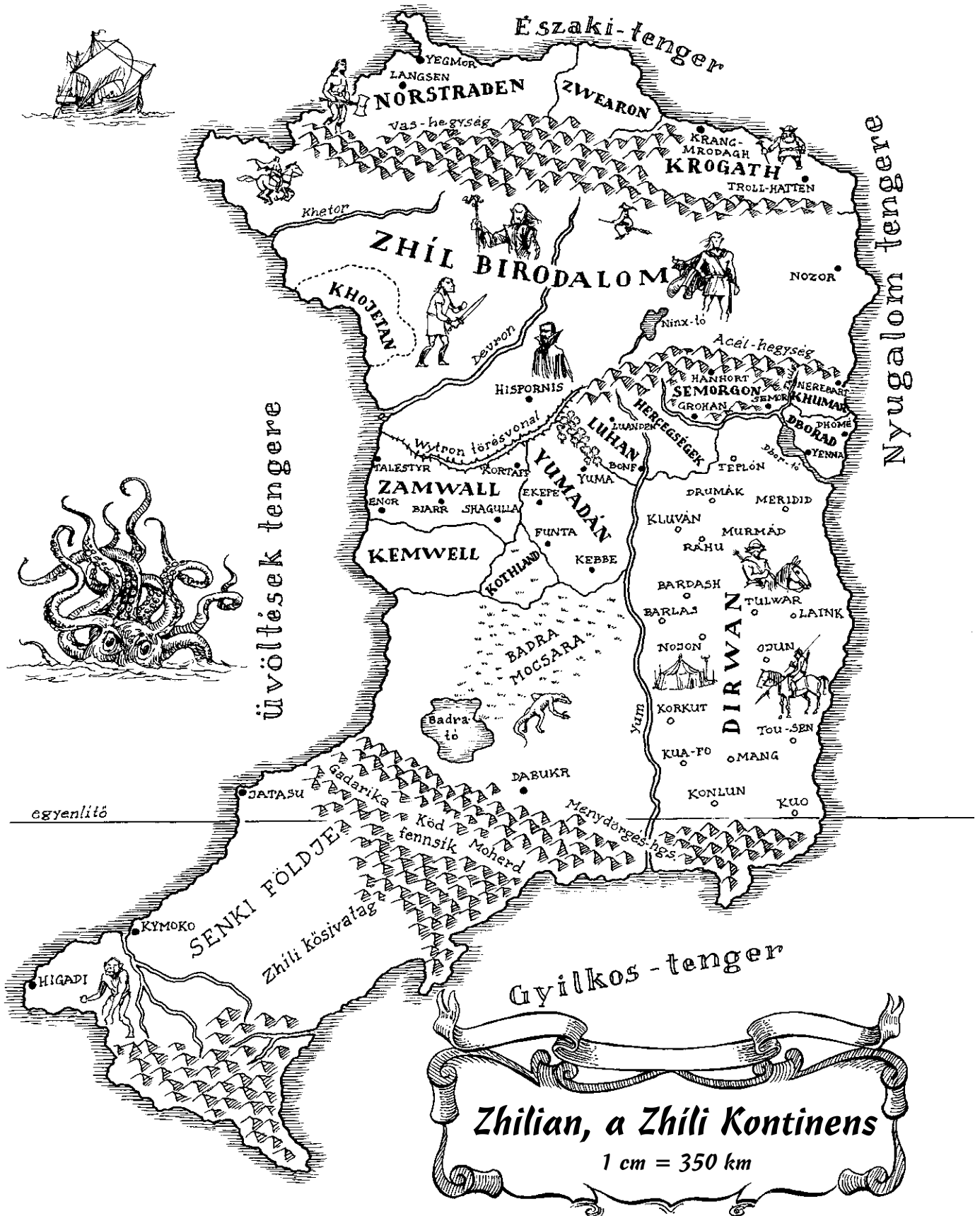
Árak: Az élet olcsó, a hús drága – ez utóbbiért érdemes harcolni. A dolgok ára többnyire egy húszcentis penge a bordák közé.

Közbiztonság: Az itt nincs.

Vallás: Az irissarik a teli gyomorban hisznek. A fagydémonok önmagukban.

Iskolák, szervezetek, rendek: Északföldön semmi sincsen, ami legalább nyomokban emlékeztetne a rendekre.





Zhilian, a Zhili Kontinens

1 cm = 350 km

Zhilian avagy a Zhili Kontinens

Ez az érdekes formájú kontinens valaha egyazon földrészt alkotott Maldiberannal. Amikor a Nagy Kataklihma idején Dimuran meg-süllyedt, a tenger szintje megemelkedett, és a két kontinens között kialakult az Üvöltések-tengere. Mivel Maldiberan és Zhilian valaha egy kontinentet alkotott, rendkívül hasonlatosak éghajlati viszonyaik, a növényzetük és az állatviláguk.

Egy ennél jóval régebbi földtörténeti múlt nyoma a zhiliani Vas-hegység és a gerondari Vas-hegység egybetartozása, amely arról a korról árulkodik, amikor még Drakónia vulkánjai nem hasították ketté az ősi Mhyoropus kontinentet.

Zhilianon három nagy éghajlati régió található. Északon a hűvös, tengeremléki éghajlat egy keskeny sávját választja le a zordon Vas-hegység a közép-zhilian szarazföldi területektől. Közép-Zhilian, amely a Vas-hegység és az egyenlítői Menyörgés-hegység között terül el, számos folyamotl szabdalt óriási síkság, melybe késként hasít ketté az Acél-hegység és a Wytron törésvonal. A földrész déli csücske forró kősvatag, amely azonban csodálatos tündérkerté zöldül – legalábbis a délnyugati partvidéken –, amikor a Jidor környéki tengeri viharok évente egyszer oda kergetik az esőfelhőket.

NORSTRADEN

Norstraden a Zhilian egyik legészakibb országa, amelynek a déli határait a Vas-hegység védi a Zhil Birodalom hódító szándékaitól. Az emberi népesség nagy része az északi nagy síkságokat és a védett dombvidéket lakja, ahol a szántóvetők békés életét élik. A tengerparton apró halászfalvak sorakoznak, melyeket parti tornyok és katapulttal felszerelt, háromszögvitorlás királyi naszadok védenek a drén kalóztól. A Vas-hegység hófödte csücsai tövében, főként a nyugati partokhoz közeli területeken, népes barbár törzsek élnek erődöszerű falvaikban. Ezek a falvak, a hegylakók *kerrenjei* állítólag még a gílf időkből maradtak fenn, s azóta is jóformán változatlanok. Ahogy keletebbre haladunk, a Vas-hegység szíve felé, a barbár *kerreneket* emberi települések váltják fel, amelyek a hosszanti gleccservölgyekben és a sovány fennsíkokon épültek. A hegység járhatatlan szirtjei adnak otthont egy különös, barlanglakó népcsoportnak, a *mregónok*nak, akik valaha emberek voltak ugyan, ám generációk óta életük nagy részét a hegyek gyomrában töltik, ezért inkább hasonlítanak Drénia hófehér fagydémonaira, mint közeli rokonaikra. Norstraden délkeleti határait törpék népesítik be, míg a hegyeken túli erdők keleten az elfek területe – ez már lényegében a zwearoni erdőség, csak az itteni elf klánok nem hódolnak az Ezeréves Asszonynak, és képviselőket küldenek Norstraden Thán-gyűlésébe.

A főváros, Yegmor a Lendor felé mutató kézre emlékeztető félsziget kezdeténél lévő nagy öbölnél helyezkedik el, s gyakorlatilag ez Norstraden egyetlen komoly kikötővárosa. Innen szállítják mezőgazdasági termékeiket – főként gyapjút és száraz sajtokat – a Lendor-szigetekre, valamint a Zitrán Királyságba, s borokat, kelméket, használati cikkeket hoznak helyette. A királyi engedéllyel működő nagy kereskedőházak más országokkal nem folytatnak kereskedést, mivel a norstradeni uralkodók természetüknél fogva befelé fordulók, s igyekeznek mindenben a belső erőforrásokra támaszkodni. Az ország hűvös, esős rétjei, bővizű folyói, gazdag erdei és kincses hegyei mindezt lehetővé is teszik számukra. Ugyanakkor a halászok kisebb hajókkal gyakran igen messze eljutnak – például Maldiberan vizeire –, ahol az erőviszonyoktól függően végigrabolják a partvidéket, vagy békésen kereskednek. A halászok rabló-kereskedő vitorlásai törpe fegyvereket, a barbár vidékek vadjainak szörmeit és mregónok csiszolta drágaköveket visznek magukkal, s hoznak bármit, amelyből némi haszonra tehetnek szert.

Norstraden királyság, ám annak egy igen különös válfaja. A király köteles minden évben kétszer elrendelni a Thángyűlést, amelyre az ország minden részéből áradnak a thánok, azaz a közösségek választott vezetői – még a mregón üregekből is. Akadnak a thánok között nemesek – főleg a városok küldik őket –, ám gyakran egy-egy gazdagabb földműves, vagy éppen a falu kovácsa, molnára a thán. A gyűlésen a király elnököl, ám a thánok határozatát a király köteles betartani. A Thángyűlés rendszere miatt a király nagy hangsúlyt helyez az ország

biztonságára és jólétére, hiszen az egybegyűlt thánok akár a koronát is elvehetik tőle. A királyi cím csupán egy generáción keresztül örökölhető – de akkor is csak úgy, ha a trónörökös képes elnyerni a thánok szavazatát. A királyi hatalom a harmadik generációra semmiképpen sem örökíthető. Jelenleg a Három Erdő gyepüvidék egykori thánja, az elf Mogihor Tremon uralkodik Norstradenben.

Hivatalos nyelv: Nincsen. Az ország népessége annyira sokszínű, hogy bármely nagyobb városban egyszerre hallható öt-hat nyelv. A különféle fajok egymás közötti érintkezésében a közös nyelv, valamint az embernépek által beszélt *zhilén* a használatos.

Lakosság: Főként emberek, valamint barbárok, törpék, elfek és mregónok.

Öltözködési szokások: Fajonként változó, a csaknem csupasz mregónoktól a vászontunikás-szörmés barbárokon keresztül a városi lakosság ékszerekkel megrakott finom ruházatáig. Mivel meglehetősen hűvös az éghajlat, a köpeny általános ruházati kiegészítő.

Árak: Nagy olcsóság uralkodik az országban, ámbar a messziről behozott árunak megkéri az árát. Így előfordulhat, hogy egy jó minőségű norstradeni csizmáért sokkal kevesebbet kérnek, mint egy halott maldib lábáról lerángatott, szakadt lábbeliért, csak azért, mert ez utóbbi „megjárta a tengert”. A tengeren túli áruk dolgában az egyszerű norstradeni sznobizmusa nem ismer határokat.

Közbiztonság: Igen jó, mivel nem csupán a királyi poroszlok hálózata, de a thánok katonai kísérete is gondoskodik a törvények betartásáról. Norstraden törvényei méltóak népéhez: egyszerűek, és az élet tiszteletére nevelnek. Ugyanakkor a hegyek között mintha egy másik Norstraden bújna meg: vad, gyilkos és törvények nélküli.

Vallás: Bármely isten bármely szektáját eltűrik az országban – igaz, néha nagy hajtóvadászatot rendeznek az elf halálisten, Ashkaton túlságosan elszaporodó hívei ellen.

Iskolák, szervezetek, rendek: Norstradenben kevés olyan szervezet létezik, amelynek híre az országhatárokon kívülre jutna; ezek többnyire zhil renegátok és száműzöttek által alapított iskolák, vagy a királyság érdekében létrehozott katonai szervezetek.

Jelentősebb rendek:

Orgyilkosok: Renegát Hiénák, Renegát Sikoltók

Varázslók: Száműzött Bőrszív mágusok

Harcosok: Norstraden Örei

ZWEARON

Zwearon tulajdonképpen nem ország, hanem egy hatalmas kiterjedésű erdőség, melyet nem határai, hanem a lakosai választanak el más országoktól. Zwearont délen és keleten a Vas-hegység határolja, nyugaton pedig Norstradennel határos. A norstradeni elfek tulajdonképpen Zwearonban élnek, csak éppen részt vesznek Norstraden politikájában, thánokat állítanak ki, sőt, királyokat adnak az országnak, ezért bár szállásterületeik valójában az erdőországban vannak, ők maguk mégis norstradeninek vallják magukat. A Krogath-tal határos erdőrészen húzódik az ősi országút, amely Bombarant átszelve egészen Dirwanig ér – ezt a kicsiny területet szabadnak nyilvánították az elfek, mivel ezen érkeznek a krogathi és zhili kereskedők Viharlakba, az egyetlen zwearoni városba, ahol más fajúak is letelepedhetnek.

A zwearoni elfek meglehetősen magának való nép, amely békében él a szomszédaival mindaddig, amíg azok a tiszafa íjak lőtávolán kívül járnak. Egyes mesészerű beszámolók a zwearoniak rendkívüli vendégszeretetéről, mély barátságáról szólnak – valójában akár vendégszeretők is lehetnek, hiszen még soha, senki sem tért vissza Zwearonból, hogy megcáfolja ezt a híresztelést. Ők is csupán ritkán hagyják el az erdőséget, ezért semmi biztosat nem tudni róluk. Kiszámíthatatlan időközönként nyolc-tíz főből álló, harci színekkel bemázolt képű elf csapatok tűnnek fel Norstradenben, Zhiliában vagy Krogathban; beszélnek egy lakott település közepére, és mindenkit lemészárolnak, aki az útjukba kerül, amíg le nem gyúri őket a túlerő. Az utolsó csepp vérikig harcolnak, s nem adnak, nem kérnek kegyelmet. Nem tudni, miért teszik ezt; egyfajta szertartás vagy áldozat lenne a részükről, vagy csupán halálra szánt elítéltek ők, akik a halálnak e furcsa módját választották? Az is kérdéseket vet fel, hogy Viharlakot miért nem látogatják meg sosem ezek az orgyilkos osztagok.

Időről-időre kisebb expedíciók indulnak Zwearonból, hogy Zhilian-szerte felkutassák az egykori gilf és elf birodalmak kincseit. A kincsvadász küldetésben járó elfek olykor közelebbi kapcsolatba kerülnek az őket segítő külhoniakkal, akiknek elárulnak ezt-azt hazájukról. Innen tudni, hogy Zwearonban Zhénia tisztelete dívik, valamint, hogy a fővárosban – melynek a helyét külhoni nem ismerheti –, *Zi'mea-ryh-aa*-ban uralkodó Ezeréves Asszony, Alamir királynő úgy kormányozza erdei népét, mintha még mindig a legendás Elfengad királynője lenne – pedig az elfek egykori birodalmából csupán az elzárt Drakóniában maradt meg valami. Mégis, a kincsvadász elfek rendre úgy beszélnek Zwearonról, mintha az lenne a hatalmas Elfengad.

A viharlakai emberek szerint Zwearonban található Zhénia palotája, ahol az istennő napjai nagy részét tölti – sőt, olykor megiszik egy kancsó friss sört a Magányos Tölgy fogadóban... Talán ez az oka annak, hogy senki sem tartja szavahihetőnek a viharlakai embereket.

Hivatalos nyelv: Az elfek aslantassi ősnyelvének, a *dalamának* egy alig torzult változata; lényegében az egykori Elfengad hivatalos nyelve. Viharlakban, amely a zárt elf világ egyetlen nyitott kapuja, a közös nyelv használatával érhet el legtöbbet az utazó.

Lakosság: Kizárólag elfek. Viharlak rendkívül vegyes lakosságú.

Öltözködési szokások: Mágikus elf szövetekből készült, egyszerű szabású ruházatot hordanak az erdőben; ez a szövet tökéletesen beolvad a környezetébe. A kincsvadászatokon résztvevő elfek a külvilág közönséges ruháit viselik, hogy a hétepcsétes titokként őrzött elf ruhák ne kerüljenek idegenek kezébe.

Árak: Nem ismertek. Viharlak drága város, ahol még az ivóvízért is pénzt kérnek a várost átszelő hegyi folyó partjára települt – fegyveres – vízárusok.

Közbiztonság: Ellentétes beszámolók szerint Zwearon halálos veszedelmet rejt minden külhoni számára – vagy sosem tapasztalt boldogságban részesíti az oda tévedőket, akik eztán már nem vágnak elhagyni az erdei országot. Azaz semmi biztosat nem lehet tudni. Viharlak biztonságos.

Vallás: Főként Zhénia hitét gyakorolják. Míg másutt Zhénianak a druidák a papjai, Zwearonban ugyanezt a tisztet papnók látják el, hiszen ide még a druidák sem tehetik be a lábukat... vagy ha beteszik, sosem kerülnek elő többé. Bizonyára túlságosan jól érzi magukat Zhénia kebelén. A némileg közlékenyebb norstradeni elfek beszámolnak arról, hogy Zwearonban mindhárom elf halálisten – Zrogdavar, Ashkaton és Dylgo – szektái is gyakoriak.

Iskolák, szervezetek, rendek: Mint annyi mindent, a szervezetek létét is homály fedi. Csupán annyi bizonyos, hogy Zwearonban működnek Zhénia elf papnői, akik sehol másutt nem élnek. Egyes vélemények szerint a gyilkos portyák résztvevői is egy titkos szervezet tagjai, akiket Dylgo Fiainak neveznek – ám más vélemények ezt cáfolják.

KROGATH

Krogath Zhilian északkeleti részén található, a Vas-hegység védelmében. Sötét fenyvesekkel borított hegyek, a gleccservájta völgyek és néhány különös fennsík országa. A határokon belül zárt törpe közösségek élnek, főként kőházakban, de sok klán vájt magának kényelmes barlangvárost a hegyek gyomrába. A törpék zöme még soha életében nem látott embert, sem más fajú humanoidot – legfeljebb csak a mesékből hallott róluk. A krogathi törpék saját, zárt életüket élik; megtermelik szükségleteiket, s még a szomszédos klánokkal sem érintkeznek, legfeljebb egy jó kis csetepaté kedvéért. Egy-egy klán sajátos királyságot alkot, amelynek határai nem nyúlnak túl a szomszédos völgyeken – ezért nevezik Krogathot némileg gúnyosan a Királyok Földjének is. A legismertebb „királyság” Krang-Mrodagh, amely a tengerpart dombvidékét uralja, kiemelkedik a többi közül, mind területében – Krogath nem egészen egytizedét foglalja el –, mind gazdasági és katonai erejében, valamint külhoni kapcsolataiban. Ungyán Krang-Mrodaghot részben emberek lakják, norstradeni kalóz-halászok leszármazottai, akik még megtartották kapcsolataikat az anyaország lakosaival.

Hivatalos nyelv: Törpe nyelven kívül mást nem beszélnek Krogathban – még a partvidék emberfalvaiban sem.

Lakosság: Tisztavérű törpék és csekély számú norstradeni telepes.

Öltözködési szokások: A völgyek és fennsíkok törpei jól-rosszul kikészített bőrruhákban, a barlanglakók vastag posztóruhákban járnak. Az emberek körében a norstradeni szokások maradtak fenn. A törpék megőrülnek az ezüst ékszerekért, olyannyira, hogy a tekintélyesebb törpék több font ezüstöt hordoznak a szakállukba fonva.

Árak: Kereskedelem híján az árak sem alakultak ki. A klánon belül mindenki megkapja, amire szüksége van. A klánok közötti kapcsolatokra pedig az jellemző, hogy mindenki megkapja, ami *jár neki* – többnyire egy baltát a fejbe...

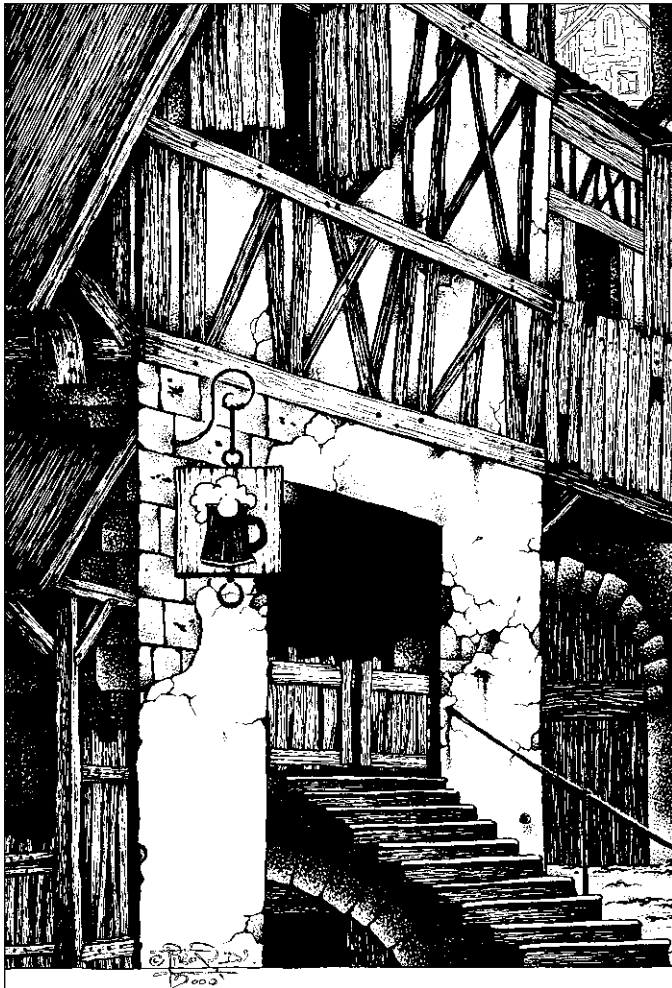
Közbiztonság: Ha klántagnak születik valaki, akkor viszonylag jó – csupán a féltékeny szerelmi riválisok és a kóbor trollok veszélyeztetik a törpe életét. Ellenkező esetben igen hathatós *érveknek* kell kézközben lenniük, ha a „gyüttment” a közbiztonságra akar apellálni a törpék között.

Vallás: A törpe isteneknek hódolnak.

Iskolák, szervezetek, rendek: Krang-Mrodagban folyik némi szervezett képzés, főleg a kocsmái prostituáltak körében. A felvilágosult krangi törpék ugyanis meglehetősen kényes szexuális izléssel rendelkeznek. Más, harciasabb iskolák és rendek nem képesek megélni az önféjű, makacs törpék országaiban.

ZHÍL BIRODALOM

A kontinens derekát övként fogja át az Acél-hegység és annak folytatása, a Wytron-törésvonal. Az „öv” felett változatos domborzati viszonyok uralkodnak – lepusztult röghegységek, darabokra zúzódtott fennsíkok táblái, folyamvidékek, füves síkok és lankás dombságok keverednek látszólag kaotikus rendtelenségben. Ez a sokszínűség csupán részben természeti eredetű, részben a Worluk felszínét megváltoztató gígaszi háborúk következménye. Ezen az ősi, meggyötört földön virul a régi nagy birodalmak örököse, a Zhíl Birodalom.



A Vas-, és az Acél-hegység közé zárt hatalmas birodalom hét tartománya csaknem önálló államként létezik – ebben is hasonlít az ellenlábás Volenához, a Káoszbirodalomhoz. A tartományokat tartományi kormányzók irányítják, oly nagy hatalmú urak, hogy némelyikük vetekszik a kisebb istenekkel. Ez a hét kormányzó alkotja a *Hetek tanácsát*, amelynek elvileg a birodalom királyait kellene segítenie a kormányzásban. A Hetek Tanácsa havonta (vagy rendkívüli események idején) ül össze, és döntéseiről beszámol a királynak, valamint teljesíti a király akaratát a tartományokban. Azonban a hét kormányzó oly hatalomra tett szert az elmúlt évszázadok alatt, hogy gyakorlatilag ők uralkodnak, és a királyok csupán bábok a kezükben. Így volt ez a még néhai Ayrana királynő esetében is – aki pedig minden női praktikáját bevette, hogy felülkerekedjen a tartományi kormányzókon –, és gyengeelméjű fia, Dierane, a jelenlegi király is csupán gátlásos, szánalmas báb az országot irányító *Hetek Tanácsa* kezében.

Csupán egy valaki áll a *Hetek Tanácsa* felett, és ez nem más, mint a Birodalom védelméért egy személyben felelős Eftghitegor – egy húsz éve halott lics –, a Zhíli Bíborszív Rend Nagymestere. Eftghitegor, lévén a mindenkori király hűséges szolgája, nem számol be a királynak a tetteiről, s a Hetek Tanácsa meghajol az ő akarata alatt. Eftghitegor viszont nem szól bele a kormányzásba és a belügyekbe, őt csak a Birodalom biztonsága és a Hit védelme érdekli.

A birodalom fővárosában, Norhilban található a világ egyetlen ismert és felderített térkapu-rendszerének a központja. Ez a térkapu-rendszer a hat régi tartományt köti össze – olyan ősi, hogy már az is több száz évet vett igénybe, amíg a Bíborszív Rend legjobbjai megfejtették a működését. Tekintve a Birodalom nagy távolságait, ez a térkapu-hálózat igen fontos kapocs a távoli tartományi fővárosok között – el lehet hát képzelni, hogy micsoda veszteség érte a Birodalmat, amikor a bombaraeni lázadás során az ottani térkapu megsemmisült. Ezen a térkapu-rendszeren kívül számos térkapu található még Zhíl járhatatlan vadonjaiban – a kihalt guarunik építhették ezeket. A felderítetlen térkapuk gyakorta olyan helyre jutatták el használóikat – feltéve, hogy még aktívan működnek –, ahonnan már nincs visszatérés.

Míg a térkapu-rendszer guarni örökség és a legősibb országutakat is a kihalt nép építette, a Birodalom kiváló minőségű út- és hajózási-csatornahálózatát a drének hagyták hátra. S bár a Zhíl Birodalom gazdasági, katonai ereje az egyik legnagyobb Worluk világán, hatalmát mégsem katonáinak, hanem a birodalmat tápláló úthálózatnak köszönheti.

Hivatalos nyelv: A *zhilén* nyelv, amely talán az egyetlen emberi nyelv, amely nem a földi, hanem elf eredetű.

Lakosság: Rendkívül vegyes. Minden értelmes faj képviselteti magát.

Öltözködési szokások: a faji vegyességéhez méltóan vegyes.

Árak: Közepesek.

Közbiztonság: Nagyon rossz. Vetekszik a Káoszbirodalomával.

Vallás: Főként Mark'yhennon és kisebb részben Ordinis, valamint az egyéb Rendistenek követése. Mark'yhennon követői nem építenek templomokat, ezért a mindenhol megtalálható, hivalkodó Ordinis-templomok miatt úgy tűnik, hogy a kisebb Rendisten nagyobb befolyással bír a Birodalomra, mint maga Mark'yhennon – ám ez koránt sincs így.

Iskolák, szervezetek, rendek: Számatalan híres és hírhedt rend virul a Rend sötét birodalmában. Alább csupán a legbefolyásosabbakat ismertetjük.

Tolvajrend: Aranyjogar, Smaragdkígyók, Észrevétlenek, Ezüstkéz
Orgyilkos: Hangtalan Vész, Sikoltók, Acélhegy, Veszettek, Hiénák, Néma halál

Lovagrend: Ordinis lovagrend, Pegazus, Pallosforgatók, Aranytőr, Sötét Csatamén

Mágusiskola: Bíborszív, Feketecsuklyások, Fekete Opál, Gyémántkoponyák, Halál Kegyelteji (nekromanták), Smaragdcuklyások
Boszorkányrend: Magnólia Nővérei, Tyra Kölykei

Mivel a Zhíl Birodalom hét tartománya jelentősen különbözik egymástól, alább külön-külön közöljük a rövid leírásukat.



I. Notaek

A tartomány hatalmas, gazdag síkság, ahol szinte egymást érik a települések. Norhiltól távolodva fél napi járóföldenként található kisebb falvakat, településeket. Norhil maga oly hatalmas, mintha két várost egybeépítettek volna a Devron-folyam két oldalán. Tíz kiépített kőhíd vezet át a folyón, amely a maga nemében egyedülálló a világon. Notaek kedvelt lakóhely, hiszen békés, az egyszerű ember életét nem fenyegetik sötét veszedelmek, és munkájukkal a földművesek és kézművesek viszonylagos jólétet képesek biztosítani családjuknak. A biztonság nem csupán az állandó őrzőerőnek és a törvényekre felügyelő mágusrendeknek köszönhető, hanem annak is, hogy a tartományi kormányzó emberségesen bánik alattvalóival. A tartományi hadserege nem túl jelentős, ám a varázslórendek képviselte mágikus hadi potenciál miatt nincs is szükség a drága hadsereg fenntartására.

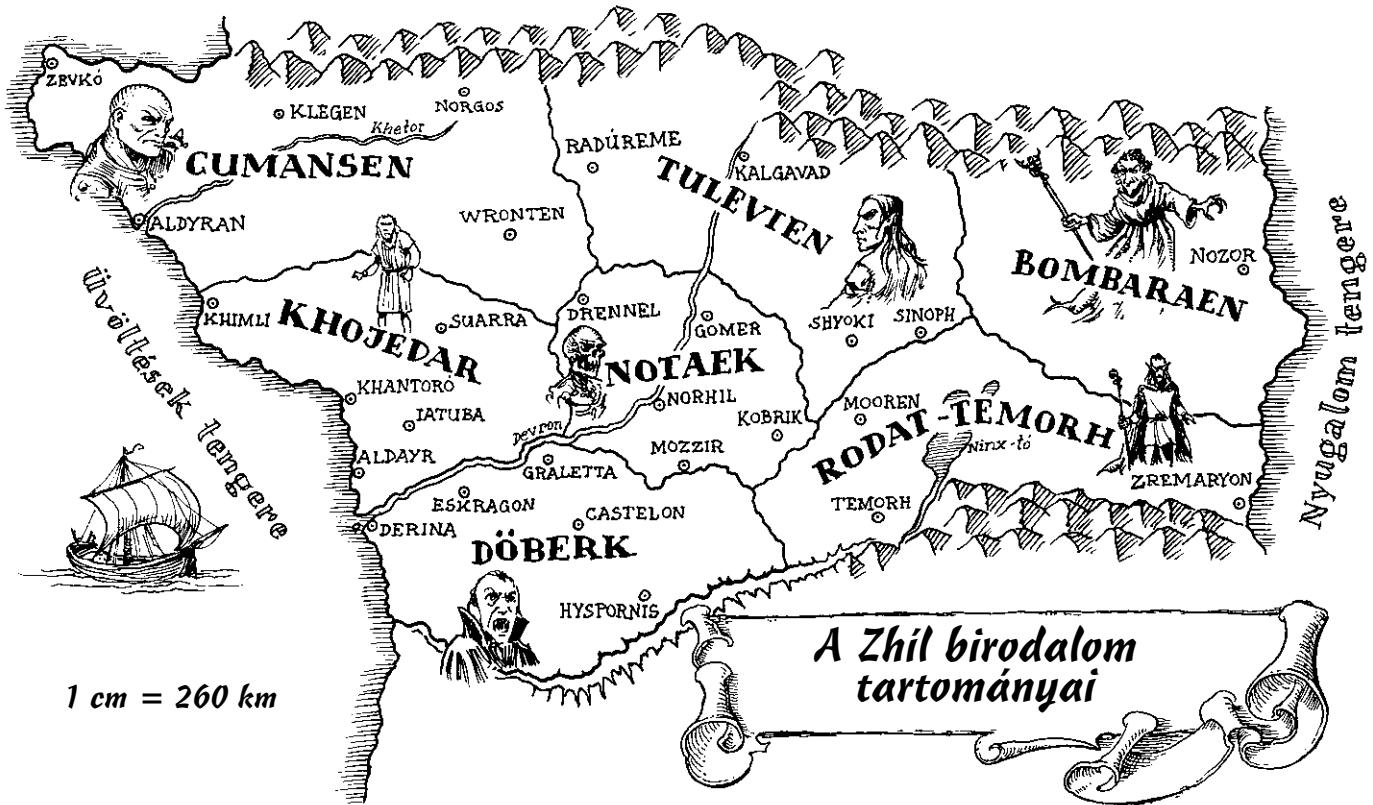
Bár ez a központi tartomány, és itt található Norhil, a főváros, mégsem a király uralkodik itt, hanem Lynion Notaek, egy lics ősmágus, mint tartományi kormányzó, és a főváros Törvényezője. Lynion mindig Dierane király közelében tartózkodik – a köztudatban ő a királyi főmágus, ugyanakkor mindenki ismeri az igazságot. Nincs szomorúbb uralom tehát a Zhíl királyénál, aki egy alattvalójáról elnevezett tartományban éli le az életét, s a királyi palota falain túl talán még sosem járt.

Lynion Notaek kormányzó ereiben a királyi család vére folyt – amíg élt. Az ősmágus immár lics formában Dierane szószólója; ő a Hetek Tanácsának névleges irányítója. A Tanácsban mindenkinek egy szavazata lehet, de ő ezenfelül vétőjoggal is rendelkezik – ez valaha a királyt illette meg, ám az utóbbi kétszáz évben arra sem volt példa, hogy a király csupán megjelenjen a Tanácsban. Megközelítőleg kétszázötven évvel ezelőtt Lynion jó képességű varázsló volt a Zhíli Bíborszív rend vezetői között. Elsősorban a nekromancia és a termágia területén kamatoztatta tudását. A térkapu-rendszer titkának felderítésében jeleskedett – és ennek során veszítette életét, amikor egy rosszul értelmezett varázsjel aktivizálódott, minek következtében Lynion teste eltűnt, s helyette egy démon szabadult a kapu működésért kutató Bíbormágusokra. Lynion Notaek csak tíz év elteltével tért vissza a démoni síkról – holtan, de hatalmas tudás birtokában. Elhagyta a Bíborszív rendet, majd hamarosan a központi tartomány kormányzója lett – egy olyan korban, amelyet még erősekű császárok uraltak. Tulajdonképpen az ő agyában fogalmazódott meg a Hetek Tanácsának megalapítása is, indokként felhozva, hogy a Zhíl Birodalom túl hatalmas ahhoz, hogysem egyetlen ember hatékonyan irányíthassa.

II. Tulevien

Tulevien változatos földjét szinte kettészeli a hatalmas Devron-folyam, ám a Nagy Víz, ahogy errefelé nevezik, nem csupán a földet, de a tartomány lakosait is megosztja. A nyugati fél, a Zaglavin-alföld zsiros, fekete földjeit parasztok művelik, míg a keleti rossz földű, erdős dombvidék lakói inkább a vadászatból tartják el magukat és uraikat. Nyugaton egyik település a másik éri, és a városok gombaként nőnek ki a földből, keleten napokig lovagolhatnak az utazók, míg lakott településre bukkannak.

A tartományban található a legnagyobb varázslóiskola, a *Bíborszív Rend* központja, a Bíbor Erőd, amely egyszerre funkcionál a birodalmi varázslórend főhadiszállásául, az adeptszok iskolájául, és a környéket



védelmező-uraló erődítményül. A kilencornyú erőd a tartományi fővárostól Kalgavadtól néhány mérföldnyire északra található, a Devron egyik szigetén. Itt él a tartományi kormányzó, Algerik Tulevien is, a Bíborszív Rend *kódexmestere*. A kódexmester intézi a rend ügyeit, s felette már csupán maga a Nagymester, Eftghitegor áll, aki viszont nem törődik az olyan apróságokkal, mint a rend vezetése, vagy a gazdag tartomány kormányzása. Így Algerikre, a vén elf mágusra marad mindez. A jelenlegi kódexmester Drakóniából vándorolt Zhiliába; nem tudni, mi okból. Rebesgetik, hogy valami rettenetes bűnt követett el, s a népe elűzte magától – de hát mely uralkodó múltjában nem sejt a nép sötét foltokat? Algerik különös viselkedésű, kevés beszédű elf, akivel csak nagyon kevesen képesek szót érteni. Megfontolt, érzelmeiktől mentes, és hidegvérrel dönt akár ezrek pusztulásáról is – így hát nem csoda, hogy a nép, amely nem érti Algerik indítékait, már nem látja az így megmentett százezrek életét. Nincs még egy tartománya a Birodalomnak, ahol az alattvalók így gyűlölnék urukat, mint Tulevienben. Úgy tűnik, az egyszerű emberek inkább elfogadják a döberki vámpirokat, a Boszorkánykirálynő hihetetlen szeszélyeit, vagy Glevlan Rodat gyilkos terrorját, mint a jéghideg logikát és az öreg elf kifürkészhetetlen arcát. Az pedig, hogy Tulevien tartomány talán Worluk világának egyik legbékésebb uralmát élvezte, már senkit sem érdekel.

Amíg Szűz Ayrana élt, Algerik gyakorta megfordult az udvarban, s órákat töltött el a királynővel kettesben. Ayrana halála óta Algerik még zárkózottabb lett, s a tanácsülések közötti időszakot szinte kizárólag a varázstornyába zárkózva tölti. A jelek, melyek arra utalnak, hogy talán több is fűzte a szépségéről híres, élvezetekben mohó királynőt a hűvös elfhez, mint a kényszerű kiszolgáltatottság, újabb gyűlölködésre ad okot Algerik alattvalói körében, akik mind egy szálig többre tartják magukat nőügyekben, mint a szoborarcú elf, mégsem hálhattak soha olyan asszonnyal, mint Ayrana.

III. Rodat-Temorh

A tartomány képét az Acél-hegység őserög, békés vonulatai határozzák meg – ércekben, fában, vadban gazdag vidék. Az egykor virágzó Temorh tartomány alig két emberöltővel ezelőtt még a Birodalom

bányászati és kézműves-központja volt. A szorgalmas zhili közemberek virágzó városokban laktak, melyek közül nem egyet a dicsőséges drén korszakban építettek, így nem csupán szépek, de kényelmek és célszerűek is voltak. Azután – ki tudja honnan – feltűnt egy nagyravágyó fekete elf, Glevlan Rodat, a Fekete Halál. Viharos gyorsasággal emelkedett a zsoldos-kapitányi tisztségből a tartománykormányzói székbe, ahol vele egyenrangúakkal került végre szembe – a többi tartományúrral –, akik megfélemték hatalmi vágyát. Am, hogy Glevlan nem válhatott végül a Birodalom királyává, nem vette el a fekete elf kedvét az uralkodástól, s kiélvezi minden percét, amely neki adatott.

Glevlan Rodat hatalmas termetű, félelmetes harcos-varázsló, aki valóságos óriásnak számít a fajtáján belül. Glevlan, akárcsak Algerik Tulevien, mélységesen hallgat a múltjáról, ám azt nem titkolja, hogy imádja a gyilkolást és a vérontást, s e szenvedélyének van köze ahhoz, hogy épp Zhilbe keveredett. A csatában élen jár, s különleges mágikus képességeit csupán akkor használja, ha jelentős túlerővel kerül szembe. Egyéb esetben legfeljebb védelmi mágikára szorítkozik, s beleveti magát a közelharcba. Többnyire hatalmas, kétkezes pallossal hadakozik, ám szinte kérkedik azzal, hogy mennyiféle fegyver forgatásához és fortélyaihoz ért. Kiváló íjász és tördobó, ám az efféle távolból való gyilkolást nem kedveli. Ő akkor esik szinte esztriatikus mámorba, amikor harc közben az arcára fröccsen a megsebzett ellenség forró vére. Pusztán azért képes legyilkolni valakit, mert az rossz pillantást vet rá. A tartományban nincs hóhér, sem kínzómeister. Ezt a munkát Glevlan Rodat semmi pénzért nem engedné át senkinek.

Amilyen a tartományúr, olyanok a talpnyalói. Uralkodásának mintegy nyolcvan éve alatt Temorh tartományba gyűlt a világ csaknem minden gyilkosa, kéjsóvár vérszopója, a halál ezer módozatának mestere. Glevlan legfőbb támaszai mégsem ők, a gyilkosok, hanem a halál utáni élet titkáinak ismerői, a nekromanta varázslók. Amit a tartományúr és talpnyalói elkezdtek, azt a nekromanták fejezték be. Így vált Rodat-Temorh tartománya a rossz fényű halhatatlanság és a véget nem érő halál földjévé. Itt a legeldugottabb faluban sem távozhat el lélek békében, mert a halál beállta előtt máris ott terem valamelyik nekromanta rend kutató varázslója, hogy kézbe vegye az elhunyt to-

vábbsorsát. S bár a nekromanták mindig egyedül érkeznek, sohasem távoznak magukban. Kábán csoszogó zombik követik őket a Ninx-tó partjára, ahol már várnak rájuk Glevlan bomlott agyú alkímistái, a tartósító-kádák és a Fekete Sereg démoni őrmesterei.

A Fekete Sereg Glevlan személyes hadserege, melyben kizárólag élőholtak szolgálnak, azon egyszerű okból, hogy a jól idomított zombi-katonák gondolkodás nélkül teljesítik a parancsokat, míg ez általában nem mondható el az élő katonákról. Glevlan a sereget kényszerűségből felajánlott ugyan Eftghitegornak, így a Fekete Sereg része a birodalom reguláris erejének – gyakorlatilag azonban a tartósított zombisereg soha még egyetlen kardcsapást sem tett a birodalom érdekeinek védelmében. A Fekete Sereg sokkal inkább Glevlan rémuralmának megtestesítője a tartomány egyre fogyatkozó lakosságával szemben.

A tartomány déli szomszédai – a Független hercegségek, Semorgon és Khumar – gyakran kerülnek szembe ezzel a borzalmas sereggel, és csupán Eftghitegor előrelátásának köszönhetik, hogy még megőrizhették függetlenségüket. A lics ugyanis valamely okból többre tartja a déli szomszédok függetlenségét, és nem katonai erővel, hanem kémei hálózatával irányítja ezeket az országokat.

IV. Bombaraen

A birodalom északkeleti tartománya egyetlen egybefüggő, hatalmas erdőség, lényegében egy mágiával telített, megsüllyedt fennsík. A határvidéktől eltérően szinte lakatlan, mert a buján terjedő erdőkben sosem látott szörnyetek irtják a halandókat – és egymást. Csupán Nozor, a tartományi főváros és környéke lakott. Egy ősi, észak-déli országtól szeli ketté a tartományt, melynek a Nozortól északra fekvő része csaknem járhatatlan – ott a Vas-hegység folyóit használják országútként azon kevesek, akik Krogathba, vagy a zwearoni Viharlak városába igyekeznek. Az ősi országtól déli szakaszát, amely Rodat-Temorrh-ba vezet, karbantartják és védik – lényegében ez az egyetlen út vezet Nozorba, főként, amióta a bombaraeni térkapu elpusztult. Egykor létezett egy kelet-nyugati út is, amelyből mára már csak veszélyes töredékek maradtak fenn – ez lényegében járhatatlan.

A tartomány – sajátságából adódóan – sem gazdasági, sem katonai szempontból nem képes felvenni a versenyt a többi tartománnyal. Itt csupán annyi alattvalója él a Birodalomnak, amellyel egyetlen nagyobb várost lehet megtölteni. Ha van is használható érc, kő a föld méhében, ahhoz nem lehet hozzáférni. A Nozor környéki földeket megművelő parasztok gyakran nem takarítanak be semmit, mert az erdő titokzatos lényei felprédálják a termést. A legjövendelműzőbb tevékenység a favágás és a fafeldolgozás – ám ez sem veszélytelen, s a bombaraeni favágók körében magasabb a halandóság, mint a Kondor Birodalom rabszolgái között. A kitermelt fát nagy tutajokban szállítják le Rodat-Temorrhba, ahonnan a régi drén hajózó-csatornarendszeren át eljut a fa a többi tartományba.

Csupán az ősi romokkal teliszűfolt erdőség az oka annak, hogy egyáltalán élnek itt emberek – éppen az a fennsík, amely szörnyeivel lehetetlenné teszi a halandók létét. Az esszencia mindenütt jelenlévő folyama ugyanis itt olyan erős sodrású, hogy még a gyengébb képességű varázshasználók is sosem tapasztalt erőre tehetnek szert Bombaraenban járva. Ráadásul az esszenciaáramlatok, bár erősek, kiszámíthatóak: errefelé ismeretlen jelenség a kaotikus örvénylés, amely pusztító hatással bír minden mágusra. Bombaraen erőteljes mágiáját szinte kizárólag a boszorkányok élvezhetik – a tartományúrnó ugyanis kitiltott minden egyéb varázshasználót a vidékről, és csupán a közigazgatási feladatokat ellátó Biborszív mágusok néhány képviselőjét tűri meg Nozorban.



Tyra Bomara, a hétszáz éves Boszorkánykirálynő uralkodik e járhatatlan és szegény, mágikusan mégis oly gazdag tartományban. A vonzó külsejű asszony másutt már rég halott lenne, ám itt, az esszencia erős sodrásban fürödve képes volt megtartani ifjúságát, kívánatos testének ruganyosságát, hajának szépségét – csak a szeme árulkodik arról, hogy Tyra többet látott már a napokból, mint amennyit a közönséges halandók elviselni képesek. Az okos asszony talán a legjobb politikus a Hetek Tanácsában – szükség is van rá, hiszen gyenge tartománya nem elegendő indok ahhoz, hogy a Tanács a Heteké maradjon, és ne legyen a Hatoké. Ám a Boszorkánykirálynő nem azért nő, hogy ne tudjon bánni a testével, és nem azért hétszáz éves, hogy ne tudja kihasználni mások gyengeségeit – legyenek azok bármilyen aprók.

Sikeres politikájának kis híján véget vetett az egykori barátinó – és ágyas –, Gyönyörűséges Wendella lázadása. Wendella, aki a nevével ellentétben valójában egy élőhalt boszorkány, aki már inkább emlékeztet egy csontvázra, mintsem egy emberre, meggyújtotta Tyrát, mert a Boszorkánykirálynő töretlenül megőrizte szépségét, és megkívánta hatalmát, mert kétszáz éven keresztül másodiknak lenni a hatalomban igen egészségtelen. Elbukott lázadásának következménye a nozori térkapu pusztulása, amely egyelőre még felmérhetetlen következményekkel jár az elzárt tartomány jövőjét illetően.

V. Döberk

A legdélibb tartomány szikkadt mezői, sós tavai nagyon kevés embernek adnak megélhetést – pedig valaha ez a táj volt a Nagydrén Birodalom éléskamrája. A száraz földet csak kínnal, keservvel lehet megművelni, s az igénytelen, szúrós kalászu vörösrizs, valamint a méteres gyökérű tökfélék természetesen kívül másra jóformán lehetőség sincs. Híresek viszont Döberk sóbányái, és Hypornis gombafarmjai – mindkettő az évezredek enyészeten alapszik.

Két ok miatt mentek tönkre az egykor gazdag földek, és éppen e két ok az, amely a sóbányákat és gombatenyészeteket élteti. Az egyik ok, hogy a drének által intenzíven használt és öntözött földek kimerültek, majd elszikessedtek, s a felszínen kivirágzott a só. A mélyedésekben a tavaszi esőzések tavakat képeznek, melyek sós vize a nyár folyamán teljesen elpárolog, így a döberkieknek ősszel és télen csupán össze kell sópörni a sót a katlanok fenekéről – ezek a híres sóbányák.

A másik ok a Wytron-törésvonalban, és a hozzá kapcsolódó bonyolult kanyon-rendszerben rejlik. Ez a törésvonal, amely jelenleg Döberk – és a Zhil Birodalom – déli határát alkotja, mintegy nyolcszáz évvel ezelőtt jött létre, a távoli és holt Dimuran alattomos kontinensmozgásai következtében. Az akkor még bővizű folyamokkal átszótt Döberk egy csapásra kiszáradt – a régi folyók utat találtak maguknak a törésvonal alján, s már úgy érik el a tengert, hogy többé nem táplálják Döberk földjét. Táplálják viszont a gigászi földméli katakombákat, melyek több száz szinten hálózják be a százezres nagyváros, Hypornis alapját. E katakombákban méteres iszapadatok halmozódtak fel, melyet a gombaföldek gazdái alaposan meg is trágyáznak – s a földméli „szántóföldek” meghalálják a törődést. Száz és száz gombafaj tenyészik vadul a katakombákban, a körömnny, fűszeres kékgombából kezdve a fák méreteivel vetekedő tölgygombáig, melyek nem ehetőek, ám a hypornisi vargák bőrszerű lemezeikből készítik az erős, fűzős bakancsokat, a kalap és a törzs pedig építőanyagul szolgál, mert szívós, de könnyen megmunkálható, akár a fa. Hypornis népét a gombák táplálják – és Hypornis népe táplálja a gombákat, ugyanis halottaikat nem pazarolják el, hanem betemetik a gombatelepek iszapjába.

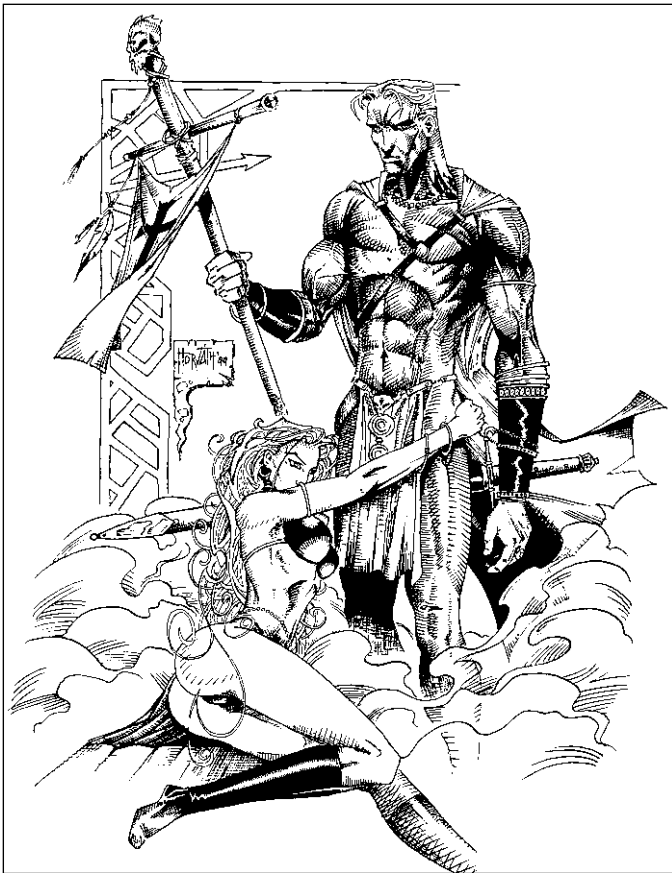
Döberk bárója – azaz a tartományi kormányzó, a Hetek Tanácsának tagja – Gorm Kortner, akinek a kastélya a hatalmas Hypornis várostól félnapi járóföldre fekszik. A kastély a Wytron-törésvonal egyik szakadéka

épült, oly módon, hogy bár a bejárat a biztos földön áll, a kastély lebegni látszik a szakadék felett. Valójában természetes gránitoszlopokra épült, amelyek ujjakként merednek elő a kanyon oldalából, és csupán cseles építészeti megoldásoknak köszönheti légies látványát – mágiát csupán az építkezés során alkalmaztak, a kész kastély megtartásához nincs közük a mágusoknak, annál több a zseniális döberki építésznek.

Gorm Kortner, a Vámpírúr, nem csekély mágikus hatalommal bír – ebben versenyre kelhetne a Hetek Tanácsának bármelyik mágusával –, ugyanakkor ő a leghatalmasabb vámpír az egész Zhil Birodalomban. Kastélyában, ahol tizenhét másik vámpír éli veszett életét, éjjelente véres orgiák zajlanak. A vámpírok táplálékukat a közeli városból szerzik be, de gyakran ellátogatnak más városokba és falvakba is. Érdekes módon maga Gorm Kortner nem vesz részt ezeken az orgiákon, sőt, a kastély többi részétől elzárt magántermeiben csupán a művészeteknek hódol, s halandó művészekkel veszi körbe magát. Ezen szokásának azután is hódol, hogy egyszer csúnyán megégette őt a művészet lángja.

VI. Khojedar

Khojedar földjét a tenger uralja. Úgy is, mint az egyik fő élelemforrás, úgy is, mint az állandó esőzések forrása, amely termékenyíti a földet. A tartomány a birodalom leghűvösebb vidéke, ahol egész évben zöld a fű, és ahol mindig szítal a köd, vagy szemerkél az eső. Ezért a kenyéradó növények igen gyenge termést adnak, ám sehol másutt nincsenek ilyen zamatos zöldségek, lédús – bár kissé sápadt – gyümölcsök, és sehol másutt nem híznak ilyen kövérre a tehenek és a birkák. A hűvöst és a ködöt kedvelő árpából itt főzik a népszerű Szquilla Vére nevezetű sört – melyet újabbban a birodalmi hivatalnokok rendelkezésére át kellett keresztelniük –, illetve a messzi földön is keresett Négylevelű, Molnárlegény és Khantorói Mézes márkájú söröket, melyeket hatalmas hordókban szekereken és hajókon szállítanak a négy égtáj felé. A keleti, naposabb dombvidéken természetik a csípős ízű pipalevelet, valamint az aromásabb pipafüvet, melyek szintén messzi földön kerestek, és nemegyszer aranyban vásárolják meg a súlyát.



Ez a tartomány az egykori Khojetan, amely valaha független ország volt a nyugati parton – igaz, csupán rövid életű függetlenségnek örvendhetett, amely az isten-királynő, Szquilla uralkodásához köthető. Szquilla halálával a hódító Zhil Birodalom előtt nem állt több akadály, hogy elfoglalja a Birodalom testéből egykor kiszakadó országot, s újra magába olvasztotta Khojetant. Miután a Szquilla hasonmás megölte Omahaer Gooshdsaw-t, a *Hangtalan Rettenet* – azaz Ordinis isten – főpapiját, Khojetanban kiújultak az erőteljes függetlenségi harcok, melyeknek az új főpap, a sebtében megválasztott Acélakarató Radigart vetett véget. A hihetetlen energiákkal rendelkező fiatalember villámgyorsan leverte a lázadást, majd, hogy hatalmát megszilárdítsa, és elfogadtassa a lázadó néppel a Birodalom uralmát, Norhilből áttette főpapi székhelyét Khantoróba, az egykori Khojet Királyság volt fővárosába. Szquilla főtemplomából – némi átépítés után – az Ordinis Bazilika lett, ahol Szquilla istennő – azaz a hasonmás – felnegyelt testét őrzik. Ezek után Radigart méltán vált a régi-új tartomány kormányzójává, és ezzel a Hetek Tanácsa tagjává.

Acélakarató Radigart korábban viharos gyorsasággal emelkedett a papi hierarchia legmagasabb pozíciójába, s ezt nem csupán acélos macacsságával, elszántságával és hitbuzgóságával érte el. Radigart kora ifjúságától kezdve megkülönböztetett figyelmet élvezett, s mint „Ordinis Kiválasztottja” nőtt fel. Olyan dolgokra képes, amelyekről az Ordinis-papok többsége legfeljebb csak a tanulmányai folyamán hallott; látni nem sokan látták még, miként is működik *Ordinis Akarata*. Radigart rendelkezik ezzel a misztikus képességgel, amelyet más lét-síkokon pszionikának neveznek, valamint anélkül, hogy kérnie kellenne istentől, képes alkalmazni a legmagasabb rendű papi mágiákat is. Őni képes a pusztá akaraterével, vagy örökre megnyomorítani valakit egy odavetett, gyors pillantásával. Ez a hatalmas erő egy alacsony, gömtyedt tartású, egyszázbélű fiatalemberben lakozik, aki még a húszas éveit elején jár. Radigart derűs tekintete, jámbor arckifejezése, jóvialis mosolya nem is sejteti, miféle rettenetes hatalom birtokosa. De aki látta már méregbe gurulni... nos, az nem biztos, hogy túlélte.

VII. Cumansen

Cumansen tartománya a legutolsó időkig drén fennhatóság alatt állt, s csak a Nagydrén Birodalom totális összeomlásakor szakadt ki alóla. A mai Cumansen helyén ennek köszönhetően egymást követték a maradvány-drén királyságok, melyek határai gyakran nem terjedtek túl az uralkodó várának falain. Cumansen ezen korszaka igen hasonlított a mai Krogath viszonyaira – az alig százötven éves periódus alatt pontosan ezerháromszázharminchét kérészetű királyság létezett itt. A tisztavérű drének – hogy a birodalom hivatalnokai már nem szervezték életüket – hamar lemészárolták egymást, ámbar erkölcsök lazulásával számtalan fattyat hagytak maguk után. Amikor az utolsó tisztavérű drén is eltűnt a kontinensről, megkezdődött az őslakos zhiilik felemelkedése. Mivel őket nem sújtotta a guarni-drén átok, a testvérviszály, hamarosan nagyobb országokat hoztak létre, mint a drének a bukás után. A legerősebb ország a mai Cumansen területén jött létre, ahol a fattyak vérvonalában élő harciasság és az ezeryi hátrahagyott kisebb-nagyobb erődítmény kitérő alapot adott az államszervezésre. A Zhil Birodalom fejlődése Cumansenben indult meg, amely a nevét a harmadik uralkodódinasztiájáról kapta. Ezen dinasztia oldalági leszármazottja Fred Cuman, a jelenlegi tartományúr, minden zhiil seregek Hadura – és természetesen ikertestvére, a hazaáruló Derek Cuman is. (Derek tettének oka valószínűleg az, hogy hite szerint a Cumanokat illetné Zhilia trónja, hiszen a Birodalom története is a cumanseni Cumanokkal és az ő hódításaikkal kezdődött. Mivel a birodalmat már régóta más dinasztiák irányították, ráadásul a tényleges hatalom a Hetek Tanácsa kezében összpontosult, a gyűlölködő Derek Cuman a Káosz felé fordult...)

Cumansen nem a szántóvetők és a kézművesek hona. A korcs-drén cumanseniek egyetlen álma, hogy katonáskodjanak, s így szerezzenek dicsőséget maguknak, s így hozzanak szégyent a rivális családok kevésbé sikeres tagjaira.

A tartományi főváros a Cuman-család szülővárosa, Aldyran. A város a Khetor folyó torkolatánál fekszik, részben a parti sziklákon, részben a tenger vizébe mélyesztett gigászi bazaltoszlopokon. Itt található az Ordinis lovagrend legnagyobb vára, valamint Fred Cuman rezidenciája is – a két vár úgy áll egymással szemben a város két végén, mint az egymás méregető, dühödő bikák.

Fred Cuman középkori, jó két méter magas, kopasz fickó. Hatalmát nem a származásának, testi erejének, esetleg legendás fegyverzetének köszönheti – ezek elének bizonyulnának ideig-óráig, ám Fred Cuman ennél biztosabb alapra építi uralmát. A tiszteletre. A tartományban nyoma sincs a Tulevienre jellemző gyűlöletnek, a Notaekre jellemző rezignáltságnak, a döberki fásultságnak, vagy a rodattemorhi rettenetességnek. A Hadurat mélységesen tiszteli minden cumanseni alattvaló, sőt, szinte kivétel nélkül büszkék arra, hogy őt szolgálhatják életükkel, halálukkal.

Fred Cuman hírnevét tovább öregbíti legendás kardja és a vértézete. A kardot az Acél-hegységben szerezte – saját elmondása szerint egy vörös sárkánytól kapta, és még sosem adott okot rá, hogy kétkedjenek a szavában. A karddal bármit ketté lehet vágni; még a követ vagy a legjobb acél is. A vértézte különös ötvözetből készült, melynek a valódi összetétele nem ismert – egy tudálos alkimista egyszer azt találta mondani, hogy a vörös színű fém egészen hasonlít a Káoszbirodalomban kifejlesztett mágikus ötvözethez, amely annyira titkos, hogy még nevet sem adtak neki... ezek után poroszlok rángatták ki a házából az orvost, és Fred Cuman saját kezűleg tépte ki a nyelvét, mielőtt elevenen megfőzette volna. Annyi bizonyos, hogy a vért eltéríti a rálőtt lövedékeket, valamint a Fred Cumanra bocsátott varázslatok ereje sokkal gyengébb, mint amilyennek lennie kellene. A neves vért mellkasi részén egy domborművesen kidolgozott, rendkívül élethű gepárd látható, de nem akad heraldikus, aki észre merné venni, hogy éppen efféle gepárd száguld a gerondari szavannákon.

ZAMWALL

Valaha sűrű erdőségek húzódtak itt, amerre a szem ellátott – később a drének ezekből a fákból építették meg legyőzhetetlen flottáikat, s Zamwall földjén nem maradt egyetlen számottevő erdő sem. A zamwalliak ezért többnyire a mezőgazdasági munkából élnek: az országban hatalmas szántóföldek, búzatablák és legelők váltják egymást. A lakosság nagy-nagy szerencséjére a Wytron-törésvonal nem nyeli el az országot folyóit – mint Döberkben –, mivel a felszín alatti gránittablák, amelyek a kontinens magvát alkotják ezen a területen, dél és nyugat felé vezetik a felszíni és felszín alatti vízfolyásokat.

Bár a zamwalliak erős és büszke nemzet, amely nagy hadsereggel rendelkezik, mégis széles határvidéket hagynak lakatlanul. Északon, a Wytron-törésvonal mentén azért, mert a kanyon titkos ösvényein olykor döberki és rodattemorhi csapatok csapnak át a királyság területére, elpusztítva minden települést, amely az útjukba esik. Nyugaton azért, mert a tengerről denevérvitorlás hajóikon vágott szemű, jidori rabszolgavadászok érkeznek rendszeres időközönként, s mivel a gyors portyáktól a hadseregek képtelenek bizonyult megvédeni a part lakosságát, inkább kiűrtették a tengerpartot, egynapi járóföldnek megfelelő széles sávban. Mivel észak és nyugat az állandó szegény forrása a zamwalli hadseregnek, az egymást követő királyok és tábornokok mindig a keleti szomszéd Yumadán, és a déli Kemwell rovására próbálták meg kiköszörülni megcsorbult önbecsülésüket. Ennek a generációk óta tartó szakadatlan közsörülgetésnek az oka, hogy senki sem tudja, valójában hol húzódik Zamwall keleti és déli határa; lehet, hogy tavasszal már száz mérfölddel beljebb lesz, mint télen volt, vagy éppen kijebb, attól függően, hogy mi történik a háromszáz éve – csendesen – dúló háborúban.

Zamwall fővárosa, Talestyr oly fényes és gazdag, amelyet még a Zhl Birodalomban sem látni – legalábbis amióta Khantorót félig lerombolták a khorjet háborúban. Ez a hivalkodó gazdagság a Lotmar király által a saját népére kivetett adókból származik – s miközben a parasztok portájáról az utolsó szem gabonát is elviszik, Talestyr fűtcájára újabb aranyoszbor kerül, melyet éjjel-nappal nyolc alabárdos vigyáz. A király a felhalmozott vagyonból csakis a királyi székhelyet díszíti és az állandóan gyakorlatozó hadseregét növeli. Így persze Talestyr úgy néz ki, mint egy koldusgúnyán a gyémántgomb, de Lotmart ez nem zavarja.

Hivatalos nyelv: A *zhilén* nyelv egy sajátos nyelvjárása, amely csak néhány nap után válik érthetővé a birodalmi nyelvjárást beszélők számára.

Lakosság: Emberek és orkok lakják az országot, akik a király alattvalóinak vallják magukat, valamint gyíklények, akik nem.

Öltözködési szokások: A súlyos adók miatt a zamwalliak addig hordják ruháikat, amíg azok le nem szakadnak róluk. Ennek következtében úgy néznek ki, mintha csupa koldus lakná az országot.

Arak: Igen alacsonyak, hiszen nincsen miből megfizeti a termékeket. Ugyanakkor, ha külhoni keveredik Zamwallba, a pénz birtoklására kitéhezett zamwalliak villámgyorsan megkopasztják – ezer módját ismerik ennek, a kellemestől a kifejezetten kellemetlenig.

Közbiztonság: A fentiekből következően rossz.

Vallás: Számos isten követője él itt. Legnagyobb kultusza Terniusnak, a föld őselemi istenének és Fionának, földművelés istennőjének van. Ternius és Fiona összevont ünnepe három napig tart, ezalatt tilos a földet dolgozni!

Iskolák, szervezetek, rendek: Zamwall valóságos melegágya a különféle tolvajbandáknak és orgyilkos társaságoknak. Sőt! Azzal a sajátossággal rendelkezik, hogy a másutt tisztességes rendek itt szintén komoly alvilági kapcsolatokkal rendelkeznek – például a Kék Kaftánosok mágusai gyakorlatilag a tolvajklánok bérvarázslói, vagy az Enori Buzogányosok lovagrendje tulajdonképpen nem más, mint utcasarki bunkós banditák gyűlekezete.

Jelentősebb rendek:

Tolvajrendek: Kortaffi Törhasználók, Vörös Párducok, Álomhozók (vallási alapon szerveződő tolvajok)

Orgyilkos rendek: Fehér Angyalok, Farkasfog, Ezüsfarkas

Lovagrendek: Enori Buzogányosok, Vöröspáncélosok, Kékpáncélosok

Mágusiskolák: Kék Kaftánosok

KEMWELL

A hányattott sorsú királyságban a legszebb évszak a nyár, mert tavasszal a passzátviharok mindig feldűlják a partvidéket, s a téli esőzéstől eltelt szántók ilyenkor még annyit kaptak a kéréstlen égi áldásból, hogy az eke elé fogott ökrök csúdig sülyedjenek a sárba. A parasztoknak kinkeservek a tavaszok, s bármely mezőgazdasági munka csak nyár elején indulhat. A halászkok – szintén a tavaszi viharok miatt – a veszedelmes téli halászatot is megkockáztatják, mert a tavaszi hónapok alatt lehetetlen kifutni a tengerre. Mivel a viharos tavaszt mindig forró nyarak és száraz őszyök követik, az év nagy részében minden fű kiég a mezőkön, ezért Kemwellben nem tartanak birkákat, sem teheneket, csak igénytelen kecskét, moslékon élő disznót és lábasjószyágot. A délkeleti lópvidéken a *tabirunak* nevezett nyúlfélet tenyésztik nagy falakban – ez a mocsárlakó nyúl kutyanagyságyúra nő, húsa ízletes, rövid-puha prémje a hódok gereznájával egyenértékű, rugalmas csontja íjszár- és enyvalapanyag.



Az országban alig akad valamirevaló erődítmény, s az egyetlen jól védhető vár a fővárosban, Naolában épült, a jidori palánkvárak mintájára – persze kőből.

Az ország állandó háborúban áll északi szomszédjával, és sosem múló fenyegetést jelentenek a tengerről érkező jidori rabszolgavadászok, és a mocsárlakó gyíklények. Ennek ellenére Kemwell alig rendelkezik számottevő hadsereggel, mivel a kemwelli nép tökéletesen alkalmatlan a háborúskodásra. Helyette a száműzött jidori hercegek alapította Mioku-dinasztia egymást követő uralkodói idegen zsoldosok segítségével próbálják meg fenntartani az ország békéjét. Az egymást követő Mioku-uralkodók között persze akadtak gyengekezűek is –

ezeknek saját zsoldosaikkal több bajuk akadt, mint Zamwall hadseregével, a rabszolgavadászokkal és a mocsárlakókkal együttvéve.

Kemwell a száműzött jidoriak első számú célpontja, ahol a zhilén őslakók után a legnagyobb számban már ők laknak. Kemwell kultúrája sajátos keveredését adja a kontinens gabona-kultuszának és a jidori misztikum hétköznapi, színes kavalkádjának.

Hivatalos nyelv: A *zhilén* és a jidori *sinhti* nyelv tökéletesen keveredése: a dallamos *sinhti* kifejezések a régi nyelv majd' harmadát kiszorították, míg a grammatika a jóval egyszerűbb *zhilén* nyelvét maradt.

Lakosság: A zhilén őslakosság mellett nagyszámú jidori diaszpóra él Kemwellben – többek között a jelenlegi uralkodó dinasztia is Jidorról származik –, valamint a világ minden tájáról idevándorló zsoldosok révén kialakulóban van egy rendkívül sokszínű, örökletesen katonáskodásból élő réteg.

Öltözködési szokások: Sokszínű kultúrájának köszönhetően annyiféle divat él egymás mellett, ahány nemesi címer díszíti Naola tanácstermének a falát. A köznép a kényszer szülte kopottas, egérszürkében jár.

Árak: Alacsonyak, mivel a nép szegény.

Közbiztonság: Többnyire nagyon rossz, az ellenőrizetlenül kószáló zsoldos-csapatoknak köszönhetően. Időszakosan egy-egy erőskezü uralkodó ráncba szedi a szabad préda elvét hirdető zsoldosokat, olyankor néhány évig mintaszéru rend urálja az országot.

Vallás: Kemwellben, eltérően Zhilíához, templomokat emelnek Mark'yhennon tiszteletére. Az ország „védelmezője” Lyndara, a Béke Istennője, illetve dívik még Altiahna, a vizek istennőjének hite. Sok erre felé a Zhenia-hívó druida, valamint elterjedtek a mélakóros Ordinis-szekták.

Iskolák, szervezetek, rendek: Kemwell ősi országában néhány, valaha nagy hírű, de manapság már kihalófélben lévő rend működik. A jidori bevándorlók is magukkal hoztak néhány rendet, mint például a teljes egészében száműzött Fekete Béka.

Jelentősebb rendek:

Tolvajok: Visszatérők, Lyndara Gyermekei

Orgyilkosok: Bosszuállók, Ítélezők, Aranytállér, Fekete Béka

Lovagrend: Ezüst Sólyom, Szilaj Táltos Lovagrend

Mágusiskolák: Zöld Kaftánosok

YUMADÁN

Yumadán épphogy el tudja látni önmagát mezőgazdasági termékekkel, mivel az ország rossz minőségű szántóit minden művelt év után öt évig kell ugarolni, hogy pihenjen, különben úgy tönkremennek, hogy többé nem terem meg rajtuk semmi. Nem egy gazdag ország, de a katonaságra mindig van pénz, csakúgy, mint Zamwallban és Kemwellben. Az északi területek – mivel a Wytron-törésvonal áldat-

lan hatása errefelé is elvonja a vizet – szárazak, mint a sivatag, bár az esős tavaszokon minden kizöldül. Errefelé ork pásztorok élnek, akik az év nagy részében az ország középső vidékén legeltetik nyájaikat, és csak a tavaszi időszakban jönnek fel északra.

Bár az országban legnagyobb számban zhilének élnek, mégis egy jóval kisebb létszámú faj alkotja az uralkodó réteget: az orkok. A yumadáni ork királyok büszkéek múltjukra – valaha rabszolgák voltak ezen a vidéken, akiket a drének hurcoltak be Gerondarról –, s máig rabszolgakirályoknak nevezik magukat. Ugyancsak orkok adják a hadsereg elit osztagait, s a védelem gerincét. Yumában, a fővárosban egymást érik az ork nemesek egyszerű, de fenséges palotái. Más fővárosokkal ellentétben Yuma látképét nem valamiféle királyi palota vagy vár urálja, hanem a messze földön híres yumai Egyetem, ahol a magas tudományok mindegyikét oktatják – nem egyszer ork professzorok. A diákok a kontinens minden szegletét képviselik. Ugyancsak az Egyetem falai között élnek a *Délvidéki Huszonhármak* mágusszövetség yumadáni tagjai, akik bokros teendők közepette az akadémikus mágia fogásait oktatják a tehetséges ifjoncnak. Sajnos a legutóbbi események következtében – októató híján – beláthatatlan ideig szünetel a mágiaoktatás az Egyetem falain belül. (A *Délvidéki Huszonhármakból* három és felen élték túl a Kargil Yhronnal folytatott varázspárbajt, amidőn a drén máguskirály visszatért. A három és fél túlélő közül egy kemwelli, egy zamwalli, a fél a yumadáni és a harmadik túlélő Dzsamwal kán, a dirwani nomádok vezére, aki nem is vett részt a varázspárbajban). Raksár király, egy bölcs és vén ork, százötven gyermek apja máris útnak indította futárait, hogy kutassák fel azokat a nagy tudású mágusokat, akikkel helyre lehetne állítani az Egyetem megcsappan oktatógárdáját – és erre nem csupán a tudás tisztelete, de gazdasági számítások is sarkallják, hiszen Yumadán legfőbb bevételét adja az Egyetem külföldi diákjainak tandíja.

Hivatalos nyelv: A zhilén. Még az orkok is ezt beszélik, hiszen az *orga* egyik nyelvújára sem alkalmas magas szintű filozófiai disputák lefolytatására.

Lakosság: Nagyobbrészt emberfajúak, de a yumai Egyetem marasztaló hatásának köszönhetően csaknem minden fajból élnek itt – főként a fővárosban – kisebb kolóniák. Az orkok – az uralkodók és a kardvisselő nemesek – a második legnagyobb létszámú faj az országban.

Öltözködési szokások: Jó minőségű anyagokból szabott, célszerűen varrott ruházatokat viselnek. A yumadáni orkok megvetik az ékszerket és a díszes ruhákat, az emberek pedig nem engedhetik meg maguknak ezek viseletét. Az Egyetem miatt ideköltöző más fajúak megtartják hazájuk viseletét, és csupán generációk múltán adják fel azt.

Árak: Közepes árak, amely az árukínálat szűkösségével társul. Yumadán szegény, de erős ország.

Közbiztonság: Kiemelkedően jó.

Vallás: Számos istenség kis létszámú gyülekezete mellett a legnagyobb tisztelet Feketebotos Mark'yhennont és Feliort, a tudomány istenét övezi.

Iskolák, szervezetek, rendek: Yumadán rendjei – eltérően a megszokottól – nem önös érdekeiket, hanem az ország jobbulását tartják szem előtt. Szinte mindegyik éves jelentésekben számol be a királynak az elvégzett munkákról, sőt, nem egy rend vezetésében királyi megbízottak ülnek. A tolvajklánok kizárólag az országhatárokon kívül működnek – kedvenc terepük Zamwall fővárosa –, valamint hírszerző szolgálatot látnak el. Az orgyilkosok a királyság titkos megbízásait látják el, s nem egy rodát-temorhi seregkapitány dicstelen pusztulása írható a számlájukra. Az ország ereje szempontjából ezek az árnyékharcosok éppoly fontosak, mint a reguláris hadsereg és a nemesi bandériumok.

Jelentősebb rendek:

Tolvajok: Jelhordozók, Elátkozottak

Orgyilkosok: Éj Hírnökei, Dögevők

Lovagrendek: Fehér Rózsza

Mágusiskolák: Vörös Kaftánosok



KOTHLAND

Kothland egy csendes, erdős, mocsaras terület, amelynek jelentős részét víz és ingovány borítja. Területének hetven százalékát az egykori beltenger, az eliszaposodott Badra-mocsár borítja. Kothland semmilyen államformával nem rendelkezik, nincsen királya, sem más vezetője – szabad falvak, vándorló nomád családok, manótörzsek és a mocsárlakó gyíklények földje. A különböző fajok és törzsek egymástól távol, békességben élnek. Valaha ez a vidék is része volt a Gilf Birodalomnak – akkor még nyílt vízü, ezernyi szigettel tarkított tengerként –, ám a Nagydrén Birodalom idején a Badra-tenger már elmoscárosodott, és a gyíklények uralták.

A Kothland délkeleti területeit uraló, hatalmas kiterjedésű mocsár a gyíklények lakhelye. Senki sem tudja, hogy Scyssath isten népe milyen államformában él. Egyesek azt rebesgetik, hogy az emberi királyságokat megszegyenítő szervezetségben él a Féreg Népe a Mélymocsár elzárt szigetein, mások tudni vélik, hogy egymásról tudomást sem vevő törzsek birtokolják a víz alatti alga-legelőket és a szigetek homokját.

A mocsár szegélyén terem a hóféhér selyemvirág, amiből a kemwelliek a híres délvidéki virágselymet állítják elő. Gyíklények szállítják a virágot Kothland határvidékére, ahol a kemwelli virágkereskedők acélszerszámokkal, fazekasáruval fizetnek érte.

Hivatalos nyelv: nincs. A gyíkemberek nyelvjárásai mellett esetleg a csaknem érthetlenné torzult közös nyelvvel találkozhat az utazó.

Lakosság: Kothland szárazabb vidékein a környező országok lakosságának megfelelő faji összetételben élnek a telepések. A mocsárvidéket a gyíklények és az apró, zöld bőrű vízimanók uralják.

Öltözködési szokások: A telepések közönséges, tartós ruházatban járnak. A manók és a gyíklények csaknem meztelenül járnak.

Árak: A pénznek itt nincs értéke, hacsak ékszerként nem. Árucserével lehet mások termékeihez jutni.

Közbiztonság: Közbiztonságról Kothland esetében nem beszélhetünk, hiszen nincsenek törvények, sem olyanok, akik betartatnák azokat. A vadul burjánzó természet birodalma ez, ahol épp olyan gyakoriak a háznyi méretű hűsevők, mint a bűbajos pillangók. A gyíklények alapvetően békések, ám bár kiűrkészhetetlenek, és sosem tudni, éppen mi jár a fejükben. A vízimanó-törzsek szintén békések, csak sajnos nem tesznek különbséget a vízidisznó és az ember között – élelemforrásként kezelik ezt is, azt is.

Vallás: A hány telepesfalu, annyiféle istent követnek. Mivel a kothlandi emberek igen állhatatlanok a vallás dolgában, előfordul, hogy Yvorl egy vándor prófétája nyomán falvak százaiban emelnek Y-alakú áldozóoltárokat, de ősszel, amikor a kemwelli virágkereskedők magukkal hozzák papjaikat, az áldozóoltárokon már Mark'yhennon számára ég a tömjén. A Féreg Népe saját istenének, Scyssathnak hódol.

Iskolák, szervezetek, rendek: Errefelé nem működnek rendek.

LUHAN

Luhan királyság hetven százalékát egyetlen roppant kiterjedésű erdő borítja – egytől egyig mágiával növesztett fák, hiszen a Nagydrén Birodalom idején a luhani régió összes fája a Yum-folyóra került, hogy a Gyilkos Tenger partján hemzsegő hajóácsműhelyekben a birodalom flottillája épüljön belőle. A bukás után asztalnyi méretű csonkok borították a vidéket, ameddig a szem ellátott, s a fatörzsek körül a szél elhordta a földet – a talaj alól vörös sziklák bukkantak elő, mintha maga Luhan vérezne. Később druidák érkeztek a vidékre, és Zhénia erejét felhasználva új erdőt növesztettek a holt rónaságon. Luhan azóta is Zhénia egyik országnyi méretű temploma – a másik Zwearon –, ahol a civilizáció csupán csalóka tündérfény, s az erdő nem fegyverek élén lakozik. Számtalan bűbajos tisztás, kékes fényvel világító forrás, ezerévesnek látszó faóriás közelében hevernek a nagy, lapos kövek, amelyeken szinte mindig akad néhány szál virág, erdei gyümölcs – Zhénia oltárai ezek. Más helyeken megmaradt a régi, kopár pusztulat, ahol ma sem nő egyetlen szál fű se, és az állatok is messzire elkerülik; gonosz szellemek lakhelye mind, ahol ősi átkok vigyázzák a mélyben rejtező csontok nyugalmát.

Ebben az országban található a híres erdőváros, Luanden, ahol a házak, de még az utak is a fák koronái közt rejteznek. Itt országol Be-csületes Grian, az ogár druida, akinek mindkét kezén hét-hét ujj van,

s homlokából három kicsiny szarv tekercedik elő. Grian rémisztő jelenség, ám a szíve lágy, mint a vaj – Luhant a szeretet kormányozza, és az erdő maga védelmezi meg a gonoszoktól. Luhan országa híres a közbiztonságról. Az egész évben az erdő járó luhani íjászok minden rablást megakadályoznak, ám legyenek bármily szemfülesek ezek a gnómok, elfek és nemes-tündék alkotta járőrök, gyakorta elkésnek, és a dirvani, döberki vagy hercegség-béli betolakodóknak már csak az indafojtotta, farkas-tépte tetemeit találják meg. Az ország egyetlen lovagrendje, az *Erdei Pipacs* a nagyobb gondokat látják el; egészen pontosan ők felügyelik az erdőn átvágó kereskedelmi útvonalakat – nem is annyira Luhant, mint inkább az úton áthaladókat védelmezik saját meg gondolatlanságuktól.



Hivatalos nyelv: Az elf dalama, mert ez a nyelv a legkedvesebb Zhénia fülének. Sokan beszélnek a dalamához hasonló zhién nyelvet, viszont az *Erdei Pipacsok* tolmáctestvéreinek kívül alig-alig érti erre valaki a közös nyelvet.

Lakosság: Vegyes. Itt mindenki otthonra talál, akinek az egyetértés és a béke fontosabb, mint a hatalom, vagy egyéb földi vágy. Bár az erdő elvileg kedvezne a tündenepeknek, az elfek csupán az ötödik legnépesebb faj Luhanban – az orkok, a gnómok, az emberek és az oggunok után. Számos tündérke település is található errefelé – ha a vándor a téli időszak közepén virágzó fát lát, biztos lehet benne, hogy a lombok között tündérek élnek. Ez az egyetlen ország, ahol a nemes-tündék nagyobb számban fordulnak elő.

Öltözködési szokások: Vegyes. Eltérően más erdei népekhez, a luhaniaiak nem igyekeznek beleolvadni az erdőbe. Ezért, bár használják a zöld és a barna különböző árnyalatait, még véletlenül sem rejtőszíneként, hanem lilával, sárgával, kézzel, arannyal és egyéb ríki-tó színekkel keverve. A legszínompásabb ruhákat a gnómok viselik, míg a tündérek néhány virágszirmot aggatnak magukra – vagy még azt sem.

Árak: Errefelé semmi sem kerül pénzbe. Luhan szerény igényű lakói bármit bárkitől elkérhetnek, azt meg is kapják – feltéve, hogy a gazdájának nincs rá nagyobb szüksége. Errefelé még a cserekereskedelem sem működik, inkább egyféle kölcsönös, ajándékozási rendszer, amely nem nézi az elajándékozott dolgok értékét. A külhoniak részére kényelmes fogadók nyílnak a kereskedelmi útvonalak mentén, ahol közepes áron szállhat meg a vándor – az így befolyt vagyon az *Erdei Pipacs* kasszáját gyarapítja, mivel a lovagok néha ezen a pénzen külhoni fegyvereket vásárolnak maguknak.

Közbiztonság: Kiemelkedően jó.

Vallás: Zhénia hite, de megtűnnek bármely más vallást is, amely tiszteletben tartja az életet. Egyéb vallások hívei – és főképpen papjai – számíthatnak arra, hogy életük legkalandosabb utazása vár rájuk, ha át akarnak kelni Luhanon.

Iskolák, szervezetek, rendek: Luhanban kevés rend található – mindössze hat –, amelyekbe főként a frissen bevándorlók lépnek be. A Luhanban régebben lakók ritkán akarnak többet az élettől, minthogy szépen teljen el, ezért csak a legritkább esetben lépnek be valamelyik rendbe a kiemelkedő tehetséggel rendelkező gyermekek.

Varázslók: Erdőpásztorok, Hallgatózók

Boszorkányok: Bűvkör testvériség, Sorr Lawi

Harcosok: Luhani íjászok, Erdei Pipacs

SEMORGON

Semorgon császársága az ősidők óta művelt, kimeríthetetlen bányák és az éjjel-nappal forró kovácstüzek országa. Maga a császár, Űgyeskezü Goslah is kovács, aki Hanhort kovácsműhelynek beillő palotájában formázza az acélt. Errefelé lenéző megvetés az osztályrésze minden ötvösnek, aranyművesnek, mivel úgy tartják, hogy a puha fém ügyes kezű mesterei csupán azért választották szakmájukat, mert túlságosan gyengének bizonyultak arra, hogy valódi kovácsok legyenek. Másrészt a semorgoniak többre becsülnék egy acél nyakpántot bármely drágakővel kirakott nyakéknél, így az a néhány eszement, aki errefelé nyit ötvösműhelyt, valóban meg is érdemli, hogy gúny céltáblája legyen – noha nem gyengesége, hanem bolondsága miatt.

Semorgon híres ércbányái a legnemesebb fémeket adják a semorgoni kovácsok kezé alá. Itt bányásszák a hanhorthi csodaércet, melyet mágiával megmunkálva hihetetlenül kemény, mégis könnyű fémeket állíthatják elő a kovácsmesterek. A hanhorthi fémnek nem árt a tűz, ám mivel kevésbé rugalmas, nem alkalmas kardok és igényes szerszámok készítésére – inkább vérteket, csatabárdokat, esetleg hatalmas üstöket, kapuzatokat kovácsolnak belőle. Természetesen nem minden semorgoni kovácsműhelyben készülnek hanhorthi fémből a tárgyak, sőt, a különleges fém megmunkálása császári előjog, és csupán a legelőkelőbb kovácsok jutnak hozzá a gondosan kiporciózott nyersanyaghoz.

A hanhorthi fém legendás híre persze némileg megtévesztő lehet. Nem egy lovag sétált be hanhorthi fémből készült teljes csatapáncélban egy sárkánybarlangjába – a páncélnak valóban nem ártott meg a sárkányláng, csak sajnos a lovag sült ropogósra benne. Az igazi előnye a hanhorthi vérteknek a könnyűségükben rejlik – egy szépen megmunkált darab akár fele olyan nehéz lehet, mint közönséges társa.

Semorgon uralkodójának eszét dicséri, hogy szövetséget kötött Dirwannel, amidőn a nomádok nekivágtak Zhilian meghódításának. A kovácsok fegyvereket és vérteket szállítanak a dirwani nomádoknak, cserébe a szabadságért – tekintve, hogy Semorgon alig rendelkezik haderővel, ez a lehető legjobb lépés volt Goslah császár részéről.

Hivatalos nyelv: zhilén

Lakosság: Emberek, törpék, gnómok lakják ezt a vidéket, és bármely faj gyermeke, ha olthatatlan vágyat érez a fém-megmunkálás iránt. Hanhort egyik utcájában egymást érik az apró, tündérekre méretezett kovácsműhelyek, ahol ezek a mások oly léha apróságok mechanikus szerkezetek segítségével varrótűt és nyílhegyeket készítenek.

Öltözködési szokások: Teljesen jellegtelen. Egyetlen fontos ruhadarabot tartanak nyilván, a bivalybőr kovácskötényt, melyet még a multságokra is felvesznek. Ez a kötény annál szalonképebb, minél feketébb, zsírosabb.

Árak: Magasak, főként, ami a kovácsolt árukat illeti. Ez teljesen elmentmond a kereslet-kínálat törvényének; ám a semorgoni emberek ezzel a mesterségesen magason tartott árszínvonallal akarják kifejezni tiszteletüket a kovácsmunka iránt.

Közbiztonság: Jó. Errefelé dolgoz, szorgalmas emberek élnek, akik mindennél többre tartják saját két kezük munkáját, mint másokét. Ugyanezen tulajdonságuk gyakran véres verekedésekbe torkollik, melyek mindig egymás kovácstudományának ócsárlásával kezdődnek.

Vallás: A legnagyobb tisztelet errefelé a négy őselemi istenséget övezi: Terniust, a földek urát, akitől az ércet kapják, Magniust, a tűzistent, aki megolvasztja a fémeket, Celiahnát, a levegő asszonyát, aki a kovácstüzeket táplálja, és Altiahnát, a vizek istennőjét, aki az edzett acél rugalmasságáért felelős.

Iskolák, szervezetek, rendek: Semorgon nem a rendjeiről híres.

KHUMAR

Khumar a szorgalmas orkok országaként vált ismertté. Yumadához hasonlóan az itt élő orkok is tisztességesek, törvénytisztelők és keményen dolgoznak a megélhetésükért. Ugyanakkor ortodox Grooms-hívők – szemben Yumadánál –, akik Grooms eredeti tanait tisztelik, s nem nézték jó szemmel a gerondari orkok széthúzó istentagadását. Emiatt hagyták el a Kondor Birodalmat, s alapították meg a saját országukat Zhilian kontinensén. Kezdetben ork királyaik voltak, ám a sötét lelkű Ayrana megölette az utolsót, majd saját megunt szeretőjét ültette a trónra (több ilyen is volt neki, szűzies nevével ellentétben). Bár Khumar névleg máig független és önálló ország, gyakorlatilag Zhília csatlósa, vagy ahogy általánosan nevezik „külső tartománya”. Hektanor király, a Rettenetes, aki szerencsésen túlélte királynőjét, kemény kézzel uralkodik az orkokon, akik már több ízben megpróbálták eltenni őt láb alól – ez idáig sikertelenül. De a khumari orkok túrelmes népség, és a Szabad Khumar elnevezésű titkos, szabadságharcos mozgalom vezetői bizvást reménykednek abban, hogy valamelyik orgyilkosuk majd csak célhoz ér. Mivel a Szabad Khumar rend irányítói tudják, hogy az igazi ellenség nem is Hektanor, hanem maga a Zhil Birodalom, a titkos rend szabotőrei, hírszerzői és egyéb ügynökei mindig ott tűnnek fel, ahol a birodalom ellenségeit kell megsegíteni.

A hegyvidéki Khumar gazdasága mást jelent az orkoknak és mást a Zhil Birodalomnak. Az orkok korábban a földfelszín ajándékaiból éltek: vadásztak, a tiszta hegyi folyókban halásztak, művelték a völgyek rétjeit, megmunkálták az erdők fáit. Azonban a Birodalom a föld alá, a hegyek gyomrába küldte a szolgasorba taszított orkokat – hiszen éppen azért kerítette hatalmába Ayrana az országot, mert remélte, hogy a khumari hegyek épp oly gazdagok ércekekben, mint Semorgon vidéke. Ebben a hitében nem kellett csalatkoznia, így a gyorsan mélyített bányák máig ontják magukból a különféle érceket, melyekből a helyi kohókban olvasztják ki a fémeket. A feldolgozásra váró fémrudakat hatalmas, vasalt batárok, ökörvonatású uszályok és hasas tengeri gályák szállítják Rodat-Temorh tartományba.

Hivatalos nyelv: A zhilén, de a nép – az orkok – az orgát beszéli.

Lakosság: Főképpen orkok, kisebb számban óslakos ogárok, óriások, törpék és emberek. Újabban Rodat-Temorhból is érkeznek telepések, akik számára e gyűlölettel teli föld maga a megvalósult paradicsom.

Öltözködési szokások: Vastag, festetlen posztóruhák, durva lenvásznak és keményre cserzett bőrök a legfőbb jellegzetességei egy khumari közember ruházatának. Az itteniek az olyan holmit kedvelik, amelyik bírja a kemény igénybevételt.

Árak: Közepesek.

Közbiztonság: Rossz, de csak a zhili fennhatóság alatt vált azzá. Számos ork – akik korábban a helyi nemességet alkották – húzódott a járhatatlan hegyek közé, ahol éli a rablólovagok szabad de nyomorúságos életét. Ezek a rablólovagok – banditák – immár annyira elvadtak a civilizációtól, hogy bárkit megtámadnak, akit csak érnek. A módosabb embereket más veszély is fenyegeti: a Szabad Khumar szervezet, amelynek ügynökei könnyen zhili hivatalnoknak nézik a városokon átutazó idegent.

Vallás: Grooms vallása. Az új urak Mark'yhennont és Ordinst tisztelik.

Iskolák, szervezetek, rendek: Khumarban a boldog békeidőkben sem voltak jelentős rendek, a zhili hódoltság alatt pedig ezek szervezése egyenesen tiltott – viszont a tiltás ellenére is létrejött egy titkos rend, a Szabad Khumar, amely ugyan orgyilkosai néven vált hírhedtté, valójában több annál, hogy orgyilkos rendnek nevezhetnénk.



DBORAD

A dboradiak a khumari orkokhoz hasonlóan szintén a Kondor Birodalomból települtek át Zhilianba, ám ők nem ortodox nézeteik miatt, hanem azért, hogy Mark'yhennont szolgálják. Mivel alapvető életfelfogásuk, munkaszerepetük és törvényisztelő életmódjuk nagyban hasonlít Khumar ortodox orkjaihoz, az alapvető vallási különbség ellenére jó viszonyt tartanak fenn északi szomszédaikkal – olyannyira, hogy a Szabad Khumar jó néhány kiképzőiskolát hozott létre Dborad tőzeglápjainak rejtekén. A marhák legeltetéséből és halászatból élők, egyszerű dboradi orkok élénk kereskedelmet folytatnak Semorgonnal – a kiváló minőségű fémeszközökért cserébe élelmet szállítanak. Harmadik szomszédjukkal, Dirwannal, semmi kapcsolatuk nincs, részint azért, mert a nomád törzsek messze elkerülik a mocsárvidéket, részint pedig azért, mert a dboradi orkok kényes szaglása nem képes elviselni a nomádok fagyús bűzét.

Az ország fővárosában Yennában szerény kis udvartartást tart Rasmorgil király, aki ugyan ember, ám az ő ereiben is csörgedezik egy kevés ork vér, lévén, hogy ember apja egy negyedvér ork nőt vett maga mellé a trónra.

Hivatalos nyelv: A kondori orga. Ezt a nyelvet beszélik az itt élő más fajúak is.

Lakosság: Főképpen orkok és a mocsárlakó emberek, akik már a Guarni Birodalom idején is itt éltek.

Öltözködési szokások: Egyszerű, tartós ruházatokat kedvelik.

Árak: Közepesek.

Közbiztonság: Jó, bár a mocsárvilág nem túl barátságos.

Vallás: Mark'yhennon feltétlen tisztelete. Minden ötödik évben gyorsjárású hadigályák kötnek ki a dboradi partokon, amelyek a letehetősebb gyermekeket a Yennon-sziget iskoláiba szállítják.

Iskolák, szervezetek, rendek: Eredeti dboradi iskolák nincsenek, ugyanakkor számos Yennon-szigetén kitanult fiatal tér vissza, hogy irányítsák az ország életét.

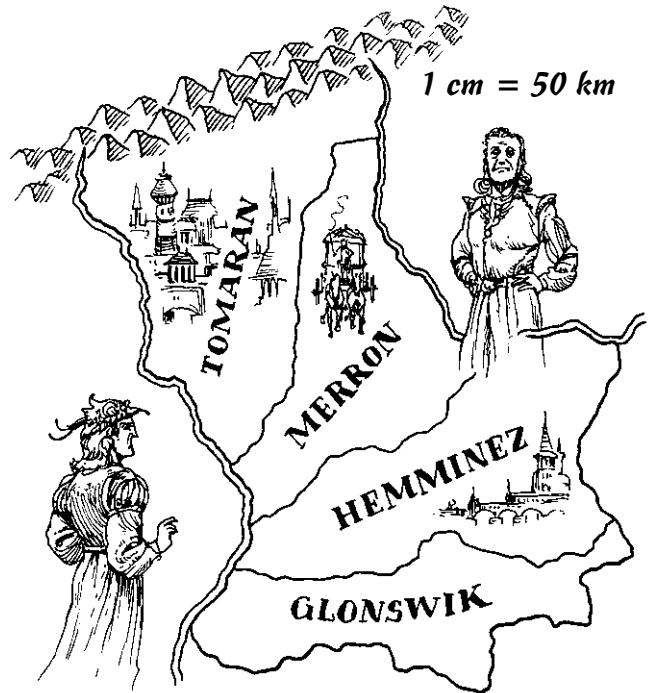
TOMARAN, MERRON, HEMMINEZ ÉS GLONSWIK

A négy kicsiny állam – a Zhiliani Független Hercegségek – területe valaha Semorgonhoz tartozott; ám a tomaránok – renegát zhíliek, akik elvetették Mark'yhennon és Ordinis imádatát, s korcs isteneket imádtak – előzőlötték és lerohanták ezt a térséget. Ebben nagy segítségükre volt egy semorgoni hercegnő, Alica Merron, aki hatalomra és függetlenségre vágyott. A tomaránok és az áruló Alica szövetsége eredményesen meg tudta védeni a megszerzett területet, így Semorgon pár éven belül kénytelen volt felhagyni a háborúval. Már csak azért is, mert a Zhíli Birodalom egyik hatalmassága, Döberk bárója támogatta a tomaránokat, és segítette őket – mindemellett Alica Merron olyan varázsszerekkel és képességekkel rendelkezett, melyekkel kevesen dacolhattak. Így alakult meg az új ország, Tomaran, amely – akkor még – északról, nyugatról és délről körülölelte a függetlennek kikiáltott Merron hercegséget, s húsz évre rá Tomaran öreg királyának, Elégedett Zoscarnak másodszüllött fia férjül vette Alica tizenegy éves leányát. Azonban, amikor a harmincadik életévét taposó, ifjú férj „belehalt a nászéjszakába”, a vén tomarani király bánata kimutatásaképpen el akarta söpörni a Merron Hercegséget a világ felszínéről. Nos, Zoscar egy kissé túlbecsülte a lehetőségeit, és nem csak ő pusztult el a harcok közepette, de királyságából csupán a mai Tomaran maradt; a tenyérnyi Merron Hercegség háromszor akkora lett, mint Tomaran. Am később a belviszályok Merront is utolérték, s a megnövekedett hercegség három részre szakadt; az eredeti Merron mellett kialakult Glonswik és Hemminez. És ettől kezdve kiegyensúlyozott békében és barátságban éltek egymással – egészen a közelmúltig. Mint ismeretes, a dirwani nomádok gyakorlatilag letarolták Glonswikot, feldúlták Hemminezt, átvonultak Merron nyugati szélén, és kifosztották Tomarant. Hogy Merront miért nem bántották, annak Nwykka, a titokzatos elf a megmondhatója, aki ekkor már Dzsamwal kán bőrében tetszelgett... (A mellékelt térkép a drén inváziót megelőző állapotot mutatja.)

Hivatalos nyelv: A zhílien.

Lakosság: A kontinens közepére jellemzően vegyes – minden értelmekes faj megfordul erre.

Öltözködési szokások: Vegyesek, részint a faji szokásoknak, részint a négy hercegség eltérő divatjának köszönhetően.



Árak: Átlagosak.

Közbiztonság: Jelenleg egyik hercegségben sem jó élni, de a nomád hódítás előtt mind a négy átlagos közbiztonsággal büszkélkedhetett.

Vallás: Tomaranban az ősi korcs istenek imádata – akik valójában más létsíkokon ragadt démonok –, a másik három hercegségben Mark'yhennon, Ordinis és egyéb worluki rendistenek követése.

Iskolák, szervezetek, rendek: A hercegségek területén számtalan kisebb rend vegetált, amelyek híre sosem terjedt el a szűk határokon túlra. Jelenleg számos rend kipusztult a nomád betörés következtében.

DIRWAN

A hatalmas, füves pusztaság csaknem akkora területen fekszik, mint a Zhíli Birodalom. Ezt a vidéket sosem uralták a drének – a Yum-folyam mentén felépített erődítményektől eltekintve –, így a pusztá lakói, a nomád pásztornépek gyakorlatilag a guarnik bukásától kezdve birtokolják. S bár a dirwani nomádok valóban ősi kultúrával rendelkeznek, ennek nyomait elsodorja a szél, mint a jurták füstjét, hiszen a nomádok nem farnagnak szobrokat, nem építenek kőházakat, s csupa olyan tárgy veszi körül őket, amely nem éli túl gazdájuk halálát.

A dirwani népeknek nincs állandó lakhelye sem. A népek egymással torzszalkodó törzsekbe tömörülnek, melyeket kánok és nagysámánok vezérelnek. Minden törzsnek más a neve, mások az őseik, és mások az isteneik, akiket tisztelnek. Csupán egy a közös bennük: a pusztai élet, azaz a szabad vándorlás a hatalmas ménesek nyomában. A dirwani nép lovas nemzet, a fél életüket lovon töltik. Rendkívül jó lovasok és mesterei a lovas íjászatnak.

Mivel a „hűvösebb” évszakokban elviselhető a hőmérséklet az egyenlítő tájékán, ilyenkor számos törzs átkel a Yum-folyón, ahol a Badra-mocsártól délen fekvő, lakatlan pusztaságon élők, bizonyokra (bölények és bivalyok kereszteződése) vadásznak. Ugyancsak ez az időszak a halál ideje is, hiszen a Yum-folyamtól nyugatra eső területeken gyíklények, jidori rabszolgavadászok és a Kód Fennsík városai-



Maldiberan

nak titokzatos lakói csapnak le a bizonokat hajtó dirwaniakra. Őt nomádból egy biztosan nem tér vissza a Yum-folyón túlra, de még így is megéri a vállalkozás, mert a hazatérők annyi húst vihetnek az otthon maradtoknak, amelyből egy fél évig élhetnek a törzsek.

Az egyik nagy törzs vezetőjének, Dzsamwall kánnak 18 nemzet-ségfőt sikerült szövetségbe bírnia, de még így is csupán a nomádok töredéke hódol a parancsainak. Ez a töredék azonban már oly félelmetes haderőt jelent, hogy a kán hódító útjáról készült beszámolók máris úgy emlegetik, mintha az összes dirwani lóra kapott volna, hogy kiforgassa a bőrükből az északi népeket. A nemzetségfők között persze nagy a rivalizálás, amely néha ellenségeskedésbe csap át. A hadsereg valószínűleg szétesőben lenne, ha Dzsamwall kán testében nem egy Nwykka nevezetű, titokzatos elf – Kargil Yhron, a rég holt drén máguskirály szolgálja – uralkodna.

Hivatalos nyelv: A nomádok különféle nyelvjárásokat beszélnek. A leggyakoribb a baktri nyelvjárás, amelyet a Dirwan gazdagabb, északi vidékét uráló nagyobb törzsek beszélnek.

Lakosság: Szinte kizárólag nomád. A végtelen pusztán olykor – szinte a semmiből – gyiklények települései nőnek ki a földből. Ezek a falvak néhány évig virulnak, amíg az első arra lovagló nomád törzs fel nem prédálja őket.

Öltözködési szokások: A pusztában található anyagok felhasználásával – len, kender, gyapjú és bőr – készítik ruháikat, melyeket tekervényes hímzésekkel, bronz csatokkal díszítenek.

Árak: Nincsenek. Egy-egy törzs vagyonközösségben él, a törzsek között nem folyik kereskedelem. Ha mégis fizetni kell valamiért, akkor annak az árát nyílhegyben mérik – kilótt, szívve irányzott nyílhegyben.

Közbiztonság: Igen rossz, amely abból ered, hogy a törzsek, ahol csak lehet, ártnak egymásnak. Egy törzsön belül az utazó biztonságban érezheti magát, ha védi őt a vendégbarátság joga.

Vallás: A dirwani nomádok nem isteneknek, hanem a pusztá szellemeinek hódolnak. Szelleme van minden forrásnak, minden kőnek, de szelleme van a jurták küszöbének és a lovak patkójának éppúgy, mint a csillagoknak, a csóknak vagy a füvek mozgásának. Ezek a szellemek a sámán segítői, aki a szellemfókuszokon keresztül fohászkodik hozzájuk – vagy parancsol nekik.

Iskolák, szervezetek, rendek: A nomád törzsek maguk a rendek, azokon belül külön szerveződésre nincs mód.

SENKI FÖLDJE

Ezt az egyenlítő környéki, hatalmas kiterjedésű területet nem hódította meg a civilizáció. Iszonyatos szörnyetegek, szokatlan állatfajták, vad néger törzsek és szürke majomemberek falkái élnek itt, mindenki által háborítatlan szimbiózisban. Néha a vadföldön feltűnik egy-egy varázsló Khobírból, aki azért rándult át ide, hogy tanulmányozza a kő-sivatag és a kietlen fennsík élővilágát, szörnyeket fogjon be a kísérleteihez vagy máshol nem található varázskomponenseket gyűjtsön.

A Kód-fennsíkon titokzatos városállamok virulnak, amelyek valamely régi, elbukott kultúra maradványai. Úgy hírlik, hogy ez a legendás Gadarika, amely tizenöt – más elbeszélések szerint csupán kilenc – város alkotta kicsiny állam és a tisztavérű guarnik lakóhelye... legalábbis a soha meg nem erősített legendák szerint.

Egészen bizonyos viszont, hogy errefelé található a misztikus Moherd Királyság, melynek eldugott kolostorai számtalan üldözöttnek nyújtottak menedéket – ámde csak kevesen tértek vissza ezen menekültek közül hazájukba. Az egyik ilyen kolostor Muenh Khain, ahol a titkos khojetan testvériség, a Fekete Oroszlánok éltek. Miután elárulták a Fekete Oroszlánokat, zhil ügynökök számolták fel a szervezetet, és égették porrá az ősi kolostort.

A kontinens déli részén buja dzsungel váltja fel a kő-sivatagot 4-500 kilométeres szélességben, s a legdélebbi partszakaszokon jól kiépített és megerősített kikötők és kicsiny gyűjtőfalvak találhatók, amelyekben jidori rabszolgavadászok élnek. Bár főképpen a nagy teherbírású, de igen kevés intelligenciával rendelkező szürke majomemberek befogása miatt telepedtek le ide, a jidoriak rettegésben tartják az Üvöltések-tengerének egész partvidékének lakosságát is, ugyanakkor a tengeráramlatok és az uralkodó szélviszonyok miatt szinte sosem jutnak el a kontinens keleti partjaira.

A kontinens, sajátos földrajzi helyzete révén a szélsőségek hona. A földrés legnagyobb részét a sivatag uralja, amely részben a egyenlítői forróságnak köszönhető, amely szárazsággal társul. Mivel Dimuran túlságosan közel van, kiegyenlítő földje eltereli az egyenlítői szeleket, így azok nem hoznak esőt Maldiberanra (ugyanezen okból szárguld körbe Worlukon a soha meg nem szűnő vihar a déli féltekén, a nagy kontinensek alatt). Csupán az istenek szeszélyének köszönhető, hogy a déli homokvilágba nyílhegyként ékelődő trópusi erdőségek elegendő esőt kapnak – mi sem bizonyítja jobban, hogy Topor, Levan, Wazarra és Tobalon földje az istenek kegyeltje, hogy az egybefüggő vízfűgönyként aláhulló eső, amely bőségesen éri e négy országot, a határokon megmagyarázhatatlan módon sosem jut át. Csupán Észak-Maldiberan rendelkezik olyan éghajlattal, amely kedvező az emberek és egyéb lelkes lények számára, s ez a tulajdonsága teszi Maldiberant a Káosz Világának legsűrűbben lakott kontinensévé.

Itt található a legtöbb ország, s itt alakultak ki a legváltozatosabb és legszínesebb emberi kultúrák. A guarni kultúra elsősorban Maldiberan északi részét ölelte fel, míg délen a gilfek erősödtek meg, s Aslantass menekültjei innen indultak világhódító útjukra. A gilfek leg-hatalmasabb varázslója, aki később isteni hatalomra tett szert, Lord Kwanremaan volt, aki a legdélebbi részen építette fel fényűző városát, melyet kincsei után hívei „Gyémántváros” névvel illettek. Ebben az időben a guarnik már északról is eltűntek, s kicsiny kermon-szekták örökítették tovább a tudást. Lord Kwanremaan titokzatos eltűnését követően a hatalmas Gilf Birodalom is semmivé lett, s a helyét szinte pár évtized alatt a Drén Birodalom foglalta el. A drének ugyan nem terjeszkedtek a Végtelen Déli Sivatag pereméig, ám Birodalmuk déli határa így is csaknem az Egyenlítőig nyúlt. Miután Kargil Yhron bukásával a drének is elvesztették a lábuk alól a talajt, az egykori rabszolgák öléből sarjadó új népek új országokat alakítottak, s változatosabbnál változatosabb kultúrák alakultak ki – az elbukott drén uralomra már csupán a gyorsan pusztuló romok és néhány város északi hangzása utal. Akadtak néhányan, akik új birodalmi álmokat dédelgettek, s példátlan mértékben terjeszkedni kezdtek, ám ezek csupán azt érték el, hogy megnövekedett országuk pár évtized után több darabra szakadt, s belőlük újabb királyságok, szultanátusok és kalifátusok alakultak ki.

Míg a szomszédos Zhilian tipikusan a Rend hatalma alatt áll, Maldiberanon inkább a Káosz uralkodik, még ha ez a különbözőség már nem is mutatkozik meg olyan markánsan, mint a Drén Birodalom bukását követő évszázadokban.

A kontinens három részre osztható.

Észak-Maldiberan: Itt található a drén maradvány országok (Dhelan, Nordes, Doneran) a Káosz-hitű országok (Swielle, Strekwar, Karhín) néhány semleges ország (Dergánia, Themsey Szövetség, Persion) és az ezek közé bekelődött apró királyságok és hercegségek. Kellemes éghajlattal, változatos felszínnel rendelkezik ez a vidék, ahol csaknem minden rendelkezésre áll, ami a megélhetéshez szükséges. Ugyanakkor számos ország örökölt a leltűt birodalmaktól lepusztított földeket, kimerített bányákat, kivágott erdőket.

Közép-Maldiberan: A kultúrák találkozáspontja, az északi hatás leginkább Khittarában érezhető. Khittara korábban a Dzsálal-hitű déli birodalmak közé tartozott a Drujbourki Kalifátussal és a Gamartha Szultánátussal egyetemben, ám közös istenük ellenére hitük egyes elemei annyira eltérnek, hogy ellenségesebbek egymással szemben, mint a hitetlenekkel. A másik két, nagy területű ország a Kathír kánság, valamint a Moleztrán Birodalom, melyet az ősi, hatalmas birodalom maradványaként fekete bőrű emberek laktak.

Dél-Maldiberan szinte teljesen lakatlan. A dzsungel mélyén sötét királyságok találhatók, míg azon túl furcsa titkokat rejt a homok a Végtelen Déli-sivatagban. A legendák szerint a legdélebb sivatag, a kontinens csücskében smaragdként ragyogó erdőségeket és titokzatos királyságokat rejt, azonban a Végtelen Sivatag és a Háborgó Óceán szakadatlan, gyilkos viharai még soha, senkit nem engedtek e mesés világ határai közelébe...

Észak-Maldíberan

DHELAN

Ha a Dhelan nevet megemlítenék a messze északi Dréniában, talán még ők is érdeklődve kapnák fel a fejüket az ismerősnek tűnő névre. Valójában okkal teszik, hisz' történelmük, ősi hősításuk egy emlékét elevenítik fel számukra. Dhelan ugyanis az egykori Nagydrén Birodalom szinte változatlanul fennmaradt kövülete. Az ország akkoriban jött létre, mikor a „Végtelen Drénia”-ként ismert Nagydrén Birodalom végleg elbukott. A drének északra szorultak, ám mintegy emlékeztetőül, itt hagyták Dhelant. Az ország hamar erőre kapott, kiemelkedő uralkodói voltak a vasakarattal kormányzó drén nemesek személyében, azok a rabszolgák pedig, akiket egykoron maguk alá gyűrtek a hóhájú északiak, verejtékük és vérük hullatásával építették fel a romokon az új drén országot. Manapság Dhelan „drénebb” Dréniánál, ugyanis itt változatlan formában maradtak fenn az ősi törvények és vágyak. Csupán Ildighor Arnugan, Dhelan Főtrigorjának címe emlékeztet arra, hogy Dhelan csak része a nagy álomnak, s nem maga az álom: a dhelani uralkodókat sosem nevezték királynak, csupán Főtrigornak, amely az ősi Birodalom kontinenskormányzójának a címe volt.

Arra nem emlékeznek a helyiek, hogy az elfek mikor bukkantak fel először, de hozzávetőlegesen az elmúlt kétszáz évre datálják megjelenésüket. Kérés nélkül telepedtek meg az ország legnagyobb kiterjedésű és legsűrűbb erdőségében, s új otthonukat *Lingon Maor* néven emlegetik (ez tünde nyelven annyit tesz, *Vörös Föld*). Senki sem tudja, hogy Lingon Maor csak része Dhellannak, vagy az elfek ezt egész Dhelan területére értik.

A dhelaniak eleinte fegyverrel próbálták meg kiszorítani az elfeket, ám hamarosan kénytelenek voltak felhagyni a háborúval, ugyanis a háború csúcspontján Sorpigalt, az egykor jelentős kikötővárost elnyelték a tenger hajjai. A víz ellepte az egész várost, elhódítván a part széles karéját, és nem is húzódtó vissza azóta sem – mi több: egyetlen hullát sem sodortak partra a hullámok. Ellenben különös lények bukkantak fel a hullámsírba süllyedt városban. Kicsiny elfeknek tűntek, ám zöld volt a bőriük, s az ujjaik között úszóhártyák feszültek. Ekkor a dhelani elfek követeket küldtek az akkori főtrigornak, és kijelentették, hogy ők okozták Sorpigal pusztulását, s a város „ajándékba” adták rokonaiknak, a tengeri elfeknek, hogy biztosítsák hosszantartó szövetségüket a háborúban. Amennyiben a háború folytatódik, állították az elfek, hamarosan a főváros, Dorghamar, a Los-folyó deltájánál terpeszkedő jelentős tengeri kikötő is el fog süllyedni. A főtrigor azonban békét kötött.

Azonban a háború – ha nem is nyíltan – tovább folytatódott. Négy hónappal a békekötés után orgyilkosok tették el láb alól az elf kolónia vezetőjét, a dalnok Ailist. Bár bizonyították nem volt rá, az elfek előtt egyértelműnek tűnt, hogy mi áll a gyilkosság hátterében.

Az elfek válaszlépése Rah városának elfoglalása volt. Az erdőszerű nagyváros különös támadás áldozata lett. A néhány túlélő arról számolt be, hogy a rémülten menekülő favigók azt üvöltözték, hogy:



„Fegyverbe, farkasok!”. Ám mielőtt bármit is tehettek volna, a bestiák már ott is voltak. Különös tekintetű, hatalmas fenevadak voltak; több százan rontottak neki a meglepett városnak, és módszeres pusztításba kezdtek. Alig maradt túlélő. S csak ezután jött az erdő. A hihetetlen történet szerint a fák kihúzták gyökereiket a földből, és megindultak a város ellen: ledöntötték a házakat, felszaggatták a kövel kirakott utakat, majd az aljnövényzet belepte a szörnyű pusztítás nyomait. A hitszegő főtrigor is elpusztult a támadásban, mivel éppen abban az időben rahi vadászkastélyában mulatozott.

Amikor a következő főtrigor számon kérte az elfeken a történeteket, ők csak vállat vontak, s így szóltak: „A természet visszavette, ami az övé.”

Bár már százötven éve béke honol a népek között, Dhelan mégis hasonlatos egy lóporos hordóhoz, melynek a kanóciát meggyújtották. Hogy milyen hosszú a kanóc, csak sejtteni lehet, de ha végig ég, nagyot fog szólni, az egészen bizonyos.

Napjainkban Dhelan tipikus katonaállam, mely azonban szinte sosem háborúzik. A gazdaság egészét és a mindennapi életet is alárendelik a főtrigor katonai hatalmának, ám ez az erő csak duzzad, de ki nem próbálják sosem. Az egymást követő főtrigorok az elfek ellen készülnek – még csak nem is titokban –, ám soha egyikük sem meri elindítani a mindent elsőprő támadást, hiszen Sorpigal és Rah példája megmutatta, hogy csak egyszer lehet ütni – többre már nem lesz idő. Az, hogy az elfek még csak nem is reagálnak a fegyverkezésre és a felduzzasztott hadseregekre, minden főtrigort betegesen óvatossá tesz.

Jelenleg itt él Algion Merk, az udvari varázsló, akit a nép csak Pök-hendinek hív. Önmagán kívül nem igazán tűr meg más mágust az országban, így varázslóiskola sem működik, csak Merknek van néhány tanítványa.

Az Arhumbar-hegység járhatatlan vidéke az ország törpe lakosságának otthona. Valójában a hegyek csupán a térképek szerint tartoznak Dhelanhoz (illetőleg Doneranhoz és Nordeshez), valóságos birtoklást a papíron vörössel festett határok nem jelentenek. Azonban a törpék sosem veszik a fáradságot maguknak, hogy kifejezzék a külvilág felé szándékaikat, így – bár a három ország között egy önálló negyedik, az arhumbari törpék országa lapul – a hegységen Dhelan, Nordes és Doneran osztozik.

Hivatalos nyelv: Az országban jelenleg két hivatalos nyelv létezik. Az egyik a drének és rabszolgáik által használt, szinte változatlan *drovát*, a másik pedig a minden elfek által beszélt *dalama*, a tündérnépek közös nyelve.

Lakosság: Javarészt drének és rabszolgáik, de egyre nő a száma az elf telepéseknek is. Arhumbar hegyei között törpék élnek, számukról semmit sem tudni.

Öltözködési szokások: Nincs meghatározott, mindig az időszerű divat szerint. Egyetlen feltételt az éghajlat szab, mivel télen a hűvös északi szelek megkövetelik a vastagabb, prémbetűtes anyagokat.

Arak: Egységeseek, lévén a mindenkori főtrigor és tanácsadói határozzák meg őket. Sorpigal kikötővárosának elvesztése óta feljebb szoktak, így az átlagosnál valamivel drágább az ország.

Közbiztonság: Kifejezetten jó, a nemesi hierarchia szervezett, a városokban mindenhol gárda ügyel a biztonságra – emiatt a tolvajok is ritkák, nincsenek klánjaik. A túlszervezett hadseregben előfordulnak néha kisebb lázadások, amelyek nyomán felég a vidék, de ezeket hamar leverik. A rabszolgák száma alacsony, viszonylag jó soruk van, nem lázadoznak.

Vallás: A drének között a kermon isten-nélküli kultusza dívik, a rabszolgák a kisebb isteneknek hódolnak, az elfek és törpék a saját isteneiket követik.

Iskolák, szervezetek, rendek: Dhelan sajátosságaiból kifolyólag az embereknek kevés rendjük van – hiszen főleg a hadsereget fejlesztik, ahol nincs helyük az egyénieskedő iskoláknak. Az elfeknek saját rendjeik vannak, melyekről keveset tudni.

Jelentősebb rendek:

Varázslók: Algion Merk iskolája (ember), Erdei Szelleme (elf)

Boszorkányok: Földfalók (elf)

Harcosok: Trigori Légio (a dhelani hadsereg), Doprgamari Gárdisták (az uralkodó testőrsége), Attirlovások (az elfek elit alakulata, akik attir hátasokat használnak. Az attirók intelligens szarvashoz hasonló erdei lények).

NORDES

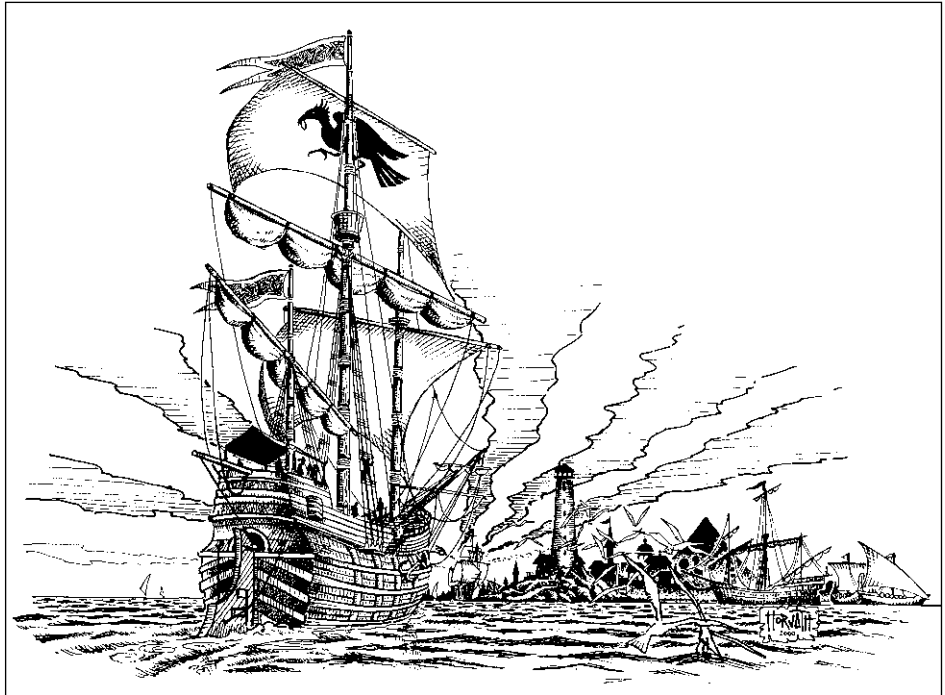
Maldiberan északi csücskében terül el a Nordesi Mesterszövetség, az ország, melyet Kis Dréniának is hívnak – újabban meglehetősen alaptalanul, ugyanis míg Dhelan megőrizte a drén államszervezetet és kultúrát, Nordesban ezek az utóbbi időkben teljesen eltűntek. Nordes a szabad emberek – és egyéb fajok – országa, ahol királyok helyett a Mesterszövetség uralkodik – azaz a céhek és egyéb szervezetek parlamentje. Mivel az ország rendkívül fejlett gazdasággal rendelkezik, s azon ritka államok közé tartozik, ahol a kézművesiparból és a kereskedelem-ből többen élnek, mint a földből, számos céh és szervezet delegálja küldötteit az ország legészakibb csücskében álló főváros, Nordes parlamentjébe. A parlament legjelentősebb céhei az Építészcharta, a Kereskedők Nagypáholya, a Takácsszövetség és a Halászok Védegyleti Hálója (A köznyelv csak „Háló”-ként emlegeti) – az ő képviselőik műveltek, nem egyszer a yumai egyetem padjaiból kerülnek ki. De képviselteti magát a parlamentben a Hollók tolvajklánja, amely gyakorlatilag műkedvelő alapon jött létre, hogy az alvilág is megfelelő módon legyen képviselve a céhek között, vagy az Izomtestvériség, melyet kikötői rakodómunkások hoztak létre. Nagyszámú küldöttet küld az Ágy-Asztal Rend, egy céhszövetség, amely az asztalosok, a mészárosok, a gelyencserekek, a szakácsok, a kertészek és a koporsókészítők céheinek közös érdekvédelmi szervezete.

Míg a belső ügyeket a Mesterszövetség intézi, addig a külügyeket egyetlen ember, a mindenkori hadúr-király felel. Valaha tényleges hatalommal bíró királyok voltak ők is, ám Acélöklű Rogern király idején teljesen átalakult Nordes államrendje, így jelenleg a király a régi hatalma töredékével rendelkezik csupán: övé a katonai hatalom (de csak háborúk idején rendelkezhet vele saját belátása szerint), a Szellemkéz Rend (harcos-rend) irányítása és a külpolitika. Acélöklű Rogern fia, Fekete Gorhgman sem szól bele különösképpen a belső ügyekbe mindaddig, míg a céhek rendben befizetik az adót, és nem törnek királyi hatalma ellen – ez talán már nem felel meg teljes mértékben Gorhgman számára, azonban a majd' két emberöltőn át uralkodó apja idejében oly gyökeresen megváltozott a nordesi társadalom, hogy egyelőre nem tehet másként. A jelek azonban azt mutatják, hogy a könyörtelen, kasztosodott és hatalomvezérelt drén világ még nem múlt el végleg Nordesből – s talán nem telik el sok idő, hogy Fekete Gorhgman visszaállítsa a régi királyi hatalmat. Egyesek szerint a Hollók klánja sem a régi már, mivel titokban hatékony kiszolgálói lettek a hadúr-király hatalmi szándékának. Mindenesetre az tény, hogy Gorhgman szemet huny a Hollók bűnei fölött, ennek fejében felhasználja szolgálataikat, és hírlik, a Hollók mindenkori klánfőnöke bérelt helyet kap a hadúr-király belső tanácsadói között.

A kormányzat hivatalos szerve a Számvevőség, amely az elvi királyi hatalmat képviseli – a Számvevőség szedi be az adókat, és ez a szervezet használja fel őket, a parlament döntésének értelmében.

Nordes, az országgal megegyező nevű főváros csupán a második legnagyobb város, egyben kikötőváros. A legnagyobb nordesi település Dion, amely az ország közepén, a Treng-hegyek lábánál fekszik – bányászok és kézművesek lakják, valamint itt található a hadúr-királyok várkastélya. A városon folyik át az Alkony-folyó, amely rengeteg aranyat mos elő a föld gyomrából, de nem ez a legfőbb bányászati termék, hanem a különféle érc.

Nordes legnagyobb ellensége Meiran, hiszen csupán a távoli ország kalmárházai méltó ellenfelek a nordesi Mesterszövetség kereskedőinek. Bár még sosem dúlt nyílt háború a két ország között, az árnyak világában gyilkos küzdelem folyik bárhol a világon, ahol a kalmárházak és a mesterszövetség emberei együttesen jelen vannak. A



titkos háború célja nem a győzelem, hanem a mind nagyobb haszon, vagyis a pénz.

Hivatalos nyelv: A drovát.

Lakosság: Túlnyomórészt a drének némileg kevert vérű leszármazottai. Rabszolgák nincsenek, sőt, az egykori rabszolgák vérvonala feloldódott a drénekében. Kisebb kolóniákban más fajok csoportjai is élnek.

Öltözködési szokások: Az előkelők drén stílusú ruhákban járnak, amely nem Drénia hatása, hanem éppen fordítva: valójában a *drén stílus* Nordesban alakult ki, s ezt vették át az északon élő rokonok. A kevésbé előkelők színes, vidám ruhadarabokat hordanak, harsánysággal pótolva a számukra megfizethetetlen nemesebb anyagokat.

Árak: Az átlagnál jóval magasabbak, mert Nordes a világ egyik legnagyobb kereskedőközpontja (a másik Meiran), ezért itt még a legszegényebbek is meglehetősen gazdagok. A magas árakat ebből következően csupán a külfonniak érzik meg.

Közbiztonság: Kifejezetten jó, és ez csupán részben köszönhető a Mesterszövetség szerveztségének. A másik ok az, hogy a nordesi nép elégedetten éli az életét, és senki sem kényszerül arra, hogy alvilági módszerekkel biztosítsa a megélhetését.

Vallás: Nordesban az egyéniség kultusza uralkodik. Mindenki tiszteli a másik jogait, és kínosan ügyel arra, hogy a saját jogait se csorbítsa senki. Így fordulhat elő, hogy egyik istennek sincsen errefelé nagyszámú híve, hiszen a nagy gyülekezetek gátolnák az egyéniség kultuszát. Ugyancsak ez az ország, ahol békében megélnék egymással az Yvorl-hívek és Mark'yhenon követői – legalábbis, ha nordesi születésűek –, mivel errefelé csak a máshonnan érkezett Yvorl-hitűek követnek el véres gyilkosságokat, a nordesi Yvorl-hitűek inkább filozófiai síkon kötelezik el magukat a Káosz mellett.

Iskolák, szervezetek, rendek: A legjelentősebb rendek a céhek. Még a legkisebb iparos vagy kereskedőcéh is jócskán felülmúlja – mind vagyonban, mint társadalmi hatásában – a hagyományos (lovag, orgyilkos stb.) rendeket.

Jelentősebb hagyományos rendek:

Orgyilkosok: Mesterek Keze, Meiran Végzete

Tolvajok: Hollók

Varázslók: Látók

Boszorkányok: Fürgeléptűek (elf)

Harcosok: Szellemkéz, Nordesi Horda (ork szervezet), Záporvetők (elf)

DONERAN

Maldiberan legvegyesebb lakosságú országa, amely valóságos olvasztókohója a kontinens legkülönbébb élőlényeknek. Doneran csakúgy otthona orknak, mint törpének, elfnek és ogárnak, erdeiben hemzsegek a tündérekék, mély barlangjaik sötétjében az utolsó gilf nőstények bujkálnak, mocsarait gyilköny-kolóniák hódították magukhoz, s olykor meg-megfordul egy-egy óriás is. Ami az embereket illeti, ők, ugyan jelen vannak Doneran faji kavalkádjában, de nem képviselnek nagyobb réteget, mint bármely más faj tagjai. S mégis, ily vegyes kolóniái ellenére e föld lehet elíziuma Maldiberan összes népének, mert oly béke honol a határokon belül, hogy példája lehetne minden földek lényének. A donerani fajok együtt dolgoznak és kereskednek, s bár túlzás lenne állítani, hogy elf és ogár kézen fogva sétálnak a nyárfaliget zöld lombbal tetőzött, zúzalékkövel hintett sétányain, de nem is gyilkolják egymást. Egyébiránt pont a hihetetlen fajtaszínesség miatt a szokottnál jóval több kevertvért látni itt, mint a kontinens bármely más táján.

A főváros, Orbagador a kereskedelmi útvonalak mentén nőtte ki magát, s úgy hízótt, dagadt, mint tavaszi olvadás idején a folyók vize. Hamarosan az egyik legnagyobb városa lett Worluknak, s mint ilyen, székhelye a legnevesebb iskoláknak, az állam Öt Rendjének. Az Öt Rend bölcsei – szám szerint tizenötén, hárman-hárman mindegyik rendből – vezetik az országot. A Bölcsék úgy uralkodnak, mint egyetlen király, kifelé egységesek, vitáikról – ha vannak egyáltalán – sosem tud senki. És mégsem úgy uralkodnak, mint a királyok, mert fülük mindig nyitott a nép felé, és szívükben sem zárkoznak el az egyszerű emberektől.

Az Öt Rend között is az első az Ezüstlégió, ahol a kardforgatás mesterségét oktatják. Az Ezüstlégió Bölcsei az ország stratégiái. A második rend a Hajnalváróké. A rend gyűjtője az összes mágiahasználónak, bűbájosnak, vajákosnak. Oly sokszínű itt a mágusok forgataga, hogy egy idegenből jött mágus elborzadva nézné, ahogyan a kötött formulákat magoló varázslótanonc együtt végzi munkáját egy denervérrel teli tálat markolászó boszorkánynövendékkel. A lelki vezető egy hatalmas, ökumenikus egyház, a Harmadik Rend képviseli. Minden vallás papja megfér itt a másikkal, persze bizonyos megkötésekkel, s bár a hitviták gyakoriak, szükség idején mégis képesek együtt cselekedni (például a semmitmondó Harmadik Rend elnevezés is éppen a hitviták elkerülése végett jött létre). A negyedik rend a Csillagvadászoké, amely korántsem csillagokra, mint inkább igencsak földi lényekre vadászik, ugyanis ők a kémei, a szabotőrei, az orgyilkosai és a hírszerzői Doneran országának. Az ötödik rend a Krónikások Rendje, minden csepűragók legkedveltebb céhe. Az ötödik rend annyira érdekes senkiházi gyűjtő, hogy megszámlálni is komoly kihívás lenne. Megfordul itt költő, dalnok, szobrász, festő, életművész, színész, és még ki tudja, miféle szervezet, akik különös világlátásuk okán komoly tapasztalatokkal gazdagíthatják mások életét.

Dhelannal és Nordesszel a drén múltra visszatekintve érthetően jó kapcsolatai vannak az országnak, Swiellével és Dergániával viszont annál rosszabbak.

Hivatalos nyelv: A drovát.

Lakosság: Többségében kevert vérű drén-származékok, de magas az orkok létszáma is. Mindenhol megtalálhatók más fajok és népek csoportjai is.

Öltözködési szokások: Rendkívül vegyes.

Árak: Alacsonyak, a Bölcsék határozatai szerint.

Közbiztonság: Nagyon jó.

Vallás: A Harmadik Rend fényében változatos.

Iskolák, szervezetek, rendek: Az Öt Rend átszövi az ország életét, ezeken kívül jelentősebb rendek nincsenek.

SWIELLE

Az ország a Káosz egyik maldib hídfőállása, ám csupán vallási és politikai téren. A röghegységektől púpos, földmelyi kincekben gazdag ország éghajlata kiegyensúlyozott, a nyarak melegek, a telek hidegek, épp úgy, hogy annak lennie kell. Míg a bányászati jogokat élvező főurak – főként Yvorl helyi főpapjai – dúsgazdagok, addig a bányászok, iparosok és földművesek éhbéren tengődnek. Helyzetükön hosszútávon sem fognak változtatni, mivel a swiellei hadsereg nem csupán Doneran határait felügyeli, de a kizsigerelt népet is.

Az utóbbi időben meglehetősen gyakorisággal elhalálozó királyok Swielle korlátlan urai, akik diktatórikus eszközökkel kormányozzák az országot. Mivel valamely hatalmi korszak következtében mindnek a legfőbb vágya, hogy a kontinens nyugati szegélyén is legyen tengeri kikötője, ezért állandó csatározások folynak Swielle és a nyugati szomszéd, Doneran között, mind a politika, mind a harc terén. A két ország közötti határ az elmúlt évszázadokban többször is nyugatra csúszott, aztán pedig vissza, az erőviszonyoktól függően. Ez a környék egyik háborús góca.

A swiellei királyok a Káosz legfőbb világi szolgájának vallják magukat, ám ez a legtöbb esetben csupán színlelés, mivel nem akarnak nyílt kenyértörésig jutni Yvorl *valódi* híveivel és az őket irányító Káoszpöröly renddel.

A királyság haderejét nagyrészt a kontyos, borvértes baltások alkotják, Voltrun Gyermekei és az Örjüngök csak kisebb egységekkel vesznek részt a hódító háborúkban, a csapataik általában a főváros, Krithmar környékén állomásoznak. A király ritkán száll személyesen hadba, kiválasztott nemesekre bízta a határokat „örző” seregek vezetését – a legnagyobb természetesen a Nyugati sereg, Doneran határán, és majdnem ugyanekkor a Krithmarban állomásozó. A Keleti, illetve az Északi sereg ezeknek harmadát is alig teszi ki.

Hivatalos nyelv: A volen, amelyet azonban a főurakon kívül senki sem beszél. A swiellei nyelv, melyet a köznép használ a maldib nyelvcsalád helyi ága.

Lakosság: Többségében emberek, de magas az orkok létszáma. Törpe és elf viszont mutatóban is alig akad, pedig az erdős hegyvidék kiváló lakhelyül szolgálna számukra.

Öltözködési szokások: Egyszerűen szabott, földszínű ruhák, a nemesek viszont cícomásak.

Árak: Magasak, az állandó háborús kiadások miatt.

Közbiztonság: Kifejezetten jó, a király nem tűr meg más hatalmat az övéen kívül.

Vallás: Yvorl-hit

Iskolák, szervezetek, rendek:

Voltrun Gyermekei: Vegyes összetételű harci szervezet, a király gárdája. Elitkatonaság, főleg emberek részére (az orkok általában az Örjüngökhöz kerülnek), de ha kiállja a próbát, törpéket és másokat is bevesznek. Általában jól szabott, sötét színű egyenruhákban járnak (az emberek kitérnek az útjukból), de csatában sodronyvértet öltenek és lóra szállnak.

Tengerfalók: Varázsló rend, melyet a swiellei uralkodók hoztak létre a Káoszpöröly rend ellensúlyozására. Nevük is az uralkodók legfőbb vágyát tükrözi, hogy tengeri kikötőhöz jussanak nyugaton. Létüket az udvar támogatja, ezért hívei a mindenkori királynak. Főleg a víz őselemmel kapcsolatos mágiában mélyedtek el, de természetesen mivel harcok rendről van szó, a legpusztítóbb tűz varázslatok (tűzgolyó, villámcsapás) is szerepelnek az eszköztárukban.

Káoszpöröly: Harcos papi rend. Yvorl hívei, főleg nekromanciával foglalkoznak, szolgálják a Csontlovagok (nehéz fémvértes csontvázak, lovakon), valamint a zombik. A Tengerfalókhoz képest kevesen vannak, de nem az uralkodónak, hanem Mentrának engedelmességeknek.

Pusztítók: Harci szervezet, rombolásra kiképezve. Könnyűlovas egységek, az ellenség megfélemlítésére: váratlanul csapnak le, nem hagynak túlélőt, csak felperzselt föld marad utánuk. Egész fálvakat meszároznak le, mélyen a hátsószögbe hatolva. Ebben segíti őket a csak a rend tagjai által ismert titkos rituálé, melynek szavai a lovaikat erejükön felüli erő kifejtésre ösztönzi (de aztán persze szükségük lesz pihenőre), valamint a Súlyomtársak, akikből minden tizedes kap egyet. Emiatt nehéz meglepni őket, mivel a söllymok minden ellenséges csapatmozgást lelepleznek.

Árnyjárók: Tolvaj klán. Testhezálló fekete ruhában és maszkban, általában éjszaka csapnak le, a falvakban és kisebb településeken nincsenek szervezeteik, kedvelik a kazamatákat, temetőket, templomromokat és egyéb elhagyatott helyeket.

Örjüngök: Ork gárdisták. Harc előtt a kezükre vasszegekkel kiveret fémbeleklyöt húznak, és uscaya levél nedvét isszák, mely képes megőrizni a halandókat, ám az orkokat habzó száju gyilkoló-gépekké változtatja. Elsőként küldik őket csatába, mert nem nézik, hogy kire támadnak, minden élőnek nekimennek, ráadásul egy ideig az ital miatt fájdalmat sem éreznek.

STREKWAR

A Káosz maldiberani központja. Itt – ellentétben Swiellével – a Káosz átítatja a földet, s a varázstudók gyakorta megőrülnek az esszencia vad áramlataitól. Bár három vén hegység is található az országban, ezek üresek, gyomrukban féregmarta járatokként tekeregnek az elhagyott bányák – egyetlen mementő a valaha itt viruló törpe-királyságnak. A hegyek felszíne csupasz, s csupán a korhadó fatönkők jelzik, hogy valaha sűrű erdőségek húzódtak erre – a kivágott fatörzsek némelyike még Mentra zászlai alatt hajózik a tengeren, ám a legtöbbjük már az enyészeté, hiszen Strekwar erdeit oly régóta kivágták már, hogy csupán Mentra hajóhadának legöregebb hajói készültek belőle. A rossz minőségű földeken verejtékes munkával természetik az igénytelen árpat és a gumós növényeket – mindegyik alkalmas arra, hogy erős szeszeket főzzenek belőle, s erre bizony Strekwar elgyőzött népe sosem rest. A hírhedt strekwari gabonapálinka olyan erős, hogy a hadihajók fém alkatrészeinek tisztítására is azt használják.

A főváros, Elgdon – amely leginkább egyetlen kaszárnyára emlékeztet – oly szegényes, hogy Ilbigdur, a Pöröly, aki királynak nevezi magát, szinte szégyelli; nem is lép be sosem a falak közé, inkább táborozik az elgdoni fővenyen, hájsói és katonái között.

A második legnagyobb város Hartbeng, amelytől nem messze Mentra, a Káosz Istenének maldiberani helytartója székel – ő az, aki a valódi hatalommal rendelkezik az ország felett, s akinek köszönhető, hogy a kizsigerelt földet uraló ország mégsem szegény, mint egy koldus... legalábbis hadseregére mindig lesz pénz. A főpap hatalma Strekwaron kívül Swielle-ben és Karthinban is rendkívül erős, s ennek köszönhetően e másik két ország vagyona Strekwar – pontosabban Mentra – kincseskamráit tölti meg. Mentra udvartartása fényűző, és inkább hasonlít egy királyi udvartartáshoz, mint az elgdoni – nem is csoda, hiszen a bábkirályság valódi hatalma itt összpontosul, Mentra dologtalan, puha kezeiben. A csodálatos, égbenyülő tornyokkal ellátott hartbengi várhoz egyetlen út vezet, keresztül a gőzölgő, párás, miázmás ködbe burkolózó mocsáron. Állítólag a környéken a halottakat mind a mocsárba temetik, hogy Mentra parancsára bármikor előszólíthatók legyenek. Bizton tudni, hogy hydrák, valamint más elképzelhetetlen és ismeretlen szörnyek lakják a döglletes mocsárvidéket.

Maga Mentra fekete köpenybe burkolódzó árny csupán, senki nem látta még az arcát. Azt beszélik, hogy évszázadok óta leprás (talán egy átok következtében), és a teste egyre sorvad, mert még varázsereje is csak lelassítottan tudta a ragályt.

Elgdont és Hartbenget egyaránt a Wyrfon-hegységből eredő Tenson-folyó szeli ketté.

Hivatalos nyelv: A volen, amelyet azonban a főurakon kívül senki sem beszél. A strekwari nyelv, melyet a köznép használ a maldib nyelvcsalád helyi ága, rokon a swielleivel.

Lakosság: Szinte csak emberek, az orkokat besorozzák Mentra Tiprói közé.

Öltözködési szokások: Egyszerűen szabott, földszínű ruhák, itt még a nemesek és a király is puritánul öltözködik.

Árak: átlagosak

Közbiztonság: Kifejezetten jó, ennek ellenére éjszakára mindenki bezárkózik. Yvorl hite ugyanis kissé túlzóan értelmezi az alattvalói odaadást.

Vallás: Yvorl-hit

Iskolák, szervezetek, rendek:

Szíklaöklűek: harci szervezet, az uralkodó a vezetőjük. Csakis az erő alapján ítélik meg az embereket.



A Káosz Szolgái: Papi szervezet. Ők gondoskodnak arról, hogy Mentra hatalma a szomszédos országokban is fennmaradjon. A papok többsége mindig úton van, és a gyors utazást a rentházak közötti teleportálás teszi lehetővé, ugyanis minden refektóriumban van egy hatalmas ötágú csillag, ahová a bronzkorongok elvezetik a beavatottakat. Mentrához hasonlóan mind lobogó szárnyú, fekete köpenyben járnak, bár a csuklyával nem fedik el arcukat. Főleg nekromanciával foglalkoznak, testőrként csontlovagokat és zombikat használnak. Csatába sokszor hatalmas, hárommbernnyi magas varangyok hátán vonulnak.

Bendo Langro (Kimondatott): Orgyilkos szekta, Mentra titkos szolgálói. Senki nem tud biztosat felőlük, mivel ha nem sikerül a küldetésük, öngyilkosok lesznek. (A gyűrűjükben egy kipattintható, mérgezett tű lapul.) Soha nem adják fel, addig próbálkoznak, amíg valamilyen emberük el nem hozza az áldozat fejét. A megbízást csupán Mentra vonhatja vissza.

Tiprók: Ork harci szervezet, Mentra láncos kutyái. A főpap minden, Strekwarba vetődő orkot elfogat (sőt rab-szolgaként külföldről is hozat magának) és mentálisan az uralma alá hajtja őket, hogy kutyaként teljessétek a parancsait.

Murossau Torony Őrizői: Varázsló rend. Mentrától látszólag függetlenek, a köznép soraiból toborozzák tagjaikat. Nem sikerült olyan szerezre szert tenniük, mint a Tengerjáróknak Swiellében.

Sárkánytáncosok: Tolvaj, kardművész iskola. Szintén függetlenek vallják magukat, de Mentra utasítására bármit, bárholnan készek ellopni.

KARTHÍN KIRÁLYSÁG

A Karthín királyság a sós tengeri levegő és a porszagú, hűvös pusztai szél vidéke. Mivel a dimurani tengeráramlatok, melyek felmelegítik Drénia nyugati partvidékét, éppen elkerülik a karthín partokat, az ország jóval hűvösebb a hasonló szélességi fokon lévő társainál – azaz itt tapasztalható meg a valódi éghajlat a maga valóságában. Ugyancsak az elterelő tengeráramlatok következménye, hogy az országban szinte sosem esik az eső – a tengerpartot néha eléri egy-egy nagyobb vihar, ám ezek sosem hatolnak be az ország belsejébe. Ugyanakkor a themsén és skald hegyekből számtalan tiszta vizű gleccserfolyam ered, melyek úgy járnak át a Karthín királyság szikkadt földjét, mint testet az erek. Így, az öntözéses földművelésre támaszkodva a királyság magtárai mindig telve vannak, hisz' az örökös napsütés és a megművelt földeket áztató folyóvíz kedvez a parasztnak. Érthető, hogy a királyság harmadik legfontosabb személyisége – a király és a hadak fővezére mellett – a Csatornák Főfelügyelője, aki maga is kisebb hadseregnek parancsnokol, akik egyaránt fel vannak szerelve ásóval-lapáttal (a csatornák hibáit kijavítandó) és dárdával (a csatornákat rongáló, engedetlen parasztnak leverésére).

Mivel a Karthín királyság Észak-Maldiberan Káosz hitű országai közé tartozik, ebből következően erősen érvényesül Mentra, a hartbengi főpap befolyása. A király épp úgy Mentra bábja, mint a strekwari uralkodó, de azért van némi mozgástere – bár Shaldon, a királyi székhely falai között hatalmasabb palotája van az időnként odaütöző Mentrának, mint a királynak. IV. Joman király vágya, hogy Swielle-hez hasonlóan átszerveze államát, ezért támogatja az Aranyféreg iskolát a Káosz Szolgáival szemben. Ám a varázslórendhez hasonlóan a király hadereje sem számottevő, pedig a barbárokat és az elfeket is külön csapatok szervezésével bízta meg.

A királyság legdélebbi tartománya volt Trialcor, ami az elmúlt évtizedekben független hercegséggé vált. A Kemar-hegylánc, amely hóolvadékával élteti a karthín földeket, megnehezíti a visszahódítási törekvéseket.

Hivatalos nyelv: A volen, amelyet azonban a főurakon kívül senki sem beszél. A karthín nyelv, melyet a köznép használ a maldib nyelvcsalád helyi ága, rokon a swielleivel.

Lakosság: Többségében emberek, sok barbár. A többi Káosz-hitű országtól eltérően elég sok elf is él itt.

Öltözködési szokások: Változatos a sokféle faj és nép miatt.



Árak: Magasak, mivel a kereskedelem hasznát lefölözi a szomszédja, a Skald birodalom.

Közbiztonság: Rossz, a királyi hatalom gyenge. A szomszédos Strekwarból is ide járnak az áldozat után portyázó Yvorl-papok.

Vallás: Yvorl-hit

Iskolák, szervezetek, rendek:

Aranyfereg: Harcosok és papok alkotta iskola

Árnyjárók: Tolvaj szekta. A swiellei Árnyjárók testvérei, sokszor a megbízásokat is megosztják egymás között.

Fagytörök: Barbár harcosok. Hosszúra növesztik, és csurkába fonják a hajukat. Szakállukat sem borotválják.

Bölcselek: Elf vezetésű, vegyes harci szervezet. A tábornokok elf mások, ám katoná bármely faj tagja lehet. Az elfek megfontoltságuk miatt nem tekintik szégyennek a visszavonulást, és csak akkor állnak ki csatára, ha a győzelem biztosnak látszik. Ezt mások gyávaságnak nevezik...

DERGÁNIA

Az alacsonyan fekvő országból évről évre kisebb darabokat hódít el magának a tenger. Lassan már Lanfambort, az élvezetektől hangos fővárost is elnyeléssel fenyegeti a víz – egy kocsmai tréfa szerint csupán a sellők kíváncsnak a dergán férfiak ágyába. Bárhogy legyen is, Maldiberan-szerte híresek az itteniek arról, hogy többre becsülik az ágyak örömeit, mint bármely mást. A dergán férfi értékrendjében első helyen áll az asszonyi test élvezete – és a dergán asszony szemében egy izmos férfifienék. Azonban ha a felszín alá nézünk, láthatjuk, hogy a természeti adottságokban szegényes ország nem biztosíthatna mégis

viszonylagos jómódot lakóinak, ha a dergán férfiak és asszonyok csupán az ágyéjuk viszketésével lennének elfoglalva. Bizony, a dergán nép a legnagyobb kereskedőnemzetek egyike – s csupán azért nem foglalja el a helyét Meiran és Nordes mellett harmadikként, mert nincsenek hajói, hogy a dergán kalmárok a távoli kontinensek piacát is meghódítsák maguknak: így kénytelenek megosztani a skaldokkal Maldiberan kiszámíthatatlan piacain.

Dergánia pusztaságán az egyetlen kimagasló kopár hegycsúcs a Sumar-hegy, amely 1800 méterre magasodik a tengerszint fölé. A hegy tetején épült 282 év alatt a Moong-dinasztia hatalmas, számtalanszor átépített, zezgugos és átláthatatlan alaprajzú vára, amely szinte megközelíthetetlen. A hegyen egymás fölött tíz várfal fut körbe, az udvarban elfoglalt helyet a lakóhely is kifejezi. Minél magasabb rangú valaki, annál magasabban él, és annál közelebb áll az uralkodóhoz. A legbelső kastélyt Shu'Are Moong, A Dinasztia Legfénylőbb Csillaga és ezer ágyasa lakja. Az ezer ágyas – mindannyian fiatal lányok – imádja az uralkodót, és gyilkol Shu'Are egyetlen pillantásáért. S bár tudomásuk van arról, hogy érzelmeik nem természetesk, hanem csupán szerelmi mágiára hálózza be agyukat, nem tehetnek ellene semmit, sőt, harci képzésük révén az uralkodó személyes testőrségét is ők adják, noha a szerelmi kötés nélkül a saját belével fojtának meg a kéjvágyó királyt.

Az ország mindig a jó politikai érzékű uralkodóiról volt híres. A szomszédai csúszó-mászó, gerinctelen alakoknak tartják a dergánokat, mert Dergánia minden konfliktus esetén semleges nézeteket vall, soha nem foglal állást. Minden szomszédjával békét tart fenn, a harcias Swiellével ezt házasság révén sikerült elérnie – így a nyugati kikötőre áhító ország inkább Donerannal háborúzik.

Hivatalos nyelv: dergán, de beszélnek a volent és a drovátot is

Lakosság: Emberek, és elég sok elf is él itt, a nagy tavak vidékén

Árak: Alacsonyak, a dergánok még a legravasabb kereskedő árait is lealkudják. A kereskedelem mellett a Maldiberan-szerte keresett bérhivatalnokok és zsoldoshadseregek adják az ország gazdaságának alapját.

Közbiztonság: Alapvetően jó, a dergánok nem erőszakkal veszik el az ember pénzét (inkább mézes-mázos szavakkal és csavaros megfogalmazású szerződésekkel szabadítják meg az óvatlan utazót az erszényétől), a gyilkosság pedig még ritkább, mint a tolvajlás.

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Rashang Moong: A dinasztia első uralkodójáról elnevezett, tárgyalásban járatos hivatalnokokat képző iskola. Dergánia legnagyobb kereskedői szintén itt tanulják tudományukat, melyet nem az államművészetben, hanem a pénzfiaztatásban kamatoztatnak.

Sumar Védői: Az uralkodóház személyes testőrsége, melynek tagjai csakis az uralkodó megbüvölt ágyasai lehetnek – természetesen megfelelő kiképzést követően.

Nyugatvég Orizói: Laza, harcosokkal és vándorokkal megtöltött rend, amely a kocsmákat és az örömlányok tanyáit jobban ismeri a határvidéknél.

THEMSEY SZÖVETSÉG

A kontinens leghosszabb hegyvonulata, a Kemar-hegylánc szeli ketté az országot. A hegyek lábánál hirtelen kezdődő Északi Alföld fokozottan veszélyes terület, így végvári rendszer védelmezi – ezek a várak a járhatóbb völgyeket uralják, s nem egy közülük kapcsolatban áll az ősi törp-tárnakkal –, ahol az első törpék még a hegy izzó szívét bányászták, s a folyékony fémből varázsduzzal kovácsoltak sok legendás fegyvert, melyeken keresztül segítség érkezhethet a szomszédos erődítményekből. Sajnos, amennyit használtak ezek a kihalt tárnák, annyit ártanak is, hiszen nem egy közülük a föld legsötétebb régióiba is elkanyarog, ahonnan sosem látott, meghatározhatatlan szörnyek kúsznak-vonaglanak föl a forró vér után sóvárogva, valamint számtalan tárna egészen Strekwarig nyúlik, ahonnet a várt segítség helyett fanatikusan ork osztagok érkeznek, Mentra zászlai alatt. A Themсэн Legendárium szerint a hegyekben még élnek sárkányok – ez egy vallásos kódexgyűjtemény, amelyben százezer versbe foglalva vagyon megírva, hogy a Themsey Szövetség az istenek akaratából a világot fogja uralni az idők végezetéig, amikor a Rend és a Káosz gígyója kölcsönösen meg-

fojtja egymást. A Legendárium alapján a sárkányok jelentik a Themsey Szövetség nyolcvanhetes számú bizonyítékát a majdani világalomra.

A királyt az öt tartományi választófejedelem választja egyszerű többséggel. A választófejedelem öröklődik, a királyi cím viszont nem. Az uralkodó gyakorlatilag élethosszig uralkodik, hacsak a választófejedelmek egyhangúlag le nem váltják. Mivel azonban az ilyen egyetértés viszonylag ritkán fordul elő, ennek esélye kicsi. Így, ha rendkívüli események nem indokolják, általában az uralkodó halálakor ülnek össze a tartományurak, hogy megválasszák az új királyt. Minden választófejedelem jelölhet egy személyt, és aki a legtöbb szavazatot kapja, az lesz az uralkodó. A király az ország közepét uraló, kincses Farfun-hegység lábainál épített fővárosban, Warfgorban trónol, s ritkán teszi ki onnan a lábát, hiszen mint választott uralkodónak, számtalan gondja akad az uralkodással, a bíraskodással és a törvények megalkotásával. Ebből a szempontból különleges uralkodónak számít Sellenir Elhongar, az Igazhítű, aki napjainkban országol a themsenek felett. A félvér elf fiaival – Irelan és Vosca herceggel – járja a vidéki városokat, s kéthavonta újabb tartományba tér, hogy személyesen megtapasztalhatta, hogyan él népe. Csupán a leghidegebb téli hónapokra tér vissza a fővárosba.

A király szabadon rendelkezhet a Határvédőkkel és a lovagrendek harcosaival, de a tartományuraknak is van saját hadseregük, mely háború esetén csatlakozik az uralkodóhoz, és saját zászló alatt vonul csatába. A bíraskodás is megosztott, a tartományurak szava törvény a saját területükön, Sellenir Elhongarra csak a tartományurak közötti viták, a háborúskodás és egyéb országos ügyek tartoznak.

Az ország Doneran legfőbb szövetségese az északi Káosz-hitű országok ellen.

Hivatalos nyelv: A persi – emellett sokan értik a drovát nyelv Maldiberanon honos változatát.

Lakosság: A legtöbben az emberek vannak, de majdnem ugyanennyi az elfek és a törpék száma is.

Árak: Változó: tartományról-tartományra a vámok miatt jelentős különbségek adódhatnak.

Közbiztonság: jó, a fajok között sincsenek összetűzések

Vallás: Sokfajta isten kultusza megtalálható, de államvallásnak a Zhénia-hitet tették meg.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Sárkánykarom lovagrend: Valamikor a sárkányok szövetségesei voltak, de mára az ország egyik elit harci különítményévé váltak. A jelölteknek kimetszik a hangszálait, hogy soha ne hagyja el fájdalomkiáltás az ajkukat. A szokás abból eredhet, hogy amikor a Sárkányok szövetségeseiként harcoltak, gondolati úton érintkeztek, és nem volt szükség a beszédre. Ma már csak vezetőik, a Kiválasztottak bírják a szellemnyelvet (így adják ki a parancsokat), az alárendelték kézjelek segítségével érintkeznek egymással. Pajzsukon és mellvértjükön ezüst sárkánykarom látható.

Királyi öklök: Lovagrend, gyors bevetésű, főleg mágiatudó elf lovagok alkotják. Viseletük: állati agancs-sisak, feszes bortunika és fűzöld köpeny. Szintén hagyományos levél-forma kardpengéjük. Csakis elfek lehetnek soraikba, erőbeli hiányosságaikat azonban mágiájukkal pótolják. Főleg az egyszerűbb és csatában hasznos varázslatokat alkalmazzák, mint például *lebegés* (rövid ideig), *a félelem szava* (az ellenségen oktalan rémület lesz úrrá), *tűzkard* (pengéik lángolnak, és hosszabb érintkezés esetén elolvastják ellenfelük kardját) és az *ugrás* (kis távolságú – 2-3 méteres – teleportálás).

Bíbor Álom: Elf mágiahasználók. Fő erősségük a mentálmágia és az illúziók keltése. Szeretik a látványos külsőségeket, lelkesednek a ríktó színű köpenyekért.

Határvédők: Strekwar és Swielle határvidékét oltalmazzák. Származásukat tekintve letelepedett barbárok, akik a földért cserébe vállalták, hogy megvédik a Themsey szövetség határait. Bár életmódjuk teljesen megváltozott – rideg állattartás helyett földműveléssel foglalkoznak –, büszkék eredetükre, és még ma is ápolják ősi szokásaik némelyikét.

Tülkösök: Törpe harci egység, híresek a kürtjeikről, melyekkel a hegyek közötti társalgást oldják meg, és melyek hossza elérheti a tíz métert is. Csatában általában fejszével, bárdal, illetve pöröllal harcolnak.

TRIALCOR HERCEGSÉG

E független hercegség valaha a Karthín királyság része volt, de immár hosszú évtizedek óta képes megőrizni függetlenségét. Ismerve a hercegség haderejét ennek oka nem a fegyverekben keresendő, inkább Mentra – vagy talán Yvorl? – akaratában, amely valami titokzatos okból ragaszkodik a független hercegség létéhez. Mindenesetre az uralkodónak, Árnyéktalan Robertnek – aki a radikális nézeteiről híres –, több köze lehetett az előző herceg, Hector Golkhar és háznépének az eltűnéséhez, mint a függetlenség megőrzéséhez.

A hercegség határára található Kirovang, Skandar Graun kedvenc városkája, amelyről néhány évvel ezelőttig senki sem tudott, ám újabban a világ számos bölcsé róttá fel e jelentéktelen nevet árkus ívek tucatjaira – a disznóktól büzlő városka egyre inkább a világ sorsát alakító események középpontjába sodródik. Mint ismeretes, Trialcor városa egykor a legnépesebb fővárosok közé tartozott a térségben – több mint hetvenezren lakták –, ám alig pár éve egy iszonyatos démon szabadult rá a városra, amely szinte mindenkit elpusztított, aztán eltűnt. Újabbban a fővárost alig nyolcezren lakták, ám bár még mindig fontos vásárhely – a vásárok napján Trialcor lakossága ideiglenesen megduplázódik –, bár ha hozzávesszük a csatornákban bujkáló hamisakat, nyugodtan számolhatunk háromszoros népességgel. Vásárai sikerét részben kitűnő hagyományainak, részben jó helyzetének köszönheti: a város a Lushan- és a Kré-folyó találkozásánál épült, s ez a két folyam a legfőbb országút a kövezett utakkal gyatrán ellátott vidéken.

Hivatalos nyelv: A persi és a karthín nyelv, mindkettő a maldib nyelvcsalád egyik ága.

Lakosság: Vegyes, mindenféle faj megtalálható.

Árak: Alacsonyak.

Közbiztonság: Rossz, az utazóval bármi megtörténhet, a trialcori városban lézengőkkel még annál is több.

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Hercegi gárdisták: Testőrség.

Tetováltak: Tolvaj klán. Minden sikeres akció után egy új tetoválás kerül a testükre. (A tetoválás azonban bármilyen ábra lehet, úgyhogy ez alapján még nem lehet eldönteni valakiről, hogy klántag-e.)

SKALD BIRODALOM

A Skald Birodalomban – ahol a „birodalom” csupán az álmokban létezik, és a szerénytelen névhasználatban – az üzlet a legfontosabb; a skaldok még a saját anyjukat is eladnák, ha hasznót hajtana. Minden kereskedőház saját hadsereget tart fenn, zsoldosokból.

Igazi uralkodóház nem alakulhatott ki, mert a rivális kereskedőcsaládok gondoskodnak róla, hogy a királyok csak rövid ideig üljenek a trónon. Általában senki nem jut el odáig, hogy természetes halállal távozzon az élők sorából és a trónt fiára örökítse tovább. Endon Anurnak – a hol független, hol behódoltatott nyugati skald tartomány, Demord urának – azonban sikerült ez a bravúr, megszökött minden ellene irányuló merényletet, és Mayhew nevezetű fia követte őt a trónon. Endon Anur, a Kalmár, a legnagyobb kereskedőház fejeként megpróbált dinasztiát alapítani ebben az anarchikus országban. Rossznyelvek szerint az előző uralkodót és a saját bátyját is ő tette el láb alól – a Trialcorból elkergetett rablók segítségével. Ezek a banditák azóta is az országban rabolnak, fosztogatnak, persze csak a rivális kereskedőházak szállítmányait. A „birodalom” elnevezés a Kalmár nagyzási hóbortja folyamánként vonult be a köznyelvbe. A trónörökös, Mayhew azonban már nem volt hosszú életű, mivel becsvágyától vezetettve belekeveredett a Pers Királyság trónjáért folyó háborúba, s ott vesztette életét. Halála után ismét kiújultak a harcok a kereskedőházak között, s a demordi előkelők között is megerősödött a függetlenségi törekvés.

A déli határvidéket, a hegyek lábainál a vadságukról és vérengzési kedvükről hírhedt skald nomád törzsek lakják, akik téli szállásul rönkerődöket emelnek szerte a védett völgyekben.

A kereskedők szoros kapcsolatokat ápolnak a demuri kalózokkal, akik végigfosztogatják Maldiberan keleti és Zhília nyugati partvidékét.

A „birodalom” fővárosa Skaldia, amely jelentős tengeri kikötő, s főképpen jól védhető pihenőhely a kalózok számára.

Hivatalos nyelv: Persi, de jól beszélnek a volent és a drovátot is. Szintén minden skald beszéli valamilyen szinten a közös nyelvet.

Lakosság: Vegyes, de legtöbbször az emberek vannak. A zsoldosok közt minden náción előfordulhat.

Árak: Átlagos, de alku nélkül soha nem szabad távozni – az sértés lenne, amely komoly kihatással lehet az udvariatlan vásárló egészségére.

Közbiztonság: A lehető legrosszabb.

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Karavánkísérők: Mivel a szállítmányok kísérése jó üzlet, az uralkodó iskolát alapított, ahol harcosokat képeznek ki, akiket jó pénzért fel lehet bérelni. Így gyakorlatilag az uralkodó védelmi pénzeket szed be, hiszen az ő iskolájának az embereivel kísért karavánokat nem szokták kifosztani.

Szabad hajósok: Kereskedésből, csempészésből, utas-szállításból tartják fenn magukat, attól függően mikor, melyik tünik kifizetődőbbnek. Kalózkodásra csak akkor adják fejüket, ha az uralkodó megbízólevéllel hatalmazza fel őket bizonyos nemzetek hajóinak kifosztására.



SCITHIA

Az ország jelképe az Ős néven ismert, működő vulkán. A legendák szerint egy vörös sárkány él benne, aki néha emberi másában jár az országban, és tanítványokat keres a Lángrend mágusai közé, akik vele élnek az Ős gyomrában. Az ország elmoszódott nyugati része csaknem teljesen kihalt – a dögletes párák és a betegségek miatt –, ám jó néhány scith öncsonkító szekta él a mocsárral szomszédos nagy tavak körül. Régebben jelentős gyíklény kolónia élt errefelé, akik azonban mára csupán kipreparált trófeaként maradtak fenn a scith templomokban. Az ország északkeleti végében a Kő-völgyében található az a mintegy kilométer átmérőjű kráter, amit a legenda szerint Waldryr, a scithek leghatalmasabbnak tartott ősmágusa egy hihetetlen erejű villámmal okozott, amikor lesújtott az ott élő elfekre. A dicső tett emléket kráter közepén álló Káosz- és Rendoszlopok hirdetik, közöttük egy áldozati oltárral, amely az Őst szimbolizálja. Akár igaz a legenda, akár csupán a hagymázás scith fantazmagória terméke – mint annyi minden más –, az tény, hogy az elfek errefelé kizárólag rövid életű rabszolgaként, esetleg fülsértő hangot adó, szertartási csontfuryaként fordulhatnak elő.

Az országban szinte kizárólag emberek élnek, minden más fajt üldözik és megvetnek – sőt, a megvetés kiterjed minden „mocsokban hentergőző” külhonorira is, szülessenek bár embernek, hiszen minden scith tudja, hogy csakis ők élnek helyesen, mindenki más bűnös. A radikálisabb nézeteket vallók szerint minden más fajt ki kell irtani, s a

más országbelieket rabláncra kell fűzni, míg a mérsékeltberek csak az elüldözésüket kívánják. A scithok sajátos filozófiájának következtében aki csak teheti, messzire elkerüli a kopár földeket – melyek utójára talán a guarni időkben adták bőkezűen a termést –, így a szegény ország sorsát még a kereskedelem sem enyhíti. Mindenesetre a maguktól el-telt scithok még a nyomorúságukból is erényt kovácsolnak, és valóságos nemzeti sportot űznek az éhenhalásból. Feljegyezték krónikáikban, miszerint Herrod Sliamang, a jelenlegi Vezér uralkodásának negyedik telén oly nagyszerű sikereket ért el a scith nép az éhenhalásban, hogy a főváros, Berlundír sírásói képtelenek lévén eltemetni a rengeteg halottat, csupán egymásra halmozták a fagyos testeket, amely ember-torony hegynyi magasságban hirdette a scith nép kitartó, áldozatos munkáját e nemes vetélkedésben.

Hivatalos nyelv: A kathír, amely – ahogy azt a scithok bizton állítják –, ősi scith nyelv, csak a mocsok kathírok etulajdonították, a világ többi népének hallgatólagos beleegyezése által. Ezért ha valaki Scithiában kathírnak nevezi a kathír nyelvet, számíthat rá, hogy saját nyelve bánja e nyelvbotlást.

Lakosság: Emberek. Más faj csak rabszolgaként, esetleg használati tárgyként fordulnak elő. A nem emberi utazók jobb, ha elküldik az országot... ugyanez tanácsolható az emberi utazóknak is, ha csak nem hitezes hadsereg kíséretében utaznak.

Árak: Magasak, ám bár minden scith meg van győződve arról, hogy az ő árai alacsonyok, csak a hazug, tolvaj külhoniak még inkább alá-szállítják a saját árait, hogy ezzel tegyék tönkre Scithia – egyébként nem létező – gazdaságát.

Közbiztonság: Kifejezetten jó, ha az emberi faj egy bizonyos népéhez tartozik valaki. Minden más nép fia, aki leszármazását tekintve nem képes felsorolni legalább negyven scith őst - és hőst -, az számítson rá, hogy állandó undor és megvetés fogja kísérni minden lépését, valamint jeges pillantások, mely pillantások esetleg egy jeges késpenge képében fognak behatolni a bordái közé. Más fajok gyermekei esetében az eljárás nem ilyen bonyolult, hisz' a scitheknek ebben az esetben nem kell undorkodni, pillantgatni ahhoz a bizonyos tördőféshez.

Vallás: Az Ős hite, amely magába olvasztotta a Káosz és a Rend ideológiáját. Ebben az országban minden jobb érzésű Yvorl-pap mániákus gyilkossá válik, hiszen heves természetük képtelen elviselni az Egyszemű Ur hitének kifogatását.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Uralkodó Faj: Harci szervezet, radikális elveikről ismertek.

Titkos Szem: Boszorkány szekta, a jövőbelátásuk miatt sokszor külhonzól is felkeresik őket jóslatért.

Az Ősök Ereje: Lovagrend

Táplálók: Papok, akik az áldozatokról gondoskodnak az oltár mérhetetlen étvágyának kielégítésére.

FÜGGETLEN HERCEGSÉGEK

A független hercegségek vidéke kicsiny ékszerdoboz a kizsigerelt földű észak és a homokkal borított dél között. Nem mintha ezek a földek nem szenvedték volna meg a birodalmak korának intenzív mezőgazdaságát – a Nagydrén Birodalom összeomlása után itt is repedre aszalódott szántók, fű nélküli rétek, fa nélküli erdők, meddő bányák maradtak. Csakhogy a hercegségek szorgos népe a saját izzadságával öntözte ezeket a földeket, s tette újra termővé. Az arisztokraták és a városi patriciusok lemondtak ősi jussukról, és nem nyúzták a népet – legalábbis nem oly mértékben, hogy elvegyék a kedvét a lelkiismeretes munkától –, miáltal néhány generáció múltán a hat hercegség felvirágozhatott. E virágokat persze számtalan hatalom kívánta meg magának. A hatból néhányszor – vagy mindet – többször meghódították már a kathírok, a khittarának és a persek, kétszer a scithok prédálták föl, és egyszer pedig Strekworból szalajtott Yvorl-papok szállták meg a falvakat. Bárhonnán is érkezett azonban a hódító, sosem értette meg azt, amit a hercegségek arisztokratái zsigerből tudtak; a hódítók raboltak, prédáltak, elvitték a marhát és az asszonyokat, ahogy kell... s nem telt el egy emberöltő, a hercegségek valaha gazdag földjei terméketlenebbek lettek, mint Khittara homokja. Ezek után már csak pár évnek kellett elteltie, hogy a parasztok által támogatott nemesi felkelés kikeresse a hercegségekből az amúgy is fanyalgó hódítókat – és a földek újra kivirulhattak.

Legutóbb Khigraj kán vezetésével a kathírok rohanták le és foglalták el Misht, majd a kán váratlan halála utána az előrenyomulás folytatódott, s miután a legerősebb hercegség, Mel-lo-rakh is elesett, a többi négy gyengébb és kisebb hercegség – Lovoran, Dhemos, Khun és Mytres – behódolt. Ma az egykori Független Hercegségek a Kathír Birodalom részét képezik – ám ez az állapot nyilvánvalóan múlandó, ismerve a kathír uralkodók rövid életét, a hercegségi földek csodálatos változékonyságát és a maldiberani államhatárok mozgékonyaságát.

Hivatalos nyelv: Jelenleg a kathír, előtte különféle maldib nyelvjáráások, mindig az aktuális hódítótól függően. Az őslakosok ennek megfelelően sajátos keveréknyelvet beszélnek, és a csecsemők az anyatej-jel szívják magukba a közös nyelvet is.

Lakosság: Főképp emberek, ámbár a hódító háború végeztével számtalan idegen zsoldos maradt a hercegségek vendégmarasztaló tájain. Az újonnan születettek között igen nagy számban akadnak félvérek.

Árak: Magasak, ha egyáltalán lehet valamit kapni. A hódítások közötti korszakban viszonylag alacsony árakkal szolgálhatnak a hercegségek.

Közbiztonság: Mindenfelé kathír csapatok vigyáznak a rendre – azaz soha még rosszabb közbiztonsága nem volt a hat hercegségnek.

Vallás: Bármely isten vallása előfordul, „mit-lehet-tudni” alapon.

Iskolák, szervezetek, rendek: A kathírok minden rendet, iskolát és szervezetet megszüntettek, tagjaikat kiirtották, testüket a keselyűknek vetették, csontjaikat összetiporták. Újabb iskolaalapítók egyelőre nem jelentkeztek, bizonyára kivárvák, míg a kathír hódítók hazamennek.

MYTHERON

Mytheron évszázadok óta ütközőpont három hatalmasság, Persion, Kathiria és Khittara között – nem véletlenül, hiszen híres mesésen gazdag városairól és még mesésőbb kincseiről –, ennek ellenére töretlenül őrzi területi integritását. A fentebb említett három hatalmasság már számos kísérletet tett Mytheron meghódítására, ám a hadseregeknek mindannyiszor vérző orral kellett visszafordulniuk. A mytheroni kígyópapok, Seliakh követői ugyanis rettenetesen erős, ősi mágiát gyakorolnak, amellyel a támadó seregek sem tudtak dacolni. A tudatot és az érzelmeiket befolyásoló mágia következtében a katonák előbb elvesztik indítékaikat, miáltal elbizonytalanodnak, majd gyűlölni kezdik társaikat, miáltal egymást kezdik gyilkolni, ahelyett, hogy a mythereket ölnék, s ha még ebből sem okultak volna, s nem menekültek el, elkezdik saját magukat gyűlölni... Ha öngyilkosok nem is lesznek, önutálatlót fűtött békés rezignáltsággal tűrik, hogy a kígyópapok kísérői lemészárolják őket.

Mytheront kizárólag emberek lakják, akik jólétben és gazdagságban élnek, és ezért elfogadják a kígyópapok uralmát, valamint azt is, hogy néhanapján eltűnnek néhányan, akik még este is az utcán tartózkodnak. Alkonyattól ezért ajánlott szállást keresni az utazónak, különben nem éri meg a másnap reggelt...

A papok állandóan barna kámzsás köpenyben járnak, mert állítólag láttukra mindenki megrettenne. Termetre emberi nagyságúak, de testüket zöld kígyópikkelyek fedik, és fejük is inkább emlékeztet kobrára, semmint emberre. Nyelvük villás végű, ezért az emberi nyelveket sziszegve képesek csak beszélni. Hosszú életű, ritkán szaporodó lények. A hegyek között, barlangokban és eldugott rendházakban élnek, de minden városban van egy magas, vakítóan fehér márványtorony, melyben megszállhatnak. Seliakh, a változás kaotikus istennőjét követik, tőle nyerik hatalmukat, s mindazt a gazdagságot, melyben Mytheront részeltetik... hiszen mi más lenne az oka annak, hogy míg a környező országok csupán kipuolt bányáikat birtokolhatják, addig a mytherek bányáiból csillészám kerülnek föl a drágaságok.

Hivatalos nyelv: Persi, de a kígyópapok maguk között saját nyelvükön beszélnek.

Lakosság: Főképp emberek, elenyésző számban kígyópapok.

Árak: Magasak, legalábbis a külhoniak számára, hiszen a mytherek között mindenkinek van mit bősséggel a tejbe aprítani.

Közbiztonság: Nappal jó, éjszaka viszont az idegenek furcsa módon eltűnhetnek. Azt már senki sem tudja, hogy az eltűntekre milyen sors vár: borzalmas haláluk éppúgy lehet, mint csodálatos, hosszú életük.

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Kígyópapok: Ősi mágiát gyakorló, ősi lények gyülekezete, akik céljaikat megtartják maguknak.

FEREK

Egy viszonylag kis méretű és gyéren lakott országozska, amelyet végestelen-végig hegyek borítanak. A lakosság túlnyomó többségét alkotó törpék a hegyek gyomrában élnek, a kevés ember és ork apró falvakban, szétszóródva telepedett le a különböző völgyekben. Nem képeznek egységes országot, senki nem uralkodik fölöttük. A környező királyságok nem érzik érdemesnek bekebelezni ezt a területet. Olykor khittarán hadak vonulnak keresztül a hágókon, hogy Persion vagy Mytheron ellen vonuljanak, ám az áthaladás veszteségei oly nagyok – a lavinák, a hideg és a szakadékok miatt –, hogy a fanatikus khittaránokon kívül senki sem próbálkozik ilyesmivel.

Hivatalos nyelv: Persi.

Lakosság: Többségében törpe, kevés ember és ork.

Árak: Magasak.

Közbiztonság: A törpe falvakban nincs mitől félnie az utazónak – legfeljebb a részeg törpék szekercéit kell kerülgetnie nagy ügyességgel –, de aki az orkok közé téved, az magára vessen.

Vallás: Főképp a törpe istenségek és Grooms kultuszai.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

PERSION

Persion hatalmas, ám mégis gyenge királyság több kisebb ország között. Valaha hatalmas volt és erős, mára eluralkodott benne a bűn, a városok túlnépesedtek, s a belső részeken zűrzavar és káosz uralkodik. A hat legnagyobb báró kezében van a tényleges hatalom, Radomir király pusztá báb volt csupán – s miután meghalt, a bábu nélkül maradt bábjátékosok egymás torkának estek. Sajnos – vagy szerencsére? – a persiek nagyon nagy becsben tartják a szent koronát, míg meg nem koronázzák, senki nem lehet az ország törvényes uralkodója – ez az apróság számos báró terveit keresztülhúzta.

A nemesek hagyományosan valamely báróhoz csatlakoznak, de gyakran váltogatják pártállásukat, aszerint, hogy éppen ki látszik erősebbnek. Zűrzavar és anarchia uralkodik az országban, a lovagrendek feloszlottak. Persion sorsa immár megpecsételődött; ha szomszédai





nem épp saját problémáikkal küszködnének, valószínűleg csekély vérvesztéssel elfoglalhatnák, és magukba olvaszthatnák. Am ez a sors egyelőre várat magára.

Régebben Persion volt a főváros, egy ma is forgalmas kikötő a tengerparton, de aztán I. (Nagy) Jereb király az ország közepére, Jymelinbe helyezte át székhelyét, a Jymel folyó partjára. Azóta többnyire Pers Királyságnak hívják az országot, de sokszor még mindig Persionként hivatkoznak rá. A forgalmasabb városok - Persion és Khalgartown (kikötővárosok), Veynor (rég királynői székhely), Doe-reh (félúton Jymelin és Persion között) és Draxion - nagy kereskedelmi forgalmat bonyolítanak le, s önálló, saját kormányzattal rendelkező közösségek lakják. Bár a négy város szerződésben kötelezte magát, hogy bármiben segíti a mindenkori pers királyt, erre még sosem került sor, mert lehet, hogy a céhmesterek és patríciusok vezette Városi Tanácsok nagy hatalommal bírnak a városfalakon belül, azokon túl bizony a bárók az urak. És mivel Persion királyainak tradicionálisan saját főuraival gyűlt meg a bajuk, s nem a külső ellenséggel, hát a Négy Város szerződése pusztán írás maradt, valódi tartalom nélkül.

Ismeretes, hogy a hatalmas ország keleti részén nevelkedett Fürge Calver, akit számos földrészén ítélték halálra a távollétében, és nagyurak serege szeretné látni kiterített bőrét a kandalló előtt...

Hivatalos nyelv: A persi.

Lakosság: Főképp emberek, de más fajok is előfordulnak, igaz, kis számban.

Árak: Összességében átlagosak, de az egyes bárók birtokain egymástól jelentősen eltérő árak lehetnek.

Közbiztonság: Anarchia tombol, rablólovagok és kiskirályok fosztogatják az utazókat.

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.

Iskolák, szervezetek, rendek: A központi hatalom elgyengülésével ezek is megszűntek, illetve a kiskirályok fennhatósága alá kerültek.

LEKHTAN

Lekhtan, mely egykoron Persion része volt, talán az egyik legjelentősebb drágakő- és nemesfémforrása Maldíberan hatalmas kontinensének. Az ország hegyes-völgyes területe valaha állandó ütközőpontja volt a hanyatló gilf és a feltörekvő drén birodalmaknak, ezért sosem kerülhetett sor arra, hogy bányákat mélyítsenek a hegyek alá. Csupán a Nagydrén Birodalom végleges bukása és a gilfek eltűnése után került sor arra, hogy a feltörekvő Persion bányászai művelés alá vonják a területet. Sosem látott gazdagságot tártak fel. Az érintetlen hegyek mélyén százával sorakoznak a nemesércek bányái, ezüst, arany és vasbányák tömkelege lapul a gigászi sziklahalmok mélyén. Nem hiába volt Lekhtan elvesztése oly fájó seb Persion sokat megélt országának. Talán mind máig Persion része lenne, ha az akkori tartományi herceg le nem paktál Khittara minden hájjal megkent szultánjával, hogy jelentős kincseket áldozva khittarai zsoldosok segítségével kivívja függetlenségét. Mivel sem Persionnak, sem Khittarának nem állt érdekében, hogy a drének és gilfek végtelen háborúhoz hasonlatosan senki földjévé tegyék a gazdag Lekhtant, mindkét szomszéd elismerte a hercegség függetlenségét. Névleg a lekhtani herceg hűbérese a pers uralkodónak, s éves adó formájában váltja meg nyugalmát, ugyanakkor a khittarai kereskedők révén a szultánátus is jókora szeletet kanyarít magának a hegyek gazdagságából.

A lekhtaniak legnagyobb szerencséjére Persion meggyengülése nem bátorította fel a khittarai szultánokat arra, hogy végleg maguké-
nek tudják Lekhtant, mivel ezzel egyidőben a sivataglakó nomád tevépásztorok rendre visszatérő lázadásaikkal borították fel a szultánátus békéjét. Sajnos, a gyengeség egyensúlya éppoly bizonytalan, mint az erőé, így várható, hogy amint valamelyik szomszéd erőre kap, miközben a másik még gyengélkedik, az Isthyan herceg vezette kicsiny népnek a mohóság hadseregével kell szembenéznie.

A hercegség fővárosa a kicsiny Kriegspire, amely egy bányászok részére nyitott kocsmakör települő bódévárosból jött létre. A függetlenség éve alatt itt épült fel a város három kőépülete: a hercegi kastély, a tűzoltók tornya és a Hölgylak, ahol a fáradt bányászok pénzért szerelmet vásárolhatnak maguknak.

Hivatalos nyelv: A persi, de sokan beszélnek a khittaránt is.

Lakosság: Vegyes, mivel Maldíberan minden részéről ide áramlanak a kemény munkát bíró, kincsekre vágyó emberek. Sok a törpe, akik legendák szerint az ősi törp királyság maradvékának tekintik magukat, ámbar egytől-egyig szavahihetetlen, részeges alakok. A hegyek járhatatlan szakadékaiban állítólag élnek még gilf férfiak – de erről szintén a törpék számolnak be, három pohár ingyen pálinka után. Egy bizonyos isteni séta nyomán egyik pillanatról a másikra ogár falvak nőttek ki a földből – úgy tűnik, ezek a kemény fickók hosszú távon itt képzelik el az életüket.

Árak: Magasak, mert Persionnal rossz a viszonya, a hegláncok pedig megnehezítik a kereskedelmet. Ezt tetézi a pénzhiány, ezért itt minden áruért dupla annyit kérnek, mint Maldíberan egyéb részein.

Közbiztonság: Kifejezetten jó, a bányákat keményen vigyázzák.

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható, hiszen a bevándorlók magukkal hozzák hitüket is. Állítólag látták már Lekhtan bányáiban Morlrigardot, az ogáristent – szintén a törpék – ennek következtében valóságos zarándokseregek érkeznek az ogárok lakta vidékeikről.

Iskolák, szervezetek, rendek: Kis ország lévén híresebb iskola vagy rend nem alakult ki.

KHAMED

Mint Maldíberan sok országa, Khamed is meglehetősen kiterjedt határokkal bíró, félsivatagos pusztaság. Azonban itt hiába is keresne civilizált városokat a vándor, ugyanis nem fog találni egyet sem. A vidék egy különös népség, a nomádok területe, akik viszálykodó, rendezetlen hordában vándorolnak fel s alá a pusztában. A déli és északi határon húzóód hatalmas hegységek szinte harapófogóba fogják, védik, de egyben korlátozzák is a nomádok országát.

A nomádok békeidőben egyébiránt ló-, marha- és birkatenyésztéssel foglalkoznak, s amennyire lehet, mestereivé váltak ezen foglalatosságoknak. Lovaik a Maldíberan legebesebb papipajaként ismertek, birkáiknak, marháiknak pedig messzi földön ismert, ízletes húsa semmizék nem hasonlítható.

A khamediek szeretik állataikat, talán épp ezért kiváló lovasok. Ha kell, lóháton esznek, alszanak és néha még a szükségüket is ott végzik. Mindent alárendelnek a célszerűségnek. Ruházódásukat is. Tunikájuk és nadrágjuk gyapjúsövet, kabátjuk, csizmájuk és prémes süvegük kecskebőrből készült.

Maguk a nomádok alacsony, mokány emberek. Kerek arcuk, metszett, keskeny szemrészük, rézbarna bőrük összekeverhetetlenné teszi őket más nép gyermekeivel. Vastag szálú, drótszerű, fekete hajukba gyakran fonnak tollakat, csontocskákat, csakhogy még kirívóbbá tegyék egyébként is ijesztő külsejüket. Arcukat ugyanis a felnőttségkor, rituális szertartás keretében összeszabdallják, ezért csupán rútságukkal halálra rémítik ellenfeleiket.

A nomádok kitűnő lovas-tudományuknak hála félelmetes ellenfelek, mozgékonyaságukkal és emberfeletti pontos íjász tehetségükkel komoly ellenfelei lehetnek a civilizált vidékek jól felszerelt seregeinek is. Harcban napon cserzett bőrpáncélt és kerek, bőrrel bevont pajzost hordanak. Fő fegyverük a rövid szárú nomádíj és a fokos.

Kegyetlenységük messze földön híres. Úgy hírlík, hogy mind közül a legvérszomjasabb törzs a nergoloké. A khamedí nomádoknál a győzelem tanújele, hogy hazaküldik a sok ezer jobb fület, melyet a csatában elesett ellenséges harcosokról vágta le. Az ütközetek után máháslovak tartanak nagy zsákokkal a táboruk felé. A hadjáratok idején az igazi nomád csapatok kisebbségben vannak a velük sodródó, szövetséges, illetve alávetett népek csapataival szemben.

A gabonaföldeket felégetik, az embereket rabláncra fűzik, és elküldik a khamedí sztyeppékre, vagy besorozták a seregükbe, esetleg maguk előtt hajtják őket, hogy ellenfeleiket megzavarják. Nemezszátrakban alszanak, és megvetik a földművelést. A rabszolgákkal bontatják le és veretik szét a városokat, és a helyüket hamuval hintik be.

Dermesztő csendben manővereznek a csatamezőn, a parancs-jelzéseket lófarkas zászlókkal adják meg. Ha távolabbi útra indulnak, egy emberre mintegy tíz ló jut. Kis sátrat visznek az eső ellen, heteken át lovagolnak anélkül, hogy főtt húst ennének – ilyenkor gyümölcsön élnek, illetve vízen és kumison. Egyes leírások szerint vért isznak, ez a hiedelem abból táplálkozik, hogy ha elfogy az innivaló, megvágják lovuk lábát, kiszívják a vért, aztán bekötik a sebet. Csatában szüntelenül körbeszáguldják az ellenfelet és lövöldöznek rá. Gyakori cselük, hogy menekülést színlelnek, és törbe csalják üldözőiket.

A kánoknak külön hóhéruk van, akinek a kivégzések végrehajtása a legfőbb feladata: nehéz, görcsös bunkóval verik szét az áldozat fejét.

Ezek után nem meglepő, hogy gyermekeiknek szeretik véreskezű, nagynevű őseik nevét adni. Így gyakori nevek a nomádok között: Mengu, Gujuk, Kurmisi, Buruntaj, Kadan, Turakin, Szubudaj, Nohaj.

Hivatalos nyelv: Nincs ilyen, de a törzsek egy közös nyelvet is használnak.

Lakosság: Kizárólag mokány nomádok.

Árak: A kereskedelem fejletlen, cserekereskedelem alakult ki.

Közbiztonság: A törzseknek szigorú szabályaik vannak, ezek azonban nem vonatkoznak az utazókra. Csak a véletlenül és a nomádok kedvén múlik, túlél-e valaki egy velük való találkozást.

Vallás: Szulde, a hadiisten kultusza – őt a felvilágosultabb népek Woganként, a valódi nevén ismerik.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincs ilyen.

MITERÓNIA

Nem tévesztendő össze a jóval nyugatabbra lévő Mytheronnal, ámbar az az igazság, hogy a miteróniak ősei alig másfél évszázaddal ezelőtt Mytheronból vándoroltak el a keleti tengerpartra. Hagyományaik nagy részét megőrizték, s bár köztük is akadnak kígyópapok, ők inkább a diabolikával és a más létsíkokról megidézhető hatalmasságokkal foglalkoznak. A miteróniak a varázsjelek alá igazított démonoknak, és egyéb gonosz szerteteknek köszönhetik önállóságukat, hiszen nincs az a khitarán szultán, aki meg merné kockáztatni egy démonná alakuló ágyas ölelését, néhány száz mérföldnyi tengerpartért. Amíg azonban a démoni és diabolikus praktikák biztonszágot nyújtanak a külső hódítókkal szemben, ugyanezen praktikák – és főként sikertelen alkalmazásuk –, a világ egyik legveszettebb földjévé teszi Miteróniát. Láncokkal elszagató démonok, járkáló lángoszlopok, gyilkos sziklák, öntudattal rendelkező viharfelhők, árnyak közt lapuló pokolfattyak,

máridok és a sötétség egyéb lényei teszik bizonytalanná a létezését Miteróniában.

A mágikus tudományokban elmélyedő miterónok egyébként alig foglalkoznak mással, a földet nem művelik, kézműiparuk nincsen, nem kereskednek – mindenüket leigázott szolgálai révén nyerik, s ha elvesztik vagyonukat, életüket, azt szintén a leigázott szolgálai köszönhetik. A miterón közemberek is csupán annyit dolgoznak, amennyit feltétlenül szükséges – s gyermekeiknek sem szakmát tanítanak, hanem varázslóiskolákba íratják be őket, hátha nagy mágus válik belőlük. Természetesen ezer tanoncból egy válik igazi varázslóvá, s a maradék a varázsinasok és szolgálai életét éli, ám ez nem veszi el a miterónok vállalkozó kedvét. Mint talán többen emlékeznek, ebben az országban kezdte meg pályafutását Trigal Mardek, Kukhonal Tublog nevezetes tanítványa, aki szintén a kevésbé tehetségesek közül való, mégis komoly hírnévre tett szert.

Olykor a hatalmasabb mágusok között a földinduláshoz hasonlatos varázspárbajok törnek ki, ám mivel az egyenlő felek küzdelmében a végeredmény igen kétséges, valamint a történelem során számtalan efféle párbajt végül a nevető harmadik nyert meg, a párbajok ritkák, és nemegyszer évtizedes előkészületek előzik meg.

Az egymással vetélkedő mágusok nem ismernek el maguk felett uralkodót, még a maguk közül valót sem, ugyanakkor nem ismerik a nagytanácsok, népgyűlések demokratikus rendszerét sem – igaz, Miterónia kormányzásához semmiféle központi felügyelet nem szükséges, hiszen errefelé a dolgok a maguk kifacsart rendje szerint haladnak akkor is, ha megpróbálják kormányozni azt.

Hivatalos nyelv: Az ősnelv, amelyen a mágusok és szolgálai egymással érintkeznek.

Lakosság: Főképp emberek, de más fajok kiemelkedő mágusai is előfordulnak itt.

Árak: Nincsenek. A varázslók gondoskodnak inasaikról, szolgálairól és azok családjáról, másokkal meg nem törődnek. Errefelé nincsenek üzletek, piacok.

Közbiztonság: Ezen a tájon számos embertelen létsíkról való teremtény garázdálkodik, akik megölték felkészületlen idezőiket, vagy megszöktek hanyag gazdáiktól. Az elszabadult lényeket előbb-utóbb elpusztítja valaki, vagy ismét fogságba veti, de addig...

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható – még olyanoké is, akiknek neve sosem hangzott el fennhangon Worlukon – és igen gyakori az istentelenség.

Iskolák, szervezetek, rendek: Az önálló mágusok országában nincsenek iskolák: magányos mágusok oktatnak tehetséges és tehetségtelen adeptusok százait.

KÖZÉP-MALDIBERAN

KATHÍRIA

Maldiberan második legnagyobb méretű országa, amely ezeröttszáz mérföldes hosszon uralja a nyugati tengerpartot, s folyamatosan növelni kívánja határait.

Kathíriát korábban főleg hadzsok lakták, ám a nomád kathírok, a khamedí nomádok távoli, vágott szemű rokonai leigázták őket. Kezdetben nagy volt a pusztítás, a khatírok élvezettel mészárolták le az ország Dzsálál-hítű lakosságát, ám aztán letelepedtek, és a városokat újjáépítették. Az uralkodás alapja a katonai hatalom, a birodalom úgy van megszervezve, mint egy katonai tábor: mindenkinek van feljebbvalója, és a tábormokok (tugajok) csakis a kánnak tartoznak felelősséggel. A parancsnokokat harminchárom rangfokozatba sorolták be, aszerint, hogy meghatározott területen tíztől ötezerig hány főt irányítanak. A beosztás nem öröklődik, az előmenetel a kán kegyetől függ. A hadsereg létének értelme a hódítás. A kathírok egészen idős korukig katonáskodnak, aztán ha már nem bírják a kardot forgatni, vagy elvesztik valamelyik végtagjukat, földet kapnak és hozzá szolgálják.

Az ország gazdasága – akárcsak népe – szintén két részre oszlik. A gyenge minőségű földeken hadzsok robotolnak, vadrist és gumós növényeket termesztve, míg a végtelennek tűnő sztyeppéken kathír harcos-pásztorok terelik milliós méneseiket, nyájaikat, marhacsordáikat. Az egykor kényelmes kővárosokat ma is hadzsok lakják, ám életkörülményeik alig valamivel jobbák, mint a patkányoké, akikkel nyomor-

rúságosan lepusztult szállásaitak kénytelenek megosztani. A kathírok közül kevesen költöztek a kővárosokba – főként a hivatalnokok és az ország kormányzásával megbízott bölcsék teszik ezt meg –, mert a többség ősei pusztai, szabad életét éli ma is.

Az ország történelmének legnagyobb uralkodója, Khigraj kán Myh meghódítása közben, titokzatos körülmények között vesztette életét. Az ő halála óta a hódítás üteme megtört, több helyen lázadás ütötte fel a fejét – és bár ezeket kegyetlenül leverik, belső viszályok továbbra is fenyegetik az országot. Jelenleg a kán testőrparancsnoka, Oleg Hjald bírtokolja a főváros, Khantera káni szállásait és Khigraj alig használt ártásait.

Hivatalos nyelv: A kathír. Ha valaki más nyelven szólal meg egy kathír füle hallatára, örülhet, ha a helyén marad a feje. Ha viszont nincs a közelben a hódítók egyike, a köznép bár félve, de hadzs nyelven is meg mer szólalni.

Lakosság: Főképp emberek, akik közül a kathírok teszik ki a lakosság egyötödét, a férfiak és nők is katonáskodnak, békeidőben pedig pásztorkodnak, semmi más foglalkozást nem tanulnak.

Árak: Magasak, a nagy létszámú katonaság miatt, amit el kell tartania az országnak – ugyanakkor ha egy kathír megkíván valamit, azt elveszi, bárki legyen a tulajdonosa... és nem biztos, hogy fizetni fog érte.

Közbiztonság: Nagyon jó. A kathírok vaskézzel rendet tartanak, saját nézeteltéréseiket pedig a parancsnokok előtt rendezik.

Vallás: Hissra, a szél istenének kultusza – ő Celiahna egyik arca. A Dzsálál-templomokat lerombolták, de a hitet titokban gyakorolják a hadzsok.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek. A hadzs rendeket felszámolták, a kathírok egész hadserege pedig egy szervezetnek minősíthető. A sámánok is katonáskodnak.

KHITTARA

Ha Maldiberan uralkodói a térképre pillantanak, elégedetlenkedve csóválják a fejüket, hogy Khittara mekkora területet hasít ki az öreg kontinens testéből. Tény, hogy Khittara a kontinens leghatalmasabb országa, legalábbis, ami a területét illeti. Igaz, a gigászi pusztá nagy részét az aranyló homokú sivatag vándordűnéi borítják, s csupán a tengerparti sávban pezseg a zsúfolt, városi élet. A sivatag mélyének tevés nomádjai, akik egy-egy oázist birtokolnak, valójában sosem ismerték el Khittara létét, sem a szultánokat uruknak – a nomád törzsfők a kutak és az élet urai a maguk pár mérföldes „birodalmában”. Maga a szultán sem tördök velük, hogy miként élnek és mit hisznek az ő hatalmáról; Kathírria ellen vonuló hadseregei sosem ütköznek ellenállásba, és üres oázisokon keresztül vezet az útjuk, így a két világ – a sivatagi és a tengerparti – békében megél egymás mellett, egymásról tudomást sem véve.

Mivel ily módon a tengerparton összpontosul Khittara lényege, az északi országok a kereskedelem révén jelentős hatást gyakoroltak a fejlődésére. Egyre másra bukkantak fel az északi divatú ruhák, felkoppott viselkedési formulák, de még az északi étkezési szokások is beköltöztek a minden újra fogékony khittaránok mindennapjaiba. S miközben az ellenséges Kathírria délen keresett és talált szövetségeseket, a Szultánátus politikája észak felé orientálódott. A két ország hosszú harca és a szoros szövetségek következményeként megváltozott Khittara politikai és vallási berendezkedése. A házassági kapcsolatok révén a régi, a háborút abbahagyni képtelen szultáni dinasztia után új uralkodóház került hatalomra, mely északról származik, s dergániai eredetű, ők pedig nemcsak szokásaikat, de még legfőbb istenüket is magukkal hozták. Így került hát Erran Eranthar a panteon vezető helyére, és a fővárosban, Maslaamban egyre másra alakítják át a régi hadzs templomokat északi stílusú, bőséggel aranyozott Erran-bazilikává – soha még Maslaam nem érdemelte meg ennyire a nevét (A Ragyogás Városa), mint Oleyman szultán, a jelenlegi uralkodó idején. A legfőbb tisztségek – mint szultán és mullah – megőrizték eredeti nevüket, de valójában Khittara ma már északi típusú királyság, és a papok is a bátrak istenének szolgái.

A szultánátus katonai szervezete is az északi államokéhoz hasonlítottá vált. Legfőbb csapásmérő ereje a nemesi házak fiaiból verbuvált nehézlovasság. A gyalogságnak már nem is jut más, csupán a zárt rendszerű védelem szerepe. Elterjedt a számszeríjász csapatok alkalmazása is, noha Khittara jelenlegi ellenfelei nem képesek páncélozott haderőt kiállítani. Mivel a szultán abszolút uralkodó és mindenki az ő szolgája, olyan független szervezetek, mint a lovagrendek, ki sem alakulhattak. Rangot csupán a nemes családok úgymond „tiszttavérú” gyermekei kaphatnak az udvarnál, az ő fegyverzetükről a szultán gondoskodik – ez nem kis összeg egy lovagi felszerelésnél.

Talán az egyetlen, ami nem jutott át északról, az a földadományok örökletessége. Itt ugyanis a földadomány csak a megjutalmazott éllete végéig marad magántulajdonban, azután visszaszáll az uralkodóra. A másik, hogy nem létezhet a szultántól független katonai erő az országban, hacsak nem zsoldosként külhonban keresik a kenyerüket (főleg Lekhtanban található khittarán „zsoldosokat”).

Hivatalos nyelv: A dergán, amelyet a nép természetesen nem ért, úgy-hogy el nem ismert hivatalos nyelvként az ország többségi lakosságának nyelve, a hadzs használata az általános.

Lakosság: Javarészt déli emberek (úgynevezett khittaránok), de egyre másra fordulnak elő az északi országok lakói is. A sivataglakó és a tengerparti khittaránok csupán kultúrájukban különböznek egymástól.

Árak: Az ország belsejében oázisonként változóak, a tengerparton az élénk kereskedelem miatt átlagosak.

Közbiztonság: Átlagos. Gyakoriak a zsebtolvajok és a kisebb bűnök elkövetői, de a nagyobb bűnöket a kemény büntetések miatt kevesebben kockáztatják meg – esetleg azok, akik közel állnak a koronához.

Vallás: Erran Eranthar, Hemlegarth fia, a bátrak és hősök istene áll a legnagyobb tiszteletben, de a nép nagy része még Dzsálál-hítű, amelyet szinte évről évre profetikusan mozgalomként újítanak meg – ezáltal a khittarán Dzsálál hit az eretnkség netovábbja minden igazhitű hadzs számára.

Iskolák, szervezetek, rendek: A Dergániában honos rendek itt is megvetették a lábukat, de a Rashang Moong politikus-képző iskolán kívül még nem sikerült nagy jelentőségre szert tenniük. A lovagrendek egyelőre szintén nem erősödhetek meg, a szultánátus hatalmi és gazdasági rendszere miatt.



MOLEZTRÁN BIRODALOM

Bár még büszkén viseli a címet, Moleztránia már rég nem az a büszke birodalom, amely a drének bukása után volt. Akkoriban a moleztránok uralták Maldiberan teljes középső térségét. Egykori határai mélyen benyúltak Kathiriába és Khittarába, s érintették Persiont. Aztán e fekete bőrű, szilaj harcosoknak meg kellett hátrálniuk a sivataglakó khittaránok előtt, majd újabb csapásként az istenek a kathirokat küldték rájuk, majd a Dzsálál-hitű hadsok özönlöttek el a gazdagabb tartományokat. A moleztránok véres fejjel húzódtak vissza a Klirih-hegység védelmébe. A bukást törzsi háborúskodás tetézte; a valaha egységes nép darabjaira tört, mint egy kőhöz ütött korsó.

A jelenlegi „birodalom” területe szavannás térség, melyen a törzsek főleg állattartással foglalkoznak. Kevés városi jellegű településük van, a legnagyobb a főváros, Zanibwe, melyet habarcs nélkül, méretre vágott kövekből összerakott magas fal oltalmaz. Zanibwében uralkodik Motobu, a Végtelen Hatalmú Császár, aki fizetett dergán hivatalnokai révén a külvilág felé teljhatalmú császárként tetszeleg – valójában hatalma addig ér, ameddig Zanibwe tornyairól képes elhajítani harci lándzsáját.

Hivatalos nyelv: Nincs, a törzsek többféle nyelvjárásban beszélnek az ősi maldib nyelvet.

Lakosság: Fekete bőrű emberek, más faj tagjai ritkán fordulnak elő.
Árak: A cserekereskedelem dívik, pénzforgalom szinte egyáltalán nincs. Az utazó tehát jól teszi, ha visz magával hasznos holmikat (kés, edény, fém eszközök), mert a pénzéért nem kap semmit.

Közbiztonság: Jó. Az utazónak csak a szavannán kell vigyáznia, a vadállatok miatt. A moleztránok gyilkos hajlamaikat egymás lemészárlásában élik ki, az idegeneket a vendégbarátság ősi törvénye védelmezi.

Vallás: Törzsi kultuszok, amely mellett csupán a nagyobb városokban fordul elő elvétve a nagyobb istenek tisztelete.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

TULMÉNIA

Tulménia hatalmas sósivatag, amelyben foltokban fennmaradt a kathir szikes puszta. Az élet ezen a vidéken a pusztaság száraz fűvéhez és az oázisok környékére korlátozódik. A kietlen tájon elszórt nomád törzsek vegetálnak, akik állandóan vándorlásra kényszerülnek, mert a föld terméketlen és hamar kimerül – ám mindegyikük birtokol egy-egy oázist, amely nélkül az egész törzset hamar betemetné a sivatag homokja.

A tulméniai nomádok a khittarán sivataglakókkal állnak rokoni kapcsolatban, bár náluk sokkal békésebbek – erejüket elveszi a túlélésért való küzdelem, s ha nagy ritkán valamely törzsi háborúskodás törne ki közöttük, annak hátterében mindig egy-egy váratlanul kimerülő kút áll.

Hivatalos nyelv: A maldib többféle nyelvjárása, hadzs szavakkal keverve.

Lakosság: Nomádok, rajtuk kívül mindenki más éhen-szomjan pusztulna a sivatagban.

Árak: Cserekereskedelem, de az is nagyon ritka.

Közbiztonság: A nomádok között nincs mitől tartani. Az idegen azonban jobban teszi, ha vezetőt fogad, különben a nomádok közömbösen a sorsára hagyják, és menthetetlenül eltéved a sósivatagban.

Vallás: A föld és a víz isteneit imádják, sajátos helyi neveken.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

MEKHKARI HERCEGSÉG

Egy önálló kis hercegség a sivatag kellős közepén. Az ehhez hasonló településeket jobb helyen nem „hercegségnek”, hanem „oázisnak” nevezik. Mekhkar valójában tizenhat nagyobb oázis lakosainak szövetségéből jött létre, s a hercegség ma sem több, mint az oázisok zöld foltjaival pettyezett tengernyi homok. Jelenleg hercegük sincsen, ám bár a kutak iszapjával kevert tetrágyából épített „palotát” a legnagyobb oázis, Mekhkar pálmái alatt ma is a hercegség tisztviselői lakják: dergán hivatalnokok, akik a külpolitikát és a kereskedelmi kapcsolatokat felügyelik. A belpolitika minden oázis saját ügye.

Hivatalos nyelv:

Nincs, többféle nyelven (főképp maldib és hadzs) beszélnek.

Lakosság: Minden faj tagjai előfordulnak, de a déli hadzsok és a sivataglakó khittaránok vannak a legtöbben.

Árak: Átlagosak.

Közbiztonság: Rossznak mondható, főleg a tolvajokkal kell vigyázni, de errefelé egy kulacs vízért kioltják bárki életét.

Vallás: Több isten kultusza megtalálható.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincs jelentősebb létszámú vagy jelentőségű közöttük.



DRUJBOURKI KALIFÁTUS

Hatalmas kiterjedésű sivatagi ország; népességének java része a tengerparti térséget lakja. Míg a mélysivatagot a határokat nem ismerő khittarán törzsek birtokolják, addig a parti kultúra a hadzsok fellegrája. A hadzsok Worluk különös népe: a létező istenek világán csupán egyetlen isten létét hirdetik, Dzsálálét, s tagadják, hogy a többi isten valóság lenne. Számukra Dzsálál az Egyetlen Igaz Isten, akinek a törvényeit be kell tartani. Érthető, hogy a környező népek némileg megvetően beszélnek a hadzsokról, s ahol csak lehet, szolgáskorba taszítják őket, hiszen aki ennyire vak a valóságra, hogy tagadja Yvorl vagy Mark'yhenon létét, annak még az állati sor is túl előkelő.

A Drujbourki Kalifátust Iszmá'íl sah alapította, a hadzsok legendás hőse és próféta, aki hatalomra jutása után elrendelte, hogy a kalifátus vallása a Dzsálál-hit legyen. Az államalapítás tizedik évében Iszmá'íl kiásott egy óriási, feliratos kőoszlopot a sivatag mélyről, melyen a hit szerint Dzsálál üzent népének. Iszmá'íl szerint a hadzsok Szent Írással Teli Kövére (Shay'Batna) rótt vallásos szövegeknek léteznek egy titkos magyarázata is, melyet Iszmá'íl továbbadott az örökösei sorának - ez a titkos magyarázat az egyedül hiteles tudás Dzsálál céljairól, Dzsálál elvárásairól és Dzsálál törvényeiről, így tehát csak Iszmá'íl leszármazottai vannak a birtokában. Más Dzsálál-hitű országok a Shay'Batna értelmezése szerint tévelygők - míg a többi hadzsok szerint Iszmá'íl sah követői égetni való eretneknek.

A Drujbourki Kalifátus vallási alapon szerveződő, teokratikus állam, ahol a világi törvényeket is a Shay'Batna alapján írják. A hitelenség és az eretnesség tengerében a népet engedelmessé teszik a valóság szabályai, melyek az imádkozás idejének meghatározásától a fogmosás helyes módjának meghatározásáig az élet minden területére kiterjednek. Mivel a legfőbb törvények egyike, hogy hadzs (azaz Dzsálál-hitű) csakis ember lehet, ezért a kalifátus területén csak elvétve fordulnak elő más faj tagjai.

A hadzs városoknak hagyományosan két központja alakult ki; a Nagymecset – ahol délben a férfiak összegyűlnek az istentiszteletre –, és a bazár, ez a nyitott, kávéházakkal teli hely, ahol a boltok mecsettől való távolsága a hierarchia szerint alakul (legközelebb a könyv és papírnemű, aztán a szövetkereskedők és a város szélén a legvilágibb élvezeti cikkek). A bazársorhoz kapcsolódnak a karavánszerajok, ahol az utazók megszállhatnak, és a hamámok, azaz fürdők, füstölőgő kéményekkel és alacsony, üvegdíszekkel kirakott kupoláikkal. A bazársorból indulnak mindenfelé a különböző városnegyedek főbb utcái. Ezekből ágaznak el a kisebb utcák, melyek végül zsákutcába torkollanak. A negyedek lakossága gyakran egységes, vallásilag, etnikailag vagy foglalkozásuk szerint, és a negyedeket falak választják el egymástól. A bejárat rendszerint díszes, nagy kapu, amit estéknként bezárnak. A kapu közepén kicsiny ajtó, mögötte ül a kapus. Izniir külső falán – ez a város a Shay'Batna városa és a kalifa mindenkori székhelye – tizennégy kapu nyílik, melyek egyszerre csupán a vásárok napján állnak nyitva. A

forgalomtól függően hol az egyik, hol a másik kaput nyitják ki, ám mindig nyitva áll a nagy kereskedelmi kikötő, Karbala felé vezető kapu, melyet csak éjszakára, illetve háború esetén zárnak be.

Hivatalos nyelv: A hadzs.

Lakosság: Szinte kizárólag emberek (hadzsok). A sivatagban khittarának élnek.

Árak: Átlagos, ennek ellenére nem árt mindig alkudni.

Közbiztonság: A bazárban könnyen kifosztják az embert, ugyanakkor a városok más részei biztonságosak, az állandó őrzékek miatt. A sivatag khittaránjai harciasabbak, mint más országokban lakó testvéreik, ugyanis a Dzsálál-hitű kalifátusban az állandó üldöztetés a részük – ennek következtében a khittarának bárkit megölnek, aki csak egy pillantásával is feldühíti őket.

Vallás: A Dzsálál-hit ismailita irányzata.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Qizilbások: A „Vörösfekűek”, katonai rend (a turbánjukról kapták a nevüket), akik a városok őrségét is ellátják, mindamellettt hogy a kalifa hadseregének gerincét alkotják.

DEMVR

Demvr partvonala számtalan öböllel és kis szigetekkel tarkított, ezért nem csoda, hogy a kalózok vertek itt tanyát. Bevehetetlen sásfészkeket építettek a tenger fölé tornyosuló hegyormokra, és innen indulnak fosztogató utakra. Hajóik elől a keleti partvidék, sőt, még Zhilian kereskedői sincsenek biztonságban – ámbar Zhilian partjain komoly ellenfelük akadt: Jidor rabszolgavadászai. Többször próbálták már kifűstölni Demvr kalózfejedelmét, de a kalózok az öblökbe és erődjeikbe húzódvá kitarítottak, vagy fűrge hajóikon elmenekültek a nehézkes csatabárkák elől, hogy később visszatérve újra tanyát verjenek itt. A kalózok idővel egyre merészebbek lettek, és jelenlegi vezetőjük, Véreskező Barrgaron, a félvér ork vezetésével már nem csak magányos kereskedőhajókat, hanem konvojokat is megtámadnak – ugyanis Barrgaron saját kezűleg ölte meg a lehangosabb kalózfejedelmeket, így az életben maradtok egyként követték őt a Szabad Testvériség

zászlaja alá. A kapitányok így is külön zászló alatt hajóznak, és csak nagyobb zsákmány megszerzésének reményében állnak össze, azonban Barrgaron nem is akar király lenni, hogy folyton terelgesse engedetlen nyáját, csupán azt akarja, hogy mind zsírosabb koncon marakodhasson kutyáival.

A Szabad Testvériség a rablott javakat főképp skald kereskedőknek adja el, akik igen jelentős jutalékot fizetnek azért, hogy szabadon hajózhassanak a Demvr környéki vizeken.

Hivatalos nyelv: Nincs. A legtöbben a közöst használják, hiszen alig van hajó, ahol két tengerésznek ugyanaz lenne az anyanyelve.

Lakosság: Minden nép tagja megtalálható itt.

Árak: Azon néhány városban, amely a kalózok földjén épült, magasak az árak, mivel a kalózok szórják a pénzt – természetesen ezek a városok éppen ezért jöttek létre. Errefelé több a szajha, mint az egész földrészén együttvéve, és gyakrabban vernek csapra egy söröshordót, mint ahogy megszegnek egy vekni kenyeret.

Közbiztonság: A kapitányok a fedélzetet tartanak, de ha kikötnek, mindenki mehet a dolgára, és a csapszékben gyakoriak az ös-szetűzések. Az idegenek szabad prédának számítanak, hacsak valamely kapitány nem kezeskedik értük - ilyenkor tilos kezét emelni rájuk (persze attól még megpróbálhatják). Barrgaron néhány távoli üzletfele – skald, dergán vagy khittarán kereskedők – a kalózvezér peccéséte engedélyét árusítja, amelynek birtokában szabadon beutazhat bárki Demvrba, és – elvileg – elkerülheti a kirablást és a halált.

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

DÉL-MALDIBERAN

GAMARTHA SZULTANÁTUS

A Gamartha Szultánátus a maldiberani hadzsok másik központja. Mivel itt elvetik, és eretneknek tartják az ismailita irányzatot, az ország állandó hadban áll a Kalifátussal - noha sokszor nemzedéknyi idő telik el két határmenti csata között, hiszen a háború többnyire látványos kiátkozásokban, nyilvános szidalmakban és a nép által skandál gúnyversekben, azaz vért nem ontó szavakban zajlik. A jelenlegi uralkodó Mustafa Ubaida (Bölcs Mustafa) szintén a vér nélküli háború híve. Bár még fegyverszüneti egyezmény sem kötöttet a szembenálló felek között, háború címén most csupán zengzeties káromló leveleket vált egymással a szultán és a kalifa, mely leveleket azonnal buzgó írások hada másol le ezer példányban, hogy minden városba, nagyobb faluba jusson belőle egy – így követheti az uralkodó népe Mustafá dicsőséges „haditetteit”.

A gamarthai alattvalók két csoportra oszthatók, hadzsokra és hitelenekre. Ez utóbbiak rabszolgasorba vetve élnek, avagy nomád khittarának. A hitű hadzsok sem egyformák: a szegényebbek alig valamivel jobban élnek, mint a rabszolgák, és az életük bizonytalanabb, mint a sivatag khittarán nomádjaié. Az uralkodók, a nemesek, a gazdag városi patriciusok és Dzsálál egyházának papjai viszont oly fényűzésben élnek, mintha legalábbis minden homokszem, amely kipereg ujjaik közül, arannyá válna. Igen jelentős az ország nem-ember lakossága, ugyanis a gamarthai hittérítők nem ragaszkodnak ahhoz, hogy hadzs csakis ember lehet – megtérítenek bárkit, aki hajlandónak mutatkozik áttérni az Igaz Hitre. Egyes gamarthai városokat kizárólag elfek laknak – olyan luhani és zwearoni családok leszármazottai ők, akik hazájukban az elf halálistenekben hittek, s hadzs hitüket is átjára a halál igézte.

Gamarthát erős központosított kormányzat jellemzi. Míg más országokban a főurak hatalma a királyéval vetekszik, s az ország irányításában ők éppúgy kiveszik a részüket, mint a korona, Gamarthában mindent a szultán és legközelebbi hivatalnokai irányítanak. Bár Gamarthában nők nem tölthetnek be állami hivatalt, mégis azon kevés országok közé tartozik, ahol a nők csendben elszuttogott szava nagyobb súlytalatba, mint ezer férfi ordítása. Gyakorta magát a szultánt is asszony irányítja; az anyja – aki a háremet is igazgatja –, valamelyik felesége, esetleg kedvenc ágyasa. Itt több asszony születik jó politikai érzékkel, mint férfi, és a dihrá-iskolák, ahol a nőket kislány korukban oktatják, egész fegyvertárat adnak az asszonyok kezébe, mellyel sikeresen vívhatják árnyék-háborújukat az öntelt férfiak el-



len. „Ágy-asztal-koporsó, – szól a dihrri-iskolák jelszava, jelezvén, hogy mely területeken lehet hatalmat nyerni a férjek felett. Így aztán sosem tudni biztosan, hogy a szultanátus egy-egy rendelkezését ki írta: a hivatalnok-e, avagy a felesége.

A hivatalnoksereget – asszonyaikon kívül – a Legfőbb Kádi, minden törvények tudója irányítja. Mellette áll a hadsereg irányítója, a Nagyvezír, valamint a Kincstár Őre, aki a pénzügyeket ellenőrzi. Ők hárman a szultán legfőbb támaszai – feltéve, hogy nem törnek az életére, amely azonban gyakran megesik. Mindhármuk lakhelye a főváros, Mauszil legfényesebb palotáiban van, bár olykor egyikük – vagy akár mind a három egyszerre – a szultán akaratánál fogva rabszolga létét váltotta fel e magas pozícióra. Gamarthában nem ritka, hogy valaki rabszolgából lesz magas rangú hivatalnok, vagy éppen fordítva, főúri kényelmét kénytelen feladni a rabkenyérért.

A szultán hatalmának alapja a katonaság, a hivatalnoksereg, illetve a vallástudók – az ubaidák –, akik átadják a fontosnak ítélt tudást a következő generációnak.

Gamartha a misztikus Végtelen Déli Kősvivatag előtti utolsó civilizált föld. Az utolsó hely, ahol még megpihenhet és felkészülhet útjára a vándor, aki úgy dönt, hogy botor módon bemelegszik a legendás végtelenbe. Őrült cselekedet, mégis sokan próbálkoznak a gilf nép homokba temetett, legendás öröksége miatt. Megszámálhatatlan és felbecsülhetetlen értékű kincset és varázstárgyat rejt a sivatag mélye - az ezekben rejlő hatalom csábításának igen nehéz ellenállni. Ezért, bár a Végtelen Déli Sivatagban egyetlen oázis sem ismeretes, mégis sokan megpróbálják a lehetetlent. Járt már néhány rongyos vándor Gamartha határszéli kocsmáiban, akik azt állították, hogy megjárták a sivatagot. Ezek vagy hihetetlenül szerencsések lehettek... vagy istentelenül hazugok.

A szultanátus legutolsó helyőrsége a Végtelen Déli Sivatag peremén, a tengerparti Venvobou, amely a négy Városúr (asshra, thamba, khidra, werma) irányítása alatt áll, akik megpróbálják visszahozni Lord Kwanremaant az élők sorába. Olykor ők maguk indítanak komolyabb expedíciókat a sivatag szívébe - a résztvevők csontját azóta már fehérre koptatta az idő.

Hivatalos nyelv: hadzs.

Lakosság: Vegyes összetételű. Főképpen hadzsok - akik Worluk minden értelemmel bíró fajából nagy számban kerülnek ki -, valamint khittarán nomádok, akik azonban észrevétlenül meghúzódnak a homokdűnék között.

Árak: Átlagos, de az utazónak aludnia érdemes.

Közbiztonság: Rossz. Nappal jobbra csak a tolvajokra kell vigyázni, de éjszaka az ember élete is veszélybe kerülhet.

Vallás: Dzsálál-hit.

Iskolák, szervezetek, rendek:

Dzsálál gyermekei: A szultanátus elitcsapata. Elrabolt hitetlen gyerekekből töltik fel a soraikat. Évente több ezer gyereket soroznak be, ha nincs elég hitetlen, hódító háborút indítanak, vagy rabszolga-kereskedőket bíznak meg. Ezek a gyermekek árvák, nem kötődnek senkihez, csak a szultán parancsának engedelmessékednek.

Elvendullah: Az egykor a halálisteneket tisztelő elfek leszármazottainak klánszerű szövetsége, amely arra teszi fel létezését, hogy főképpen mások (de ha kell, a saját maguk) halálával szolgálják Dzsálált. A legfanatikusabb hadzsok ők.

Ubaida iskola: A Dzsálál-papokat (ubaida, azaz „bölc ember”) nevelő iskolák szövetsége. Innen kerülnek ki a nem papi utat járó varázstudók (essey'shaykh, azaz „esszencia-úr,„), s a nem varázshasználó tanítók, hivatalnokok és vallásmagyarázók (shybai, azaz „tanult ember”).

DUMBAR és LATKIJA

Két testvérország, amelyben egy ikerpár, Bahud és Imbar uralkodik, közös fővárosban, a határ menti Malahornban. Békés egyetértésben telnek a napok errefelé, s az ikerkalifák jó politikájának köszönhetően az egyébként szegény országok háborítatlanul húzódnak meg két óriás – a Drujbourki Kalifátus és a Gamartha Szul-tá-nátus – között. Dumbar és Latkija fejlődését azoknak a hitetleneknek köszönhetik, akiket a Dzsálál-hitűek üztek el országukból – kisemmizett kereskedők, szökött rabszolgák, becsapott zsoldosok telepednek meg itt.



Hivatalos nyelv: közös.

Lakosság: Mindenféle faj és nép tagjai megtalálhatók.

Árak: Alacsonyak, ugyanakkor a szegényes piacokon alig lehet jobb portékához hozzájutni.

Közbiztonság: Jobb, mint a hadzs országokban, de jónak nem nevezhető, mivel az újonnan érkezők sokáig nem képesek megtanulni a béke törvényeit. Mivel a kalifák hatalma nem a hadseregen alapul, ezért a bűn útját járók sokáig ténykedhetnek, míg hurok kerül a nyakukba – ugyanakkor akik már régóta élnek az iker-országokban, megszelidülnek, mint a bárányok. Talán a föld teszi, talán Bahud és Imbar mágikus hatalma - ki tudja?

Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható, kivéve Dzsálálé, mert hívei tették földönfutóvá a legtöbb helybéli, vagy azok őseit.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincs.

TIBURÁN

Meglehetősen vegyes lakosságú kis ország a tengerparton. Lakói főképpen a tengerből – gyöngyhalászatból és halászatból – élnek. Errefelé nincsenek városok, sem központi hatalom, csupán kisebb nagyobb falvak, melyeket hol egy-egy helyi hatalmasság, hol a halászok öregjei, hol választott tanács irányít. A tengerparti vékony sávon kívül Tiburán földje lakatlan, ez azonban nem a sivatagnak köszönhető, hiszen errefelé – mint ahogy Gamartha keleti tartományiban is – olykor esik az eső, és ha nem is buján, de virágzik az élet. Azonban Tiburán legnagyobb területét egy titokzatos erő tartja birtokában, amellyel nem képesek küzdeni a fegyverek, de még a mágusok sem. Senki sem tudja, hogy kicsoda vagy micsoda ennek az erőnek a forrása, mert amint valaki Tiburán földjére lép, azonnal lángoló gödrök nyílnak a talpa alatt, és elnyelik őt - jöjjön akár Gamarthából, akár Tiburán partvidékéről, a gödrök nem válogatnak. S bár a halászok legendáiban most is él az emléke, Gamartha krónikáiból kitörölték annak a dicstelen hadjáratnak az emlékét, amelyet még Bölc Mustafa dédapja indi-

tott a lángoló gödrök titokzatos ura ellen – három hadsereget és tizen-nyolc miterón diabolikus mágust nyelt el Tiburán földje, mire a szultán feladta... és az ismeretlen föld mintegy száz mérföldjéből csupán egyetlen mérföldet deríthettek fel a csapatok. Tulajdonképpen ez a föld, azaz a magányt olyannyira kedvelő ura tehet arról, hogy Tiburán független, és nem csupán Gamartha egyik tartománya.

Hivatalos nyelv: A hadzs, amelyet jóformán senki sem beszél, csak a gamarthai küldöttekkel tárgyaló falusi vezetők. Mindenki más a kö-zöst használja.

Lakosság: Főképp emberek, de tengeri elfek is segítenek a gyöngyhá-lászatban.

Árak: Átlagosak.

Közbiztonság: Jó. A falvakban mindenki ismeri egymást, a bűnözés ezért nem kifizetődő. A Tiburán Szívének is emlegetett titokzatos bir-tokra azonban csak a halálra szántak lépjenek be.

Vallás: Altiahna, a vizek istennőjének tisztelete dívik.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

TOPOR, LEVAN, WAZARRA ÉS TOBALON

A kontinens déli szegletében, nem messze a végtelennek vallott Déli Sivata-g határától még burjánzó, hihetetlenül sűrű erdőség terpszke-dik. Hogy az egyébként oly forró, száraz éghajlaton, ahol a víz már-már az arannyal egyenértékű, hogyan nőhet ily buja dzsungel, az rej-tély. A kathír tudorok különös mikroklimáról beszélnek, a szomszédos Gamartha Szultánátus babonás lakói pedig ördögi mágiáról, de a leg-több ember egyszerűen csak megvonja a vállát. Tudomásul veszik, hogy a dzsungel ott van, s rengetegében szénfekete bőrű vademberek élnek saját kis királyságukban, akikkel nem jó kikezdeni. Azt azonban már csak kevesen tudják, hogy a vademberek felosztották egymás kö-zött a dzsungelt és nem is egy, hanem egyenesen négy királyságot hoz-tak létre az esőfelhők és a lombok rejtékén: a különös hangzású Topor, Levan, Wazarra és Tobalon királyságokat.

Hogy kik ezek az emberek? Nos, ha valaki esetleg megkérdezné őket, vallanák, hogy egy régmúlt faj örökösei, a különös Cra-Ranga gyermekei, s mint ilyenek, feljebbvalóak a köröttük élőknél. Hogy a bősztínük a Cra-Ranga lelkét tükrözi, s hogy az ősök ereje bennük to-vább él. Mondják, a Cra-Ranga ura volt az öt elemnek, s öt gyermeké-nek ajándékozott belőle egyet-egyet. Legidősebb fiának, Topornak a lángok hatalmát nyújtotta át, s Topor boldogan fogadta el a harag és a pusztítás erejét. A víz erejét második fiára, Levanra hagyományozta, s így Levan lett a bölcselő, ki uralkodott testvérein, s irányította őket. A szelek lélegzete idősebb lányára, Wazarrára jutott. Wazarra mestere lett a lopózásnak, a rejtőzésnek, gyorsan szárnyalt, s ha úgy kívánta, teste áttetszővé vált. Wazarra kileste az ellenség sorait, megsúgta test-vérének, Levannak, aki aztán utasítást ostromt harcos testvérének, Topornak. A föld ereje legkisebb fia, Tobalon ajándéka lett. Tobalon volt az, ki megalkotta a birodalmat, ismerte a teremtés erejét, s a föld hatalmával biztosított testvéreinek a bőséges táplálékot és kényelmes lakhelyet. Utolsó gyermeke kapta az esszencia hatalmát, aki roppantul elégedett volt azzal a hatalommal, melyet Cra-Ranga ráruházott. Úgy érezte, hogy hatalmasabb testvéreinél, mi több, egyenértékűnek val-lotta magát Cra-Rangával is. A legkisebb gyermek neve Ogera volt. A legenda szerint Ogera nekivágott a messze földeknek, s ott saját népet hozott létre, a roalokat. Am mivel esztelenül használta az esszencia erejét, beleőrült megveszekedett tékozlásába. Cra-Ranga kitagadta őt, de ajándékát már nem vette vissza – a vadmágia agyhalott istennője pedig tovább formázhatta a történelmet.

A négy megmaradt testvér idővel egy-egy törzset hozott létre, akik szaporodtak, s hamarosan oly sokan lettek, hogy létrehozhatták saját királyságukat. Ezek a Vad Királyságok. A négy királyság mindegyike törzsalapítójuk elemét bálványozza, ez kiviláglik mind lakói viselke-déséből, mind öltözködésükből.

Topor törzse például vörös színekkel ékíti arcát, vérszín szalagokat aggat magára és stilizált lángalakot éget testére. Életük a harc, kora gyermekkoruktól erre fordítják a legnagyobb figyelmet. Példaképük általában királyuk, jelenleg egy valószínűleg fekete óriás, aki maga is az első sorban harcol, ha Cra-Ranga úgy kívánja. A civilizált vidékeken élők között az ő emberáldozataik által vált hírhedtté a Vad Királyság.

Levan törzse a dzsungel mélyén, egy méretes zöld tükrű tó partján tanyázik, melyben állítólag Levan szelleme lakik. Nem csoda hát, hogy a király maga is egy kis mesterséges szigeten él a tó közepén, őse közelében, s onnan hozza bölcs döntéseit. Hívei, hosszú, kék ruhába öltözött, fekete bőrű emberek, csupán ritkán zavarják a bölcslet jelen-létükkel. Talán a külhoniak szemében ők tűnhetnek a legcivilizáltab-baknak.

Wazarra félmeztelen orgyilkosai még a Vad Királyságokban is fé-lelmet keltenek. Csenedesek és könnyűek, mint maga a szél. Alkatuk meglepően vékony, de nagy hiba lenne bebecsülni őket. A törekenynek tűnő testekben olykor rettenetes erő bújhat meg. A mélydzsungel szí-vében található mérgező növények olajait kenik fegyvereikre, nem rit-kán pedig mákonyt készítenek maguknak belőle, miáltal oly sebesek, akár egy lecsapó kobra. Királynőjük talán mindőjük közül a legveszé-lyesebb, aki a legendák szerint egyenes ágon örökölte az ősi Wazarra képességeit, mint ahogyan tette azt eleddig a törzs minden királynője.

Tobalon népe nagy megbecsülésnek örvend a többi törzs között. Apró házaik a dzsungel déli részén bújnak meg és egészen eltörpülnek azon hatalmas totemoszlopok mellett, melyek majd húsz méteres ma-gasságban emelkednek a mennyboltozat felé. Ők az Élet Oszlopainak hívják ezeket, s tény, hogy jelentékeny mágiájuk jócskán elősegíti a Vad Királyságok jólétét. Allításuk szerint az oszlopokat maga Tobalon készítette akkor még hű testvére, Ogera segítségével, ám ha hozzáér-tő ember vizsgálná meg, bizony könnyen meglehet, hogy jócskán ta-lálna guarni írszjeleket is a monstrumokon. Bárhol is legyen, az osz-lopok jelentékeny hatalommal bírnak. Képesek szabályozni az időjá-rást, felgyorsítják a növények növekedését, megizesítik a vadak húsát, ha van, ki irányítja őket. Ez pedig nem más, mint az Öregsámán, a Tobalon törzs ős-öreg királya, aki már maga uralkodik közel három-száz esztendeje.

A négy királyság így alkot egységes egészet, s bár a törzsek más ci-vilizált országhoz képest igen kevesen vannak és egyelőre meglehető-sen zárkóztak, ha egyszer az idők folyamán megerősödnek, igen je-lentős befolyással fognak bírni Dél-Maldiberan területén.

Hivatalos nyelv: Ismeretlen.

Lakosság: A magukat Cra-Ranga gyermekeinek valló fekete bőrű em-berek, akik valószínűsíthetően rokonságban állnak a moleztránokkal.

Árak: Ismeretlen.

Közbiztonság: Valószínűleg kétes, de erről sem érkeztek még hiteles beszámolók a civilizált vidékekre.

Vallás: Cra-Ragna négy gyermekének tisztelete. Ha jobban megvizs-gálná valamely művelt vallástudós ezt a hitet, könnyedén beazonosít-hatná Cra-Ranga alakjában a Világteremtő Beshythe-t, a négy gyermek alakjában pedig az őselemi isteneket, Terniust, Altiahnát, Celiahnát és Magniust.

Iskolák, szervezetek, rendek: A négy törzs maga négy rend. Olykor feltűnik az elátkozott Ogera néhány Tanítványa is – valójában vadmá-gusok, akik az őserdei királyságokban gyakorta születnek –, ám őket a négy hű gyermek utódai gondolkodás nélkül lemészárolják.

A VÉGTELEN DÉLI SIVATAG

Kő- és homoksvatag, a forróság és a halál birodalma. A dűnék között nincsenek kutak, sem oázisok, csak hófehér csontok, és a szélfúttá ho-mok. Olyannyira kietlen ez a vidék, hogy még a dőgevívek sem merész-kednek ide – minek is, amikor a szél és a napsugarak hamarabb aszal-ják kővé a holtat, semhogy azt egy keselyű észrevegye.

Állítólag a Déli Sivata-g mélyén felmérhetetlen hatalom és gazdag-ság rejtőzik – többek között itt található Kwanremaan Gyémántvárosa is, és még ki tudja miféle kincses városok –, de mindez csak legenda, mert aki beteszi a lábát a homokdűnék közé, elvélve kerül újra elő...



DIMURAN

A Felperzselt Kontinens

Dimuranról, a Halál Szigetéről (avagy a Felperzselt Kontinensről) már esett szó a világ ismertetéséhez írt bevezetőben. Annyi ismeretes, hogy itt érte el a csúcspontját a Nagy Katakklizma, s ezen az akkor még hatalmas kontinensen vívták iszonyatos csatájukat a gázlányok az emberekkel. Ez volt az egyetlen korszak a világ történetében, amikor a Káosz és a Rend emberhívei alkalmi békét kötöttek, és vállvetve harcoltak a mhyorok ellen.

Hogy egészen pontosan hogyan játszódtott le a döntő csata, arról csupán homályos utalások léteznek.

Annyi bizonyos, hogy az iszonyatos mágikus energia, amely négymillió ember, százezernél is több idegen lény és közel húszmillió gázlány pusztulását okozta, a szó szoros értelmében letarolta Dimuran felszínét, s az olyan sima lett, mintha egy gigászi méretű óriás húzogatta volna rajta néhányszor oda-vissza a gyaluját. Egyenetlenségek, bemélyedések, kráterek, tíz-húsz méterre kimagasodó kőtömbök persze léteznek, de ez csak azt jelzi, hogy még a legtekélyesebbnek hitt gyalu sem képes alapos munkát végezni.

Dimuran – mármint az a kiskontinensnyi méretű sziget, ami nem süllyedt a tengerszint alá – azóta lakatlan. A talaj gyilkos sugárzást áraszt magából, amely megtizedeli az ideérkező kutatókat és kincsvadászókat, és még az egytonnás ólompáncélban kutakodó khobíri mágusok dolgát is megnehezíti.

Dimuranról nem készült külön térkép, csupán az, amely a körvonalait rögzíti...

...hiszen ezen a kontinensen nincsenek hegyek, nincsenek síkságok, nem kanyarognak széles folyók, nem törnek az ég felé hatalmas tölcsérű vulkánok, nem zöldellnek erdők, nem tocsognak mocsarak. Csupán a végeláthatatlan kőfennsík létezik, amelyet csak itt-ott tör meg egy-egy kisebb sziklacsoport vagy egy-egy hatalmas kráter, amelynek a mélyén elviselhetetlen szagú, színes folyadékok csillognak.

A köztudatban úgy él, hogy ez a ropant kiterjedésű, kietlen fennsík lakatlan. Ám az ólompáncélos khobír kutatók ékesen tudnának beszélni arról, hogy mennyire nem igaz ez a hiedelem. Igaz, intelligens létförmával meg egyikük sem találkozott, ám közülük többen is beszámoltak arról, hogy láttak különös formájú növényeket, saját akaratukból mozgó kristályokat és lávadarabokat, s apró, lángoló szemű állatkákat. És egyebeket is... szörnyűségeket!

Csak kevesen tudnak arról, hogy miféle létformák uralják a kietlen Dimurant – és ezek a kevesek nem beszélnek!

Dimuran kihalt világ, nincs statisztikája.

DRAKÓNIA

Drakóniát, mely nevét az ott élő sárkányokról kapta, „Bölcső-sziget” néven is emlegetik, mivelhogy a legendák és kutatások szerint számos faj bölcsője ringott a kontinensnyi méretű sziget közepén emelkedő „Három Szülő” lábánál. Alkólólag e szigeten jelentek meg először a queterek és a gilfek, a legendák szerint innen származnak a sárkányok, az elfek, a tündérek, a fekete elfek, a törpék és a manók is, hogy csak a legelterjedtebb fajokat említsük. Az bizonyos, hogy a tündénépek - a gilfek, az elfek és a tündérek nem itt születtek, csupán az itt nyitott Résen keresztül sodródtak Worlukra Aslantassról, a tünde anyavilágról. Az is bizonyos, hogy a rettegett fekete elfek már Worluk - pontosab-

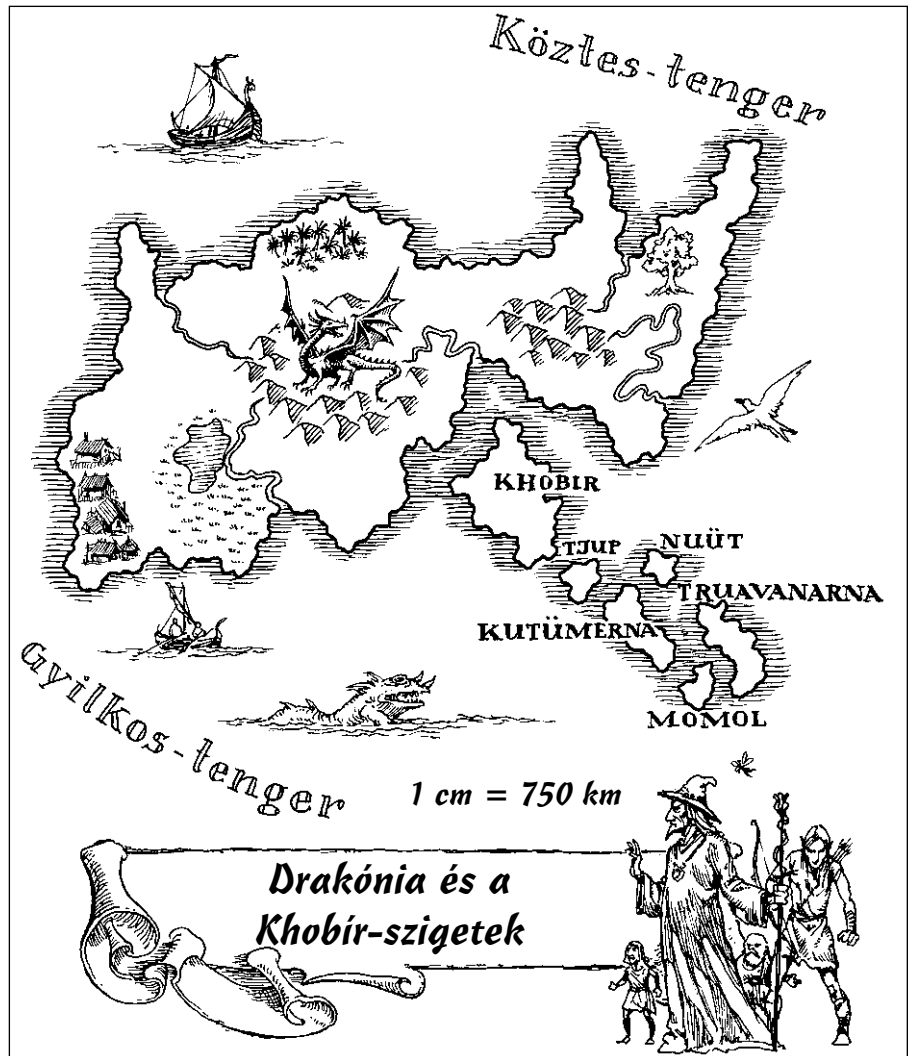
ban Drakónia szülőttei. De azt sejteni sem lehet, hogy a többi faj, melyet Drakóniának „tulajdonítanak” honnan származik – valóban itt alakultak-e ki, más világokról vetődtek ide, vagy a gázlányok élnek tovább efféle testbe rejtőzve.

A „Három Szülő” a sziget közepén emelkedő három gigászi vulkán neve. Nyugaton a hat kilométer magas és nyolcvan kilométer tölcsér-átmérőjű „Füstölő”, keleten pedig a hasonló paraméterekkel rendelkező „Köpködő” fogja közbe a „Tűzokádót”, amely szinte az égig nyúlik. A „Tűzokádó” iszonyatosan hatalmas vulkán; harminc kilométer magasba emelkedik, és a tölcsérének átmérője megközelítőleg négyszáz kilométer.

A három vulkán közelében meleg vizű források bugyognak, forró gejzírek törnek elő, és szinte semmilyen növényzet nem képes megmaradni. Ugyanakkor e sziklás térségen él a tűzkigyó, a lángpatkány s a szalamandra és sok egyéb mágikus teremtmény, amelyek a vulkánok által kibocsátott hőből nyerik az energiájukat, és gázokkal, gőzökkel, lávával táplálkoznak.

A Három Szülőt körülvevő, megközelítőleg ezeröttszáz mérföldes átmérőjű körben az Arnon-hegység húzódik, amely felülnézetből csupán macskakövek sorozatának látszik a gigászi vulkánokhoz képest. Az Arnon-hegység legmagasabb csúcsa, a Mon Hamoron mindössze négyezer méter magasságba emelkedik. A hegységben, s közvetlen környezetében a legkülönbözőbb sárkányfajok uralkodnak, felosztva egymás között a területet. Zárt közösségekben élnek, és igen ritkán engednek be idegen fajokat a területükre.

A sárkányok vidékétől északra az elfeké, a fekete elfeké és más hasonló mentalitású, kisebb fajoké a sűrű erdőség, amely szinte már az





egyenlítőn húzódik, az északi partvonalon pedig apró tündemanók nyüzsögnek. Valahol ezen a területen található az elfek mesés fővárosa, Elfengad – amelyről az egykori elf birodalom kapta a nevét –, ám ennek hollétét csak igen kevesen ismerik. Ha valaki Drakónián kívül Elfengadot emleget, az valószínűleg Zwearonra, a zhiliani elf országára gondol – mivel az ottani elfek szeretik a régi dicsőséges néven hívní az országukat –, és nem a titokzatos, ősi városra.

A sziget nyugati részének közepén található az édesvízű Shimfejtő, amelyben vizitündék és más édesvízi kreatúrák nyüzsögnek. A tavat körülölelő Shim-mocsár a gyíklényeké, a mocsári manóké és a legkülönbélebb mocsári lényeké. Olyan szörnyeteg és jámbor kreatúrák élnek itt, amelyek a világ egyéb részén még csak mesékben sem fordulnak elő.

A mocsártól keletre haladva - és az Arno-hegységtől délre lévő területen törpék, trollok, óriások, valamint egy- és kétféjű ogárok élnek. A háromfejű faj rendkívül ritka; ezeket istenként tisztelik és imádják az innen keletre élő gnollok, kentaúrok és madáremberek.

Ahogy keletre haladunk, a sziget összeszűkül - ezt a részt nevezik Sárkánynyaknak -, a szűkülten túl ismét hegyek emelkednek. E hegyek között élnek a szörzelen feketetörpék, és távoli rokonaik a félszerzetek. Még keletre ismét sűrű erdőségekkel találkozhatunk, amelyben játékos tündérek táncolják körül azt a körülbelül ezer mérföld átmérőjű területet, amit Zöld Liget néven ismernek.

A Zöld Liget Zhénianak, a Zöld Úrnőnek, az Egyensúly Istenének egyik kedvelt lakhelye. Itt terülnek el a druidák legszentebb ligetei, s itt emelkedik a legnagyobb erdei templom, amelyben a természet szentségét imádják.

Drakónia a titkok és a rejtélyek szigete. Erős mágia lengi körül, s még a legerőteljesebb varázslók is meggondolják, hogy engedély nélkül a sziget területére lépjenek-e. Ha mégis megteszik, leginkább a part menti részeken mozognak, mivel az ott élők többségével esetleg meg lehet alkudni - mert az köztudott, hogy a Három Szülő körzetét uraló sárkányokkal nem.

Meghódításával sem a gilfek, sem a guarnik nem próbálkoztak, csupán a drének szálltak partra egyszer a délnyugati csücsökben. Ám

a tervezett hadjárat már a második napon kudarcba fulladt. Nagy tömegben vörös sárkányok ütöttek rajta az előrenyomuló dréneken, és anélkül, hogy egy is elpusztult volna közülük, az utolsó szálig leöldösték a hatezer fős csapatot. Aztán a sárkányok rárepültek a part közelében horgonyzó hajókra, lángjukkal felgyújtották a vitorlát és az árbócot, s elsüllyesztették azokat. Csupán egyetlen drén varázsló életét hagyták meg - még segítettek is neki haza teleportálni -, hogy elvihesse a hírt, miféle sors vár azokra, akik hivatlanul teszik a lábukat a sárkányok birodalmába. Ezt követően a drének nem háborgatták fegyveresen Drakónia nyugalma, s rettegve emlegették a szigetet.

Zhénia és druida követői a sziget urainak jóváhagyásával és engedélyével telepedtek meg a sziget keleti részén, s a történetek ellenére ott, ahol a drének korábban partra szálltak, akad pár emberi település is. Ők nem fegyveresen érkeztek a szigetre, s elnyerték a sárkányok jóváhagyását: lévén a legfanatikusabb sárkányimádó szektáról szó, akik csak léteznek Worluk világán. Innen, ezekről a településekről indult el az a hit, amely számos országban gyökereket eresztett, s immár a világ más területein sem ritkák a sárkánypapok, akik sárkánymágiát gyakorolnak.

Ám a druidáktól és ettől alig pár ezer fős közösségtől eltekintve Drakónia továbbra is tabu az ember számára. Orkok pedig csak egyféleképpen érkehetnek a szigetre: jól átsütve, ezüsttálcán kiterítve, citrommal a szájukban.

Hivatalos nyelv: Bár a szigetet a sárkányok uralják, a hivatalos nyelv nem a sárkánybeszéd - minden népcsoport a saját, ősi nyelveit beszéli.

Lakosság: Vegyes, a sárkányoktól a maradék manótörzsekig.

Öltözködési szokások: A lakosságnak megfelelően vegyes.

Árak: Népenként eltérő, egymással nem kereskednek.

Közbiztonság: Jó - persze ez attól függ, ki vagy és honnan jöttél.

Vallás: A legtöbb drakón faj nem követi az isteneket - vagy gögből, vagy azért, mert eredeti isteneiket eltemette az idő.

Iskolák, szervezetek, rendek: Elég zárt világ, ezért a kontinensekre nem jutott el egyetlen drakón rend híre sem.

KHOBÍR-SZIGETEK

A Khobír-szigetek oly közel vannak Drakóniához, hogy a csoport legnagyobbika, Khobír valósággal beágyazódik a Sárkánynyaknál lévő hatalmas öbölbe. Ez persze csupán a látszat, hiszen Khobír legközelebbi pontja is több mint négyszáz mérföldre van a rejtélyes Drakónia partjaitól. Ettől függetlenül persze a khobírok messzemenően élvezik a sárkányok védelmét, mi több, pár emberöltővel ezelőtt még a Zöld Úrnő kegyeit is sikerült elnyerniük.

A khobírok, akik a hat szigetet benépesítették, a Nagydrén Birodalom bukása után költöztek ide. Az első telepesek Jidorról menekültek egy véres testvérháború elől, ők alapították az azóta híressé vált khobíri mágusiskolát, a Kristályszem Követőit, akik a mágia mellett főképpen alkimiaival foglalkoznak. A khobíriak nem imádnak egyetlen istent sem, viszont a technikai tudományt, a szerkezetek készítésének művészetét istenítik. Megszállott kísérletezők, akik leginkább gépeket és hasznos szerkezeteket gyártanak, de előszeretettel építenek hatalmas acélgölemet vagy éppen különös viselkedésű, mágikus légsárkányokat.

A khobírok amellet, hogy ragyogó tudományos elmék, megszállott kísérletezők és felfedezők, akik cselekedeteikkel és rendszerezőkényszerükkel akarva-akaratlanul is a Rendet szolgálják. A khobír mágusok nagyon sokfelé fel-felbukkannak, s a legelvakultabb népeket kivéve mindenfelé szabadon közlekedhetnek, mivel jobbára ártalmatlanok. Nem avatkoznak bele mások dolgaiba, s mágiát csupán a kutatásaihoz használnak, vagy abban az esetben, ha támadás éri őket... ám néha még akkor sem.

A khobírok azon kevesek közé tartoznak, akik tisztában vannak a világ őstörténetével, s megszállott gyűjtői a harmincezer évvel ezelőtti ereklyéknek. Ahol „kincsekre” gyanakodnak, ott „ásni” kezdenek, s a megtalált, nagyrészt elrohadt, elpusztult szerkezeteket éveken át tanulmányozzák, hogy megállapítsák a működési elvét, s azt felhasználva új határokat törjenek át a technika területén. A legtöbb szerzeményük a Halál Szigetéről, Dimuranról származik, ám ezekért a hihetetlenül ritka kincsekért hatalmas árat kellett fizetniük. Több mint kétszáz jó kutató pusztult el Dimuranon - vagy hazatérte után nem sokkal

– különféle fertőzésektől és betegségektől, mire felfedezték, hogyan védekezzenek a Dimuranon mindenhol megtalálható Gonosz Sugárzás ellen. Ettől kezdve lecsökkent a halandóság; ám ugyanakkor változtatásokat kellett eszközölni a kutató-mágusok életvitelében. Ahhoz ugyanis, hogy egy Dimuranra készülő mágus viselni tudja az egy tonna súlyú ólomlemezeket, a súlycsökkentő mágiák mellett jelentős fizikumra van szüksége (vagy az átlagnál jóval erősebb mágikus tudásra).

A khobírok legféltettebb kincse, amit Dimuranról szereztek, egy csaknem teljesen elkorrodált vaskazettából kerítették elő. A holmi egy kicsiny doboz, amin mindenféle gombok és tekerők találhatók, s a külsejét rendkívül elvékonyított fémréteg fedi, alatta pedig egy olyasféle anyag alkotja a doboz oldalát, amit Worlukon sehol sem találni és valószínűleg mestermű a kialakítása. (A mágusok éppen ezért el is nevezték „Mű-Anyagnak.) Ha a holmin megnyomnak egy gombot, akkor felpattan a fedele, és rálátást enged egy alig tenyérnyi átmérőjű, hihetlenül vékony kör alakú, fényes fémlemezre, amely a doboz belsejében hever felszúrva egy kicsin fémtengelyre. Ez a lemez kiemelhető, s fura módon az egyik oldala úgy néz ki, mintha körbe-körbe karcolták volna egy vékony tüvel, a másik oldalán pedig egy felirat látszik, amelynek sem az írásjeleit, sem a jelentését ez idáig még nem tudták megfejteni: „Concerto in G Major for Piano and Orchestra”. Ugyanakkor a kis dobozban is van egy felirat, hasonló írásjelekkel, mégpedig a következő: „SONY”...

Ezzel a szerkentyűvel maga Kristályszemű Truavanarna, a mágusiskola legfőbb mágusa foglalkozik immár legalább száz éve, de eddig mindössze annyit sikerült megállapítania, hogy valamiféle zeneeszköz lehet. Ugyanis, ha a lemezt az ujjával körbe-körbe forgatja, alóla nyirkó-gó-csikorgó hangok és kattogások hallatszanak.

A hattagú szigetcsoport legnagyobbikán, a Khobíron található az a százötven méter magas acélgólem, amelyet a sziget védelmére építettek, s amelyet „Kolosszus” néven neveztek el. Khobír egyetlen kikötőjébe a terpeszben álló Kolosszus lábai között lehet behajózni, s köztudott, hogy ez a mozdulatlanul álló acélszobor a készítői varázsszávara bármikor megmozdul, és kész elpusztítani az ellenséget.

Khobíron található az Építők Udvara. Az „Építők” azok a khobíriak, akik a tervezők leírásai és tervei alapján megépítik, elkészítik a kiagyalt gépezeteket.

Tjup szigete ad otthont az imént említett Tervezőknek, akik folyamatos kapcsolatot tartanak fenn a szomszédos Nuüt-szigeten székelő Kutatókkal és Fejlesztőkkel.

Kütüternán képezik ki a Felfedezőket, akik a világot járják, és azon túl, hogy ereklyékre, kincsekre vadásznak, ők szerzik be azokat az alapanyagokat és varázskomponenseket, amelyekre „kollegáinknak” szükségük van.

Momolon található a hatalmas Khobír Könyvtár, amelyben a legritkább varázskönyvek némelyike is megtalálható. Itt laknak a Feljegyzők, akik az összegyűjtött hatalmas tudást könyvekbe írják, mágikus adatkristályokba táplálják, és egyéb módokon rendszerezik.

A leges-legritkábbak persze Truavanarna szigeten vannak, ahol a tulajdonképpeni Kristályszem Követői mágusiskola, ahol az alkimista- és a „géplakatos” képzés szimultán folyik, s ahol az Iskola legerőteljesebb mesterei a nagyobb horderejű kutatásokkal foglalkoznak.

Hivatalos nyelv: Az ősnylv. Ezen kívül minden khobíri tökéletesen érti és beszél a közös nyelvet, és nem egy helyi nyelvet, nyelvjárást.

Lakosság: A Khobír-szigetek összlakossága alig haladja meg a negyvenezer főt, s elenyésző kivétellel az emberfaj tagjai. Különös viselkedésű, sárgásbarna bőrű, hajlott hátú alakok, akik olyan cammogva járnak kurta karikalábukon, akár a ghúlok, ám a szemükben valószínűleg kristályként csillog az értelem.

Öltözködési szokások: Szeretik a színes, hivalkodó ruhákat, s sokan közülük mágikus ereklyeként viselnek a testükön vagy a ruházatukon apró fogaskereket, elhajlott acélrugókat vagy bicikliküllöket - amik rendeltetéséről persze többnyire fogalmuk sincs.

Árak: A kutató mágusok teljes vagyongözösségben élnek, ezért számukra a pénznek nincs értéke. Kütüterná szigetén található a Kincstár, ahol a világon valaha is forgalomba hozott bármely pénzfajtból jelentős mennyiséget őriznek - a Worlukot járó kutatók innen vételezik az utazáshoz szükséges pénzt.

Közbiztonság: Kiemelkedően jó - ezt persze azzal érik el, hogy idegent nem engednek partra lépni a szigetvilágon. Senkit. Ha valaki mégis megpróbálja - akár a tudásvágy, akár a legendás Kincstár motíválja tettét -, gyorsan elbúcsúzhat az életétől.

Vallás: Az itteniek nem imádnak egyetlen istent sem - hűvös távolságtartással figyelik minden tetteiket. Jó viszonyban állnak Zhéniával, a Zöld Úrnővel, ám még őt sem mint istennőt, hanem mint bölcs aszszonyt ismerik el.

Iskolák, szervezetek, rendek: Khobíron kasztosodnak a mágusok - noha mindegyik „kaszt” egyformán fontos, közöttük az átjárás csaknem lehetetlen. A gyermek khobírokat a százfős Bizottság vizsgálja meg, s képességeik alapján osztják be őket a fennálló rendek valamelyikébe. Ezek a rendek az Építők, a Tervezők, a Kutatók, a velük rokon Fejlesztők, a Felfedezők, a Feljegyzők és a Kristályszem Követői - ez utóbbiak minden más kaszt tudását is birtokolják, azonkívül ők irányítják a közösség életét, és tervezik mindannyiuk jövőjét.

YENNON SZIGETE

Helyesebben úgy kellene nevezni, hogy „Yennon-szigetek”, mivel nem csupán egyetlen szigetből, hanem négy további másikból áll, ám a köznyelv mégis „Yennon Szigete” néven ismeri, mivel igazából csupán a központi sziget számít, a többi csupán annak mesterségesen kialakított védelme.

Bárhogy legyen is, ez a relatíve kicsiny szigetcsoport a Rend bevehetetlen bástyája, ahonnan - amennyiben e létsíkon tartózkodik - intézi ügyeit Feketebotos Mark'yhennon, a Rend Istene, a nagyhatalmú ősmágus.

A szigetcsoport leglényegesebb tagja a központi sziget, Yennon Vára, amely magába foglalja Mark'yhennon lakrészét, a mágusiskolát és a hierarchia körébe tartozó beavatottak lakhelyét, valamint a szolgásmélyzet és a hadsereg szállásait. E hatalmas, sziklába vájt és abból kialakított építmény-együttes rendíthetetlen és bevehetetlen, a világon feltalálható legerősebb mágiák védik; nem beszélve arról a va-



logatott hadseregről, amelynek még a leggyengébb tagja is bármikor képes szembeszállni ötven-hatvan jól képzett harcossal.

A Yennon Vára körül elhelyezkedő négy mesterséges „védművet” azok első védelmezői után nevezték el. Ha támadás érkezik a tenger felől, a támadóknak először ezeken a rettenetes védműveken kell átvergődniük, amelyek azon túl, hogy minden oldalról körbeveszik a központi szigetet, olyan erőteljes energiát bocsátanak ki magukból, hogy még azok a madarak is holtan, összeegve pottyannak le, amik végzetlenül megpróbálnak elrepülni fölötté. E mágikus energiák összszéérnek, s valóságos kupolát képeznek a sziget-együttes fölött, s elszigetelik azt, mintha csak búrában lenne. Egy hasonló energiabúra létezik lefelé is, amely a fentivel együtt egy olyan áthatolhatatlan, nem szabályos formájú „gömböt” alkot, amelynek alsó- illetve felsőrése megnyúlt kissé.

Ez a védelmező energiaburok, mivel az állandó fenntartása rengeteg mágikus energiát vonna el fontosabb tevékenységekről, alapvetően csupán egyfajta biztonsági szinten üzemel. Aki ilyenkor megpróbál áthatolni rajta, az csupán annyit érez, mintha megcsípték volna a bőre teljes felületét egy pillanat erejéig, semmi többet. Am ilyenkor a riasztórendszer azonnal jelzi a környéket pásztázó mágusoknak a behatoló lényeges tulajdonságait, s mindemellett a behatolót eltéveszthetetlenül megjelöli egy jól látható, színes fényponttal. Ilyenkor az őrzési feladatot ellátó mágus dönti el, hogy aktiválja-e a legerősebb - dezintegráló - energiafalat, avagy más módon ellenőrzi a behatolót.

Ez a rendszer arra is felkészült, hogy védelmezze a szigetet betelepítést és hasonló tárváltoztatásra alkalmas varázslatok ellen, s képes kiszűrni a madár vagy rovar formájában érkező varázslókat, druidákat is. Tökéletes védelem persze nincs, hiszen az őrség feladatait az eseménytelen időszakokban, amikor semmi sem sejtet várható intrúziót, zöldfülű varázsinasok ülnek az őrtornyokban, akik nem mindig mérlik fel helyesen az eseményeket.

Am még ha valakinek sikerülne is bejutnia az energiaburán belülre, a központi szigettel is meg kell küzdenie. A sziget szikláit mesterségesen felkorbácsolt hullámok ostromolják, amelyek - mintha csak öntudattal rendelkeznének - elkapják az illetéktelen behatolókat, és a sziklafalnak csapkodják. E sziklafalakon emelkedik a legkülső fal, amely hatvan méter magas és nyolc méter széles, s a sziklányi köveket a legerősebb kötőanyaggal erősítették és rögzítették egymáshoz. E fal négy különböző pontján - északon, keleten, nyugaton és délen - hatalmas bástyák emelkednek, ahonnan szemmel lehet tartani a külső védmű-szigeteket, s a köztes területet. E falon belül várudvar következik, raktárak és más épületek, majd egy újabb fal következik. Ahogy a sziget középpontja felé haladunk, az egyes szintek teraszosan emel-

kednek, s minden újabb teraszt vastkos fal határol. Igaz, ezek a falak korántsem olyan masszívak és erőteljesek, mint a legkülső várfal, ám a látszat csalóka; e falakat a legkülönbözőbb fizikai és mágikus csapatok védelmezik. Ezek a falak gyűrűt formálva, szabálytalan koncentrikus körökben veszik körül a legbelsőbb építményeket. Annak, aki meg akarná ostromolni Yennon Szigetét, kilenc ilyen vastkos várfalat kellene ledöntenie, hogy eljusson a sziget belsejébe, ahol a legmagasabb tornyok emelkednek a magasba.

A szigeten szigorú hierarchia uralkodik, s azok, akik fölül állnak, teljhatalmú urai a hierarchiában alattuk állóknak. Ez a rend alapja, e rendszert jelképezik a központi erődítmény körül húzódó gyűrűk. Kilenc ilyen gyűrű van. A legbelső vár a szigetet alkotó hegy legtetetejére épült. Legmagasabb pontján Mark'yhennon híres Csőtornyai törnek a magasba - köztük a Feketebotos mágus személyes rezidenciája, a Fekete Torony -, s a legkülső kör van legalacsonyabban, már-már a tenger szintjén. Ez jelzi a hierarchia szintjeit is. A legnagyobb kör a legkülsőbb, ott élnek a legtöbben, az a hierarchia alja, s ahogy a csúcs felé haladunk, a gyűrű egyre keskenyebb, hiszen az ott élők száma is jóval kevesebb.

A Csőtornyokat valamivel lentebb az Első Gyűrű veszi körbe, ott élnek az Első Kör beavatottjai. Ők az egyetlenek, akik közvetlen kapcsolatban állnak a nagy Mark'yhennonnal. Mindössze hárman vannak, mint ahogy Yennon Szigetének hierarchiája is három fő kasztra oszlik: a védelem, a harc és a sötétség kasztjára.

E három kaszt ősidők óta létezett, s e kasztok vezetői évezredek, de minimum évszázadok óta álltak már Mark'yhennon szolgálatában. Ám a közelmúltban - egyrészt a Gerondar elleni félresikerült és elárult hadjárat miatt, de még inkább a mhyori elszabadulásának köszönhetően - alapos változások és átrendeződések történtek a hierarchikus rendszerben. Oly sokan elpusztultak akkor a nagy nevek közül, mint amennyien talán a legutóbbi ötezer évben összesen sem.

A halottak egy részét valamilyen formában sikerült visszahozni a létezésbe, mások örökre elvesztek, vagy egy másik létsíkon kísértének.

A Védelem kasztjának legfelsőbb szintje:

- Első kör: Csuklyás Mirigorn (immár lícsformában)
- Második kör: Lomahran Rydon, Acélkarú Revodar, Croo

A Harc kasztjának legfelsőbb szintje:

- Első kör: Világtalan Grianath (immár lícsformában)
- Második kör: Zord Valeron, Tigrisszem, Tüzevő Yomar

A Sötétség kasztjának legfelsőbb szintje:

- Első kör: Farkasfogú Ronald (vámpr és nekromanta)
- Második kör: Sötét R'yaga, Khomdah, Kevlon Mugart

Mindhárom kaszt felépítése a következő. Az Első Kör beavatottjai három követővel rendelkezik, akik bár egyazon szinten - a Második Körben - állnak, köztük is létezik a hierarchia. A legmagasabban a prímás áll, őt a szekundáns követi, a legkisebb hatalommal pedig a tercius rendelkezik. Am ezek mindegyike úgyszintén három-három követőt mondhat a magáénak a fentebb leírtak szerint. Vagyis egy kaszt első szintje egy, a második szintje három, a harmadik szintje pedig kilenc főből áll. Am ezután a hívek és követők száma már ugrásszerűen növekszik. A harmadik szinten állók mindegyike 30-100 fő fölött rendelkezik, attól függően, hogy miféle feladatot kell ellátnia. S a lentebbi szinteken is ugyanez az elv érvényesül. Természetesen az Első Kör beavatottjai közvetlenül is rendelkezhetnek mind a Harmadik Kör kilenc beavatottjával, mind azok beosztottjaival.

Hivatalos nyelv: A közös, de a felsőbb körök beavatottjai az ősnyelven érintkeznek egymással.

Lakosság: Vegyes, a világ minden tájáról érkeznek ide hívek.

Öltözködési szokások: Szintenként más ruházatot viselnek - a felsőbb körök ruházatát a tipikus mágusköpeny határozza meg, az alsóbb körökben pedig valóságos divátáramlatok söpörnek végig, amelyek évszázról-évszázra megváltoztatják az uralkodó színeket, szabásmintákat.



Árak: Yennon-szigetén nincsen belső használatú pénzforgalom.
Közbiztonság: Kiemelkedően jó. A munkavégzéssel járó baleseteken és néhány félresikerült varázslaton kívül semmi sem zavarja meg a sziget nyugalmát.
Vallás: Természetesen a mindenek felett való bölcs, Feketebotos Mark'yhennon hite.
Iskolák, szervezetek, rendek: Az alsóbb körök különféle rendeket, iskolákat működtetnek – ezek a három fő kaszt, a Védelem, a Harc és a Sötétség kasztja szerint szerveződnek.

Jelentősebb rendek:

Orgvilkosok: Ronald Kutyái (Ötödik kör, Sötétség kasztja), Sáskák (Kilencedik kör, Sötétség kasztja), Utazók (Kilencedik kör, Sötétség kasztja)

Varázslók: Visszanézők (Negyedik kör, Védelem kasztja, halálontúli varázslók), Tüztenger (A hatodiktól a kilencedik körig, Harc kasztja)

Boszorkányok: Miramor (A negyedikől a kilencedik körig, Védelem Kasztja), Montardyr (kilencedik kör, Sötétség kasztja)

Harcosok: Káosztiprók (Negyedik kör, Harc kasztja), Yennon Gárda (a hetedikől a kilencedik körig, Harc kasztja), Felvigyázók (az ötödiktől a kilencedik körig, Védelem kasztja).

YANWICK-SZIGETEK

TZANTHAMOR

Mint ismeretes, a Yanwick-szigetek legnagyobbika Tzanthamor, amelyen ez idáig Tzanthamor, egy hóboritos varázsló uralkodott. Tzanthamort egykor Eftghitegor, a Zhili Báborszív Rend lics Nagymestere jelölte ki arra a feladatra – Mark'yhennon megbízásából –, hogy az itt épített Katedrálisban őrizze Gloyvának, az Őrület Istenének megtestesülését. Ám azt csak kevesen tudták, hogy Gloyva lelkét nem a Katedrálisban, hanem a szomszédos Quebered-szigeten tartották bebörtönözve, ahol a belőle kisugárzó mágikus erő segítségével altatták örökös álomban a Káosz Sárkányait.

A Katedrálisban található Gömbben pedig az a Tristitia nevű jég-sárkány volt bebörtönözve, aki rájött erre a titokra, és ki akarta szabadítani a Káosz Sárkányait.

Immár azonban némely kalandor közreműködésének köszönhetően Tzanthamor szigetén egyetlen élő lélek sem maradt, sőt még a zombik nagy részét is elpusztították, befalták azok a sárkányok, akik évezredek megaláztatásukért viszonzásképpen felégették és porig rombolták a szigetet.

Tzanthamor jelenleg kihalt világnak számít, így nincs statisztikája.

SHEMAK

Egy buja növényzettel lepett, vadban gazdag sziget Tzanthamortól északra. Egy madzsun törzs lakja, amely a Thelan-szigetvilágról telepedett ide. Ezek fekete bőrű kannibálok, akik istenként tisztelik a quettereket, akik néha-néha átrepülnek közéjük, hogy belakmározzanak kissé a húsból. Ám ez a veszély csak ritkán fenyegeti a madzsunokat, mivel a quetterek gyűlölik azt a szúrós szagú, émelyítő növényt, amivel a négerek bekenik a bőrüket. (És egyébként is, azok a „lejárt szavatosságú” zombik, amelyekkel Tzanthamor rendszeresen ellátta őket, sokkal izletesebbnek bizonyultak, és nem énekelnek dicsőítő dalokat, miközben zabálják őket...)

Hivatalos nyelv: A madzsunok zagyva anyanyelve, számtalan közös kifejezéssel szennyezve.

Lakosság: Kannibál madzsunok.

Öltözködési szokások: Elhanyagolható mennyiségű ruhadarab – inkább színes iszapot kennek a testükre, amely megkeményedve napokig borítja egyébként is szutykos bőrüket.

Árak: Nincsenek.

Közbiztonság: Errefelé semmi sem szavatolja az élet szentségét. Ugyanakkor valószínűleg semmit sem fognak ellopni az utazótól – a madzsuk semmire sem becsülik a vagyontárgyakat.

Vallás: A quetterek istenként való imádata.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek. Azok a madzsunok, akik valamely csoda folytán kikerülnek a nagyvilágba, testőrök, esetleg hőhérok lesznek egy-egy egzotikumot kedvelő zhilén nagyúr udvarában.

QUEBERED

Ezen a kifli formájú szigeten állt az a kőszobor, amelyben Gloyvát, az Őrület Istenét fogva tartották. Az Őrület Istenének kisugárzása nem csupán a Káosz Sárkányait készítette örök álomra, de mindhárom szigetre elegendő mágiát sugárzott, amely iszonyatosan erős védelmet jelentett.

Immár azonban sem a szobor nem létezik, sem az Őrület Istene nincs ott, és a Káosz Sárkányai is elrepültek. A Korcsfajzatokat befalták a sárkányok, immár nem nyerhetik el azt a roppant erőt és hatalmat, amelyre áhítozva idejöttek.

A quetterek szinte mind egy szálig elpusztultak; talán ha egy tucatnyian menekültek meg. Ezek megsejtették a bajt, és még időben átrepültek a szomszédos Shemak-szigetre, vagy megbújtak valamely tengerparti barlangban.

Csak több nappal a sárkányok elvonulta után tértek vissza lakhelyükre, és rendkívül feldühödtek a pusztítás láttán. Egyikük megtalálta azt a feliratot, amelyet Alek Gavaj mázgált egy sziklára, és mivel ez a quetter elég intelligens volt ahhoz, hogy el tudja olvasni a szöveget, még máig is azon gondolkodik, ki lehet az a „Két Lábon Járó Tepsi”, aki itt „harapott kőbe”.

Quebered jelenleg kihalt világnak számít, így nincs statisztikája.

THELAN-SZIGETVILÁG

Nyolc szigetből álló szigetsoport, amelyet három egymással ellenséges viszonyban lévő kannibál törzs ural. Mindhárom törzs fekete bőrű, és elsőszertettel lakmározik ellenségei húsból – ám szinte több közös vonás nincs is közöttük.



A Thelan-szigetek kannibál törzsei:

1. Dzsoma-hoogok

Huszonkét nagyobb altörzsből állnak, amelyek gyakorta egymás között is civakodnak. Minden Holdisten napján átkelnek a Navaraha szigetre, hogy áldozzanak a Holdistennek. A szomszédos csekof-törzsbeliük ilyenkor lesnek rájuk leginkább, és néha alaposan megtizedelik a révületbe esett áldozókat.

A dzsoma-hoogok kétméteres óriások, igen vaskos törzssel és hosszú végtagokkal. Sűrű, fekete hajukat vörös agyaggal mázgálják be, felsőajkukat egy kihegyezett pálcikával szúrják át. Ruhát nem viselnek, csupán övszíjakat, amelyre az „orvosságos zacskójukat” erősítik, s amelyhez a férfiak felkötözik a péniszüket védő futóbabhüvelyt, hogy a szerszámuk ne akadályozza őket libegésével futás közben.

Ők a Dzsoma-Hoog szigetet lakják, és az amúgy lakatlan Navaraha-szigetet látogatják áldozás céljából. Élelmük nagy részét a szigeten található állatok és vadon növevények, gyümölcsök jelentik, amelyeket ellenségeik húsával egészítik ki. Legszívesebben a kövér csekofok húsából lakmároznak, de néha átjárnak a Nyih-szigetre is, ahol madzsunok élnek.

2. Csekofok

Egy rendkívül egységes törzs, amely mindössze négy altörzsré tagozódik, amely felosztotta egymás között Csekof-szigetét, s a legnagyobb egyetértésben él. Közös nagy ünnepeikre a sziget közepén lévő hatalmas fennsíkban gyűlnek össze, nyállal erjesztett pálmápalinkát vedelnek, és amikor felkel a hold, vonítanak, mint a megsebzett kutyák.

Mivel a szigetük partján körbefutó tizenöt-húsz kilométeres sáv a legtermékenyebb, mindannyian ebben a sávban élnek, a sziget belseje a vadászterületük, és itt rendezik meg a nagy ünnepeiket, áldozásaikat és évszakonkénti sportversenyeiket, amelyek egyfajta férfiasági erő- és ügyességpróba. E versenyeken avatják férfivá a serdülő fiúkat, itt bizonyíthatják ügyességüket az asszonyra vágyódó ifjak. E versenyeket követően választják ki a nők közül az arra legérdemesebbeket.

A csekofok, ellentétben a dzsoma-hoogokkal, saját törzsbeliük húsát undorral utasítják el, és sohasem eszik meg. Aki mégis megteszi – szándékosan vagy tudtán kívül –, borzalmas szentségtörést követ el, amiért elevenen lenyúzzák az arcáról a bőrt, és a friss sebre a tenger sóját szórják.

A csekofok átlagos magasságúak, egy megtermett dzsoma-hoognak legfeljebb az álláig érnek, ám a testsúlyuk eléri, sőt meghaladja délnyugati szomszédaikét. A csekofok ugyanis rendkívül szélesek, és a tekintélyt a testsúlyukkal mérik. Akadnak közöttük nagy pocakosak, de általában arányosan kövérek. A nők háncsszoknyát, a férfiak pedig pálmaleveleket viselnek. Kizárólag a Csekof-szigetet lakják, és mivel rendkívül szeretnek harcolni, rendszeresen zaklatják a környező szigeten élő szomszédaikat.

3. Madzsunok

Ők a legnagyobb létszámú törzs a három ellenséges törzs közül, s ugyanakkor ők a legmegosztottabbak. Zömében a Madzsun-szigetet lakják, ám ők birtokolják a Nyih-szigetet, Nyegonyort, Dzsepét és Csomut is. Bár létszámban fölülte állnak két ellenségüknek, mégsem tudják elsöpörni azokat, mivel a madzsunok legszívesebben egymást irtják, s a külső ellenségekkel csupán kényszerből foglalkoznak, nem

élvezetből. A madzsunok hírhedt fejedelmek, és egy serdülő ifjú csakis akkor lép férfikorba, amikor megszerzi első zsákmányát. Mivel a másik két törzset lenézik, a legnagyobb dicsőséget az jelenti számukra, ha egy madzsun harcos fejével térhetnek haza a kunyhójukba, hogy azt füst fölött megszársítsák, és a kunyhó előtti dicsőségpóznára akasszák. Természetesen még a legelvetemültebb madzsun sem vete-medik arra, hogy saját falujabelit gyilkoljon le, ám bár ha megtalálják egyik társuk - vagy éppen rokonuk lefejezett hulláját -, azt haladéktalanul megeszik, hogy beléjük szálljon annak ereje.

A madzsunok csak ritkán portyáznak, és vallási (és elővigyázatos-sági) okokból csupán igen megfontolt esetben teszik lábukat a dzsoma-hoogok vagy a csekofok földjére. Az viszont nem ritka, hogy egy-két csónaknyi madzsun átevez a Madzsun-szigetről Dzsepre, Csomura vagy Nyegonyorra, hogy szerencsét próbáljanak. Néha fejjel megrakottan térnek vissza - máskor pedig a hagyományoknak megfelelően a prédának kiszemelt sziget egyik szent embere hozza vissza a lefejezett testekkel telt csónakot, hogy a rokonok megfalahassák elhunyt rokonaiknak a végtisztességet.

A madzsunok apró termetű, kurta lábú, mozgékony négerek. A nők és a férfiak egyaránt kopaszra borotválják a fejüket, kitépkedik összes testszórzetüket, és a bőrüket a lágyabb részeken vágásokkal jelölik meg, vagy egy sötét növényi kivonattal tetoválják. A tetoválások általában az ártó szellemek ellen vannak, vagy egy-egy megevert rokon és bajtárs emlékeztetőre. Egyébiránt kedves, békeszerető emberek, akik rengeteget és néha indokolatlanul nevetnek. Szinte minden érzelmüket különböző árnyalatú nevetéssel fejezik ki. Sírnak csupán a legnagyobb örömeikben; a legmélysegebb bánatukban pedig sikoltozva kacagnak. A lányoknak a férjhez menés előtt egy hónappal meg kell tisztulniuk. Ez azt jelenti, hogy a törzs javasszonya megvizsgálja az illetőt, s amennyiben a leányzó véletlenül még szűz, akkor az ujjja segítségével átlukasztja a szűzhártyáját, hogy megkönnyítse az első aktusát. Majd pedig, miután a szüzesség kérdése már megoldódott - s miközben a szerencsétlen leány sikongat a fájdalomtól -, többen lefogják, és egy borotvaéles kagylóval kimetelik a klitorisát. Ezen metszés célja, hogy a leendő asszonyt soha többé ne kínozzák testi gerjedelmek, és ne kívánjon férfit, csak a férje elégedettségét szolgálja.

Hivatalos nyelv: A három törzs ugyanannak az ősi nyelvjárásnak egy-egy felismerhetetlenségig torzult változatát beszél. A thelani nyelvek olyanaira idegenek az emberi fül számára, hogy azokat csaknem lehetetlen megtanulniuk idegeneknek - és erre amúgy sem nyílta lehetőségük.

Lakosság: Fekete bőrű kannibálok.

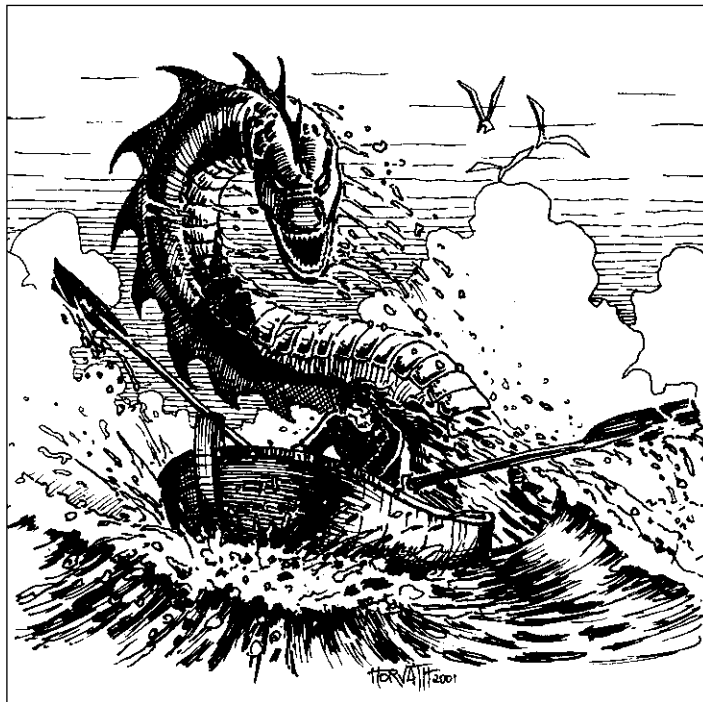
Öltözködési szokások: Növényi eredetű ruhákat viselnek - pálmalevelet, háncsszoknyát, pénisztokot stb.

Árak: Nincsenek.

Közbiztonság: Nagyon rossz.

Vallás: A kannibálok között a hold kultusza él - a holdat nem istenként, hanem az Égi Apa egyetlen szemeként félik, amely mindent lát, még a legnagyobb harcos lelke mélyén rejtőz aprócska félelmet is.

Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek. A thelaniak egyike-másika néha feltűnik a Káosz hadseregében - főképpen dzsoma-hoogok -, esetleg valamely meirani kalmárherceg orgyilkosaként; őket a drunohari rabszolgavadászok kerítették kézre, és alapos átnevelés után jó pénzért továbbadtak rajtuk Volena és Meiran piacain.



JIDOR-SZIGETEK

A Jidor-szigetek tíz nagyobb és legalább száz kisebb szigetből, álló szigetcsoport félúton Zhilian és a Déli Jégföld között. A nagy szigetek változatos domborzatúak, bár leginkább az erdővel borított domság a jellemző rájuk. Nagyobb hegyek csupán Honshadun és Jidoron magasodnak – főfötte csúcsaikról szinte naponta dübörög alá lavina. A kisebb szigetek alig némelyike lakható, többségükben halászmadarak fészkelnek csupasz szirtjeiken, s magányos remeték vegetálnak a kíméletlen időjárással dacolva. A szigetvilág éghajlata meglehetősen hűvös, részben a Déli Jégföld közelsége, részben a rendkívül viharos széljárás miatt – ugyanakkor a trópusokhoz közelebb lévő Honshadu szigetén csak az lát havat, aki elzarándokol a felhők fölé magasodó Császár-hegység csúcsaira. A szinte állandóan fújó nyugati szél a hosszú nappalok évszakában pusztító erejű viharra dagad, amely körbe szalad a világon. Ez a szél meghatározza a környező tengerek hajózhatóságát is – ahhoz, hogy valaki elérje a Jidor-szigeteket, előbb el kell hajóznia Maldiberan délkeleti szegélyére, s onnan délnek fordulni, míg a kontinensekre való visszajutáshoz a szigetek védelmében a legészakibb jidori szigetre, Honshadura kell vitorláznia, majd oldal-széllel és sok szerencsével Zhilianig jutni. Am még a legvakmerőbb tengerészek is kétszer meggondolják, hogy nekivágjanak-e az útnak, hiszen könnyen előfordulhat, hogy a viharok elsüllyeszti őket, vagy ami ugyanilyen rossz: Khobirra, Drakóniára, esetleg a Yennon-szigetekig sodorják őket.

Ennek a kicsiny, zárt világnak a lakosai érthető okokból csak a leg-ritkább esetben érintkeznek idegen kultúrák vagy idegen fajok egyedeivel – a legutolsó koldus is önteltséggel büszke arra, hogy a Föld-lét-sík zsanap népéből származik, melynek kultúráját az utolsó írásjegyig megtartották az elmúlt évtizedek alatt. A Jidor-szigetek lakossága önállósra rendezkedett be, s a napi szükségletek kielégítésétől kezdve a luxuscikkekig, szinte mindent a szigetek termelnek meg. A belső kereskedelem igen fejlett, ám a szigetvilág kereskedelmi kapcsola-

taik más vidékekkel a semmivel egyenlők – ámbár más földrészek kereskedői olykor meglátogatják a számukra legendásan gazdag szigetvilágot. Az egyetlen külhoni áru, amely igazán érdekli a jidoriakat, az a két lábán járó arany – vagyis a rabszolga.

A jidori emberek nagy része a földből és a halban gazdag tengerből él. Az északi, napsütötte szigeteken megterem a rizs, melyet a dombok oldalára felkúszó, vízzel elöntött teraszokon termelnek, sőt, Honshadu északi, meleg esőktől öntözött szegélyén jó években kétszer is lehet aratni. Délen egyáltalán nem terem meg a gabona, de a Honshaduról behozott rozstól elvetik, mivel a még zsenge hajtásait learatva, erős bódító italt főznek belőle; a Császár Aldásának nevezett pálinkát. Állatokat tartanak, ámbár a katonák hátsólovain kívül csupán kecskét, disznót, baromfit, amelyek megélnék az emberi hulladékon is. Az igényesebb állatok elpusztulnának a zord időjárási viszonyok közepette. Amikor a viharok engednek, kis csónakok ezreiből összeverbuválódtott halászflokkok futnak ki a tengerre, vagy hasas, rabszolga-evezősök hajtotta hajók keresik fel a madárszigeteket, hogy összegyűjtsek a tojásokat – és ami ennél sokkal fontosabb, a guanót, amellyel termékennyé teszik a honshadui rizsföldeket.

A szigetvilág eszmei, szellemi és hatalmi központja legnagyobb és legdélebben fekvő Jidor-sziget. A Jidor Császárságban szigorú kasztrendszer uralkodik, amelynek korlátait átlépni szinte lehetetlen. Aki rabszolgának születik, csakis az ura végtelen kegyének köszönhetően lehet szabad ember, ám ha ez valami csoda folytán bekövetkezik, a kasztrendszer legalján lévő páriák közül – akik szinte csak annyiban különböznek a rabszolgáktól, hogy ingyen nem lehet dolgoztatni őket, és szabadon nem ölhetők meg – soha nem emelkedhet följebb. Kivételek persze előfordulnak – a császár vagy a császárné példátlan kegyének vagy szeszélyének köszönhetően, ám ezeket a kivételeket egy kézen meg lehetne számolni, s csupán arra jók, hogy a hihetetlen történetek középsőjén forogjanak, s az elnyomott, az éhínség peremén tengődő tömegekben élhessen a remény, hogy talán egyszer megváltozik a sorsuk. A bátrabb szabadok persze beléphetnek egy katonai rendbe, ahol lehetőségük nyílik a felemelkedésre – vagy a dicstelen halálra.

A jidoriak aprólékos kasztrendszere több ezer, egymástól elkülönülő társadalmi réteget ismer. Azonban az igazán mély szakadék a főbb kasztok találhatók.

Omarák – az uralkodó nemesség.

Surdzsák – legrangosabb harcosok, kalmárok, földbirtokosok.

Jovorák – vagyonos középréteg, rabszolgát birtokló mesteremberek.

Jenhkák – vagyon nélküli középréteg, kisebb harcos rendek.

Murthák – alsóréteg, kézművesek, földművesek, halászok.

Páriák – nincstelen, nyomorgó, alkalmi munkából élő szabadok.

Szopák – rabszolgák.

Dher-szopák – jidoriak.

Sher-szopák – ember fajúak, de nem jidoriak.

Czuk-szopák – nem emberfajú, intelligensek.

Cok-szopák – féltelligens humanoidok.

A jidori népesség mintegy felét kitevő rabszolgákat nem veszik emberszámba, így a Császár hivatalnokai sem, amikor Fényességes Hjan Hszao alattvalóit megszámlálják. Jidor Császára, a Fényességes Hjan Hszao acélos kézzel uralja az ősi hagyományokon és a brutális elnyomáson alapuló birodalmát. A jelenlegi Fényességes a másfélezer éve uralkodó Hszao dinasztia legfiatalabb sarja, ki számos testvérenek és kuzinjának lecsupaszított koponyájából készítettett új trónust magának. A pompázatos, dúsgazdag és burkolatlanul halálos császári udvar a Jidor-sziget középpontjában található, Hoymo Lathagában, az Aranyfürtök Városában, amelynek gazdagsága és csillogása szemkápráztató.

Jidor lakosai nem imádnak idegen isteneket; a mindenkori Császár egyúttal az isten szerepét is betölti ebben a szigorú hagyományokra épülő, rideg és embertelen kultúrában. A Császár szinte isteni hatalommal bír; aki akarata



ellen szegül, halott ember. Mivel a rizsföldeken és a különböző ültetvényekben rabszolgák dolgoznak, a páriákat kivéve a felsőbb osztályok jól élnek, és nem panaszkodnak. A páriák pedig látván a sanyargatott, véresre vert rabszolgákat, szerencsésnek érzik magukat, és elnyomrogznak a csillogó-villogó város szélén összezsúfolt putrijaikban.

A társadalom szigorúan a férfiak hatalmára épül, a nők csupán szolgálói, kiszolgálói, gyereknevelői és örömműjítő szerepet töltenek be. Amelyik nő többre vágyik, azt gyorsan ráncba szedik a tisztas nőronkok. Ennek dacára egy igazi jidori férfi tiszteli és szereti a feleségét, annak tisztaságát, s bármikor feláldozná érte az életét – ha az életével nem a Császárnak tartozna felelősséggel. Az elv: ha egy nő tudja, hol a helye, megérdemli a védelmet. Olykor mégis születnek leányok, akik elégedetlenek a rájuk szabott sorsral: ők vagy álöltözetben élnek az életüket, férfiak adva ki magukat valamely harcos-rend kebelén, avagy az oly ritka kereskedőhajók valamelyikén a tágas világba szöknek.

A jidori mágiahasználat, nélkülöz mindenfajta kifinomultságot; a varázslók csupán harci varázslatokat sajátítanak el, melyek egyaránt jók támadásra és védekezésre. Két nagy jidori mágusiskola létezik, az Aranyló Nap és a Tűzvihar – mindkettő a Császár közvetlen fennhatósága alatt, aki ugyan maga nem mágus, mégis viseli mindkét iskola atyamesteri címét. Az Aranyló Nap varázslója egyfajta energiamágiát űz, amely a hagyományos harci mágiákra alapul, míg a Tűzvihar iskola egy speciális jidori mágiatudomány kialakítója, amely elsősorban a tűz tulajdonságait felhasználva működik. E két mágusiskola korántsem olyan jelentős, mint a Zhilianon vagy a Maldiberanon található mágusiskolák - Yennon Szigetét és a Drénföldet nem is említve - ám meglepő trükkjeikkel és váratlan megoldásaikkal a jidori mágusok akár még egy magas rangú Yennon-mágust is meglephetnek.

Jidoron több tucat harcos-iskola létezik. Ezek közül kettő igazán jelentős - mindkettő ősi zsanon eredetű:

1. Samirai-surdzsák

E harcosrend tagjai gyermekkoruktól kezdve tanulják a harcművészetet; csakis olyan gyermekek kerülhetnek ide, akiknek már az ősei is harcosok voltak. A legnemesebb samirai-surdzsák, akik a kasztrendszer igen magas fokán állnak, minimum hat-nyolc felmenőig vissza

tudják származatnati samirai eredetüket, és a Császár személyes testőrségének tagjai lehetnek. Elsősorban a közelharc specialistái; rendkívüli gyorsaságuk, fizikai erejük és hihetetlen állóképességük magasan az átlagember fölé emeli őket. A kiképzés ideje alatt igen nagy a kirostálódás; azokat, akik nem bírják a kemény életet, elűzik a samirai erődítményekből. Ezekből többnyire közönséges katonák válnak valamely kisebb katonai rendben, esetleg megpróbálnak beállni a másik nagy harci rendbe, a ningcu-surdzsák közé. Általában az a tapasztalat, hogy akik kiesnek a rostán a samirai-surdzsák közül, azok a ningcu-surdzsák között sem állják meg a helyüket – ezért a második Fényeséges Hszao Császár idejétől fogva általánossá vált a szokás, hogy azokat a felfuvalkodott bukott-samiraiokat, akik kopogtatni bátorognak a ningcu-rendház kapuján, kérdéssel nélkül lefejezik. Bár számtalan uraság tárt karokkal várja a kihullottakat, pénzt, italt, nőt számolatlanul biztosítva nekik, az elbukott samirai-tanonok legtöbbször rituális öngyilkosságot követ el szegényében. Am azok, akik nem dobják el maguktól az életet, s kisebb harcosrendekben képezik tovább magukat, általában magas rangot érnek el befogadó rendjükből.

A samirai-surdzsák kedvelt fegyvere a széles és a keskeny szablya, a pillekönnyű, kétélű csatabárd és a könnyed, mindkét végén vágóéllal ellátott vívólándzsa. A tiszta, becsületes küzdelmet szeretik, a fegyvertelen kézitusát pedig rendkívüli megbecsüléssel övezi - mint a legtisztább harcformát, ahol csak a test és az elme harcol. Idegenkednek az íjtól és a dobófegyverektől - ilyen fegyvert szerintük csak a gyengék, a gyávák és a nemtelenek használnak.

A samirai-surdzsák a közhiedelem szerint a mágia egy bizonyos fajtájának avatott ismerői. Állítólag a pusztá akaratuk révén képesek felgyorsítani a mozgásuk sebességét, képesek megállítani az ellenfél kardját a levegőben, képesek egy rövid időre gránitkeménnyé varázsolni a bőrüket, képesek a pusztá kezüket éles bárdként használni és képesek harci kiáltásukkal az ellenfelük szívébe félelmet küldeni. Amit azonban a köznép és a nagyritkán Jidorra vetődő külhoniak mágiának vélnék, csupán a test és az elme tökéletes birtoklásából fakadó képesség. E képesség a Lenyugvó Nap Dicsősége nevet viseli, mely költőisége mellett kifejezi azt is, hogy élethosszigan tartó gyakorlás után van csupán esély az igazán csodaszamba menő tettek végrehajtására. A Lenyugvó Nap Dicsőségének tudása harcosról harcosra száll - a különös képesség pikantériája az, hogy aki már igazán elmélyedt ennek művészetében, az visszavonul mindenféle harctól, hiszen egy bizonyos elmélyedést állapotában a harc már zavarja a tökéletességet. Az egykori samirai-surdzsából ekkor szerzetes válik, és elhagyja - esetleg elúszik - a Jidori szigetcsoporth legdélibb lakható tagjára - mely fele akkora, mint a legkisebb „nagy” sziget -, Horm-szigetere, ahol a lakosság egyenlőként, kasztoktól mentesen éli az életét. A Horm-szigeti szerzetesközösség bárkit szívesen befogad, és jegdi elmélyülni a Lenyugvó Nap Dicsőségében. Próbák nem szűrik meg a jelentkezőket - aki valahogyan eljutott a Horm-szigetre, az már megérdemli, hogy foglalkozzanak vele. Tanítványaik aztán szétszélednek Jidoron, eljutnak a kontinensekre, és tovább viszik a déli tengereken megbúvó, titokzatos „testharcos”-iskola legendáját.

2. Ningcu-surdzsák

A ningcu-surdzsák legalább olyan félelmetes harcosok, mint a samiraiok, ám ők csak végső esetben bocsátkoznak tisztességes, szemtől szemben megvívott harcba; egy ningcu-harcos a legjobban kiképzett orgyilkos, akit csak a hátán hord Jidor földje. A ningcu-surdzsák kiképzőiskolákban nincs olyan megkötés, mint a samiraioknál; ennek a harcos rendnek kasztra és fajra való tekintet nélkül bárki tagja lehet (és állítólag azt sem nézik, hogy a jelentkező valóban férfi-e, ahogyan állítja magáról). Ebből a kiképzőiskolából nincs kiszorodás; aki nem felel meg a követelményeknek, nem képi magát minden erejével, vagy nem bírja az iramot, meghal. Akit a Tanítómaster alkalmatlannak talál, annak meg kell küzdenie az életéért egy önként jelentkezővel a többi tanítvány közül. Ha e rendkívüli körülmények között megvívott párviadalon véletlenül az alkalmatlannak ítélt tanítvány győz, a Tanítómaster köteles külön foglalkozni az illetővel, s legjobb tudása szerint felkészíteni. Am ilyesmi nem túl gyakran fordult még elő - hiszen aki megítélheti a tanoncokat, alaposan mérlegel minden egyes kijelentést.

A ningcu-surdzsák a gyilkolásnak szinte minden fortélyát ismerik. Páratlan íjászok, remekül bánnak a legkülönbözőbb dobófegyverekkel



- tör, dobócsillag, hajítódárda, csatabárd, oly mindegy nekik -, előszere-
rettel használnak fojtóhurkot, és betéve ismerik a legrefináltabb ha-
tású mérgeket. A test-test elleni harcban leginkább a rövid pengéket
kedvelik.

Az érzelmek távol állnak tőlük; mindegy, hogy kit kell megölniük,
azt a lehető leggyorsabban, leghatásosabban támadják meg, s végez-
nek vele, mielőtt az visszavághatna. Az áldozatukat még véletlenül
sem kínozzák meg, soha nem ejtenek foglyot, de nem is engedik el-
menekülni őket; a ningcu-surdzsák gyilkosok.

A kiképzés alatti elhalálozás a ningcu-surdzsák között igen magas,
s csupán minden negyedik tanonc öltheti magára a beavatást jelentő
éjfékete ruházatot. Mivel azonban az alacsony kasztúának lehetősé-
get ad a felemelkedésre, a rendházakat nap mint nap felkeresik a sze-
rencsájüket hajkurászó fiatalok...

A ningcu-surdzsák fölött közvetlenül a Császár rendelkezik. Ha
esetleg az egyes szigetek urai vagy a tartományurak nem értenek egyet
a Császár döntéseivel, biztos számolhatnak arra, hogy egy nap elfelej-
tenek felébredni. Senki sem találja majd meg a besurranó ningcu-
surdzsa nyomát, senki sem tudja, hogy miért mondta fel az előző nap
még jó egészségnek örvendő nagyúr szíve a szolgálatot - csupán ho-
mályos sejtések bukkannak fel, amiket senki sem merészel kimon-
dani.

E két főrenden kívül létezik számos jelentős katonai rend is, ám
ezek alacsonyabban állnak a társadalmi hierarchiában. Kettőt közülük
a külhoni utazók is ismerhetnek:

1. Shido-jenhka

Ez egy nagy létszámú, ám nem túl népszerű harcos-rend - a nyo-
morultak vágnak bekerülni soraik közé, ugyanakkor, akik kimarad-
nak, igen szeretnék, ha a shido-jenhka katonaság messzebb lenne tőlük,
mint az Északi Jégföld.

Gyakorlatilag közülük kerülnek ki a Császár végrehajtó erői, akik
az adószedőket kísérik, a városok biztonságát vigyázzák, a rabszolgá-
felügyelők mellett a rabszolgákat ostorozzák. Ők azok, akik a Csá-
szár megbízásából rendszeresen portyázzák Zhilian legdélebbi partja-
it, és szürke majomemberekre és vad dzsungellakó feketékre vadász-
nak, hogy gvarapítsák a Jidoron élő rabszolgák számát. És ők azok,
akikből a Császárság kicsiny, de erőteljes hadseregének derékhadra te-
vődik össze. Igaz, külső ellenséggel a nagy távolság és elszigeteltség
miatt nem kell számolniuk, de néha-néha elégedetlenség kél valame-
lyik szigeten, s akkor a Császár nevében keményen példát kell statu-
álniuk a lázadókon. A shido-jenhka iskolákból kikerült harcosok csu-
pán a horgas végű lándzsákat és az egyenes kardokat ismerik, igaz,
ezeket kiválóan forgatják - a kiképzés nem sokoldalú hősöket, hanem
hatékony katonákat eredményez.

Egy shido-jenhka büszke a harcos tudományára és szívesen het-
venkedik vele, ám ha egy aranybojtos kardú samirai-surdzsa vagy
egy fekete csuklyás ningcu-surdzsa tűnik fel a közelében, azon
nyomban térdre borul. Aki ezt nem teszi, valószínűleg pillanatokon
belül halott.

2. Jemar-jenhkák (Győztes Sasok)

Ők alkotják a tartományi főurak testőrségét - ezért nem lehet egy-
séges rendről beszélni, hiszen ahány tartomány, annyi iskola. Ugyan-
akkor közös vonásaik alapján, valamint nagyfokú szolidaritásuk miatt
egy kalap alá szokás őket venni. Amikor a császári rend még nem szil-
lárdult meg, és a tartományok között rendszeres háborúskodások zaj-
lottak, a tartományurak kénytelenek voltak otthon hagyni testőrségü-
ket, mert az amúgy fanatikusan hűséges jemar-jenhkák inkább saját
uraik ellen fordultak, mintsem hogy távoli rendtársukkal harcba bo-
csátkozzanak.

A jemar-jenhkák kőkemény harcosok, akik tucatnyi próbán men-
nek át, mire a Győztes Sasok közé kerülhetnek. Természetesen a
samirai-surdzsák közül kihullottak próba nélkül is tagjai lehetnek a
Győztes Sasoknak. A tanonok nagyon szigorú rend szerint élnek, mel-
lyet felnőttként is megtartanak.

Általában acélsodronnyal kiegészített fémsisakot viselnek, vala-
mint láncinget. Bármilyen kézifegyvert forgathatnak, képességeik és
uruk ízlése szerint. Kedvelt fegyverük a jidori nyilpuska, amely alig
tenyényi hosszúságú, szögletes hegyű acélvesszőt lő ki. Ők az egyet-



lenek a jidori harcosrendek közül, akik pajzsot használnak - ugyan
nem a maguk, hanem uruk védelmére. E pajzsos a rend címere, a
jidori bivaly-kutyát elragadó sas stilizált ábrázolása látható.

Hivatalos nyelv: A sinhti, amely egy rövid szavakban gazdag, a hang-
lejtésre nagy súlyt helyező, mással nem rokonítható nyelv.

Lakosság: Emberfajú jidori, illetve valamennyi faj és nemzet tagjai,
akiket a jidoriak rabszolgaként becsülnék valamire. A lakosság több
mint felét a rabszolgák teszik ki.

Öltözködési szokások: A jidori előkelők igen odaügyelnek az öltözkö-
désre. Házaikban, palotáikban keményített karton (igen finom, festett
vászon) ruhákat viselnek, melyeken családi írásjelek díszlenek. Oda-
kinn az évszaknak megfelelő, kevésbé igényes ruhát hordanak. A pasz-
tell színeket kedvelik. A szegényebbek az előkelők ruházatának olcsóbb
utáztatát viselik, míg a páriák és a rabszolgák azt, amit találnak.

Árak: Ezt nehéz megítélni. Az előkelők gyakran azt sem tudják, hogy
a dolgok pénzbe kerülnek. A köznép, a mesterek és a birtokos parasz-
tok jól megélik a munkájukból, tehát nem panaszkodnak. A páriák után
egy-egy simára kopott rézpetákat helyeznek lezárt szemükre. A külho-
ni kereskedők igen drágállják Jidort - mert szinte semmit sem tudnak
eladni a jidoriaknak, ugyanakkor a szigetvilág igen bővelkedik olyan
földi javakban, melyekre a kereskedők áhítoznak...

Közbiztonság: Kiváló.

Vallás: Fényességes Hjan Hszao és a dinasztia haláláig tartó imádata.
Iskolák, szervezetek, rendek: Jidoron bármi megtanulható, ámbár
bizonyos tudásért igen meg kell szenvedni, míg akár csak a kapujáig
is eljutnak a tanulni vágyók. Ez különösen igaz a nevesebb harcos-
rendekre, illetve azon sötét tanokra, melyet a Császár tüzzel-vassal írt,
mégis mindig felütik fejüket a szigeteken.

Jelentősebb rendek:

Orgyilkosok: Ningcu-surdzsa

Varázslók: Aranyló Nap, Tűzvihar, A Száj (nekromanta, üldözött)

Harcosok: Samirai-surdzsa, jemar-jenhka, shido-jenhka

AYVAR-SZIGETCSOPORT

Ez az öt jelentősebb tagból és ezernyi kisebb szigetekcsemből, zátonyból álló Ayvar-szigetecsoport - mely területét tekintve egy kisebb kontinensnek is felfogható - bizonyos szempontból ugyanolyan kuriózumnak számít Worlukon, mint a Jidor Császárság. Mint ismeretes, ezek a szigetek több tízezer évvel ezelőtt a hatalmas kiterjedésű Dimuran nyugati részét képezték, ám amikor a Nagy Katakliзма idején Dimuran megsüllyedt, csupán a mostani Dimuran, s ez az egykor magasán fekvő rész maradt meg a Háborgó-óceán és a Shie-tenger szintje fölött.

Hogy ezeken a „kialakult” szigetekeken miként maradt fenn az emberi élet, arról nem szól a fáma. Ám az tény, hogy az itt élő emberek azoknak az embereknek a tősgyökeres leszármazottai, akik a Nagy Katakliзма idején Dimuran északnyugati csücskében éltek. Számukra idegen és ismeretlen az a tény, hogy az ember, mint faj, jó pár évezredre eltűnt Worluk felszínéről. Ők azt sem tudják, hogy létezik „világ”. A Nagy Katakliзма az Ayvar-szigetecsoportot a végletekig megrázta; a csekély számú túlélők (talán ha pár százan lehetnek) biztosra vették, hogy az egész világ megsemmisült, s ők az egyetlen túlélők. Ebben a hitben növekedtek és szaporodtak, és későbbi kutatásaik megerősítették ezen téziseiket. Kiküldött kutatóhajóik ugyanis soha nem tértek vissza – elsüllyedtek Dimuran partjainál –, és csekély mágius tudásuk nem volt elegendő ahhoz, hogy az élet jelére találjanak.

Evezredken keresztül éltek elszigeteltségben s az egyedüli létezők hitében a dimurani túlélők – akik vezetőjük után felvették az „ayvar” nevet –, s közben töretlen hittel szaporodtak. Egymás között házasodtak, és a faj túlélésért küzdöttek.

Amikor a túlfűtött szaporodási kényszer a Nagy Kataklizmát követően körülbelül tizenötezer évvel elérte csúcspontját, az ayvarok ki-nőt-ték

szigetüket. Az egyes nemzetségfők átvitték családjukat a köztes csatornákon, és benépesítették a környező szigeteket. Ekkor alakult meg a főszigeten az Ayvar Királyság, élén a Nagy Kataklizmát túlélők vezetőjének Elijah Ayvarnak az ük-ükunokájával, s ezzel vette kezdetét az Ayvar-dinasztia igazi története. Kezdetben a környező szigeteket benépesítő nemzetségek is ayvarnak vallották magukat, és mindenben alávetették magukat a király akaratának, ám ahogy az évtizedek teltek, az elszakadási folyamat egyre inkább erősödött.

Aztán amikor az epilepsziás Joshua Ayvar váratlan halálával az Ayvar-dinasztia megszakad, a szigetvilágon véres belviszály veszi kezdetét. Végül sok-sok éves háborúskodás és marakodás után az egymással rivalizáló nemeselek között egy alacsony származású közember, Jasper Morand kaparintja meg a trónt. Morand egy igazi, acélkemény harcos, aki mindent tud a küzdelem fortélyairól, ám a politikához és az intrikához nemigen konyít. A marakodó nemesség összefog ellene, ám ő annyira fanatizálja közemberekből álló híveit, hogy visszaver minden támadást és megőrzi a trónját. Igaz, a belharok következtében Morand és szövetségesei visszaszorulnak a legnagyobb sziget nyugati csücskébe, de ezt minden támadással szemben sikerül megtartaniuk. Ez az az időszak, amikor az egykori ayvar nemesség egymással is háborúba keveredik, s ennek köszönhetően Jasper Morandnak (és fanatizált követőinek) egészen a haláláig sikerül megőriznie a nyugati csücsköt, amit ön maga után Morandiának keresztel el. Ekkoriban nyolc kicsiny meghatározó „királyság” és vagy tizenhat hercegség létezik az Ayvar-szigeten, és további négy királyság a környező kisebb szigetekben. Az összes „királyság” közül – és ebbe beleértendő az újj-körömmi Myam-sziget is –, Morand birtokolta a legcsekélyebb területet. Azonban Jasper Morand fia, Hrugart már nem csupán legyőzhetetlen harcosként, de ugyanakkor tanult főként ült apja után a trónra, s a kardpenge helyett egy sokkal élesebb fegyvert választott: az intrikát.

Királysága első évében feleségül vette a szomszédos királyság leányát, a Kancsal Moniara ov Klabletet, és a vén Klablet király halála után a kicsinyke Morand Királyság egyesült a Klablet Királysággal – méghozzá Ayvar Királyság néven. A dolog hátteréhez hozzátartozik, hogy Hrugart – aki bár műveltnék és tanultnak tarthatta magát, örökölte apja vadságát, szeszélyességét és vérszomját – nagy önuralomról téve tanúbizonyságot, éveken át nyitott elmével hallgatta apósa tanácsait, s igazi királyhoz méltó erényekre tett szert: eltanulta a türelem és a taktikai képességét. Az Ayvar nevet a vén Klablet javaslatára vette fel, remélve, hogy e „mágikus, ősi” név alatt egyesítheti majd az egykori királyságot, és tíz éven belül ennek a törekvésének meg is lett az első eredménye. A szomszédos két kicsiny királyság, Ligart és Hurad – félve északkeleti szomszédai területszerző szándékaitól – csatlakozott az Ayvar királysághoz a feltétellel, ha megtarthatták hercegi címüket, s a király esetleges halála után az ő vérvonaluk örökölte volna trónt. A csatlakozás létrejött, az Ayvar királyság területe a duplájára növekedett, s Hrugart király, akit az utókor az „Óvatos” jelzővel illetett, meghiúsította a személye ellen irányuló összes kísérletet – ám ugyanezt az ellenlábasai nem mondhatták el magukról. Miután Ligard és Hurad hercegségek herceg nélkül maradtak, Morand király simán bekebelezte őket. Ráadásul Hrugart Morand nem csupán az intrikákban és a háborúskodásban bizonyult aktívnek: asszonya, Moniara nyolc fiúgyermekkel és négy kislánnyal ajándékozta meg.

Hrugart utódja – az elsőszülött fiúgyermek halálos bal esete miatt – a másodsülött Hraggard Morand lett. Hraggard váratlan mérgezése után pedig Kíméletlen Gomurad került a trónra, aki acélakarattal és kegyetlen fortélyokkal uralkodott. Gomurad az öccsei és a nővérei segítségével hadjáratot szervezett az Ayvar-szigeten, lerohanta és pár hónap alatt elfoglalta a szomszédos királyságokat. Gomurad százéves aggastyánként abban a kellemes tudatban halhatott meg, hogy beteljesítette nagyapja óhaját: immár az egész Ayvar-szigetet egyetlen Morand uralta.

Nyolc-tíz nemzedéken át tartott ez az uralom, s miközben az egész szigetet magába foglaló Ayvar-királyság duzzadt és gazdagodott, a közvetlen közelben dúlt a hódító háború: a környező szigetek királyságai egymásnak estek.



Tigoron Myamoddal háborúzott, Brokh király pedig a fejébe vette, hogy elfoglalja a saját királyságánál háromszor nagyobb Yst.

Ez a bizonytalan helyzet kedvező alkalmat kínált volna a Birodalom-alkotó Gomurad leszármazottjának, Lepkeszívű Jagosnak, hogy az Ayvar Királyság magába olvassza a környező szigeteket. Azonban sajnálatos módon Jagos furcsa nézeteket vallott a hódításról és a háborúról, s uralomra jutásának második évében feloszlatta és elkergette országából a környező szigetekről származó zsoldosokat. Ez nagy hiába volt, mivel a zsoldosok – egy bizonyos Ator Seron kapitány vezetésével – a jól fizető Brokh király szolgálatába álltak, és elfoglalták Ys szigetét. Ezzel Brokh király megelégedett volna, ám Ator Seron nem. A legendás hírű zsoldosvezér vérszemet kapott, és azon túlmenően, hogy kikiáltotta magát az Ys sziget királyának, egy orgyilkossal legyilkoltatta saját megbízóját, Brokh királyt, megkoronázta magát, s éveken át ő uralkodott a mai Brokhagar-sziget és az Ys-sziget fölött. Öregségének utolsó éveiben Seron király még egy utolsó hódításra indult. Nekiámadt az Ayvar-szigetnek, s szinte akadálytalanul foglalta el az Ayvar Királyság északkeleti régióját. Lepkeszívű Jagos, aki a seget vezetett ellene a döntő összecsapás előtti utolsó órában elhalálozott. A megívott irdatlan alkoholmennyiséget nem bírta elviselni lepkeszive...

Seron és serege akadálytalanul nyomulhatott előre egészen a sziget közepéig. Itt azonban kellemetlen meglepetés érte. Lepkeszívű Jagos serdülőkorú fia, Mogarek egy meglepő sereggel fogadta...

Ekkoriban történt, hogy Verghaustot és manóit a sárkányok elűzték Drakóniáról, és a manók új lakhelyet kerestek maguknak. A nép nagy részét ismeretlen eredetű termágia repítette el Drakóniáról - Lendorra, ahol megalapították az új manókirályságot, megidéztek az elűzött Verghaustot, és ismét erősödni kezdtek -, ám sokuk hajóval menekült. Eredetileg észak felé hajóztak, ám egy viharos orkán - s közben a sárkányok újabb támadása - szétszórta a hajóhadat. A támadást és a vihart túlélő hajók egy része kikötött Zhilianon, és a menekültek szétszóródtak a kontinensen. Néhány hajó Gerondaron kötött ki, s ezek a manók népesítették be a Gorendorf-hegységet, míg elkorcsosult - emberekkel, elfekkel, és ogárokkal keveredett - leszármazottaik, a szürkemanók lettek Volena népe. Akadt azonban három hajó, amely Gerondart elkerülve addig sodródott keletre, míg végül az Ayvar-szigeten kötött ki.

A manók vezetője, egy bizonyos Denevérfülű Grzsehak menedéket kért Ayvar serdülőkorú királyától, s bizonyos csekély ellenszolgáltatások fejében felajánlotta harcosai és sámánjai segítségét.

Ekközben Mogarek, aki értesült apja kudarcáról, fegyverbe szólította a gyerekeket, az asszonyokat és az öregeket, hogy megvédelmezzék országukat. Így hát Mogarek szedett-vedett serege és újdonsült szövetségesei a sziget középtáján csapdát állítottak a diadalmasan előrenyomuló Seron királynak a Halál-kanyonban, és olyan rettenetes mérszárlást rendeztek, hogy a manók még hónapokkal az eset után is falatozhattak az elhullott harcosok teteméből.

Mogarek és serege megpróbálta kihasználni az alkalmat és előrenyomulni északkelet felé, ám Seron két fia - s seregének maradványa oly erősen beágyazta magát a hegység túloldalán, hogy még a manók mérgezett nyilainak zápora sem mozdították ki őket onnan.

Azonban a győzelem így is jelentős volt; Mogarek megvédte az Ayvar Királyság jelentős részét, s manó szövetségeseit a határokon telepítette le. Így a sziget északi és északkeleti részén megmaradt Seron királysága - a két fiú örökös miatt ez hamarosan két részre szakadt; Nyugat-Seronra és Kelet-Seronra, s közéjük beékelődve pár nemzedékkel később a manók független birtoka is kialakult, amit Denevérfülű Drezsak manónyelven „Új Terület”-nek, Skravnak nevezett el.

Időközben persze a Brokh-szigeten az egykori royalisták legyilkolták Seron híveit, s az egykori Brok-dinasztia kakukkfőkját ültették a trónra. Ys szigetén valami hasonló játszódott le, ám ott Seron unokaöccse, Jegar Kleavalan időben megneszelte a bajt, s híveivel együtt bevette magát a sziget keleti traktusába. Így az Ys-sziget közepét és nyugati részét az Ysor Királyság vette uralmába, a keleti részén pedig Jegar megalapította a Kleavalan Királyságot.

Közel hatszáz éven át tartott ez a törekény egyensúly, s ez idő alatt a határok szemernyi sem változtak. Ám ekkor Ayvar Királya - egy bizonyos Hóbertos Pretogar - alkalmi szövetséget kötött Nyugat-Seron özvegy királynőjével, s közös erővel irtó hadjáratot rendeztek a manók ellen. Ebbe a hadjáratba később Kelet-Seron mogorva királya is

beszállt. A manók hősiessen küzdöttek, ám hiába szórták számolatlanul mérgezett nyilait, az emberi túlerő és találekonyosság elsöpörte őket. A túlélő manók egy része elhajózott, mások szétszóródtak a Skrav terület végtelen erdőségeiben.

Nyugat-Seron özvegy királynője megpróbálta hozzáírni saját országához a Skrav területet, és ez újabb ellentéteket szült: sem Ayvar királya, sem Kelet-Seron királya nem nézte ezt jó szemmel, s emiatt kiújultak a háborúskodások, s hosszú évtizedeken át tartottak.

Végül kialakultak a mai országhatárok, ahol a Skrav, ez a végtelen erdőség megmaradt Senki Földjének a három marakodó ország között, s ma a szétszóródott, vadon élő manók mellett haramiák és számkivetettek lakják.

Bár ez a terület nem tartozik senkihez, leginkább Ayvar mindenkori királya tekint a sajátjának, s azon túl, hogy tervezgeti ennek a ténynek a hivatalossá tételét, rendszeresen vadászat a végtelen erdőben. Az úgynevezett „manóhajtás” Ayvar-szigetén a legnépszerűbb és legnemesebb sportok közé tartozik, s nem csupán az Ayvar Királyság nemesei űzik, de néha a nyugat-seroni vagy kelet-seroni uralkodó osztály is betársul.

Úgy tűnik, hogy évezredek csatározások után békés és baráti viszonyok alakultak ki az Ayvar-szigetcsoporton, ám azok, akik a jövőbe látnak, tudják, mennyire törekény bír lenni ez a látszólagos béke...

Hivatalos nyelv: Az ayvar, amely meglepő hasonlatosságot mutat az ósnyelvvel.

Lakosság: Mindegyik államban emberek laknak, valamint Skrav erdeiben számkivetett manótörzsek. Egyéb értelmes faj nem lakja az Ayvar-szigeteket.

Öltözködési szokások: Országoként változó, ezzel is kifejezve a politikai különbözőséget. A divatot mindig az uralkodó ízlése diktálja - így például Myam kéjsóvár királya elrendelte a köldökig kivágott túll-ujjas viselést a fiatal lányoknak, míg ugyanezen viseletet kifejezetten tiltja a kevésbé fiataloknak.

Arak: Magasak, amelyet leginkább a nép érez meg.

Közbiztonság: Uralkodótól és országtól függ.

Vallás: Az Ayvar-sziget lakói különös, ősi isteneket imádnak, mint például Humburgert, a hazudósok és a jóllakottak istenét, Óto-mata Fokkefe istennőt, aki a tisztaságért és a téli hidegekért felelős, vagy Mígulasht, a jó- és rosszettek felügyelőjét. Ezek az istenek - eltérően Worluk többi istenétől - még sosem jelentek meg a halandók előtt, és sosem nyilvánították ki hatalmukat, bármit is állítsanak az ayvari papok. A helyi jelentőségű szektáktól eltekintve Ayvar Egyháza kereken nyolcszáz-harminckilenc istent és istennőt ismer, s a tiszteletükre egy-egy napot szentel az évben - így az Ayvari időszámítás egy éve csaknem kétszer olyan hosszú, mint az általános Worluki év, amely négy-százhetvenegy napból áll.

Iskolák, szervezetek, rendek: Ayvar - történelméhez méltóan - több ezer szervezettel büszkélkedhet, ám ezek egyike sincsen valami nagy hatással a világ eseményeire.

MÁS LÉTSÍKOK

Ivo Worluk áldásos (?) tevékenységének köszönhetően számtalan szomszédos létsíkra nyílt rálátás. A jelentősebb varázslók, akik ismerik a különböző dimenziókapuk megnyitásának módját, kedvük szerint járkálnak egyikből a másikba - mindaddig persze, amíg egyszer bele nem sétálnak egy csapdába, amit annak a másik dimenzióknak a hatalmasabb teremtményei készítettek. Általános eljárás dimenziószerte, hogy akit egyszer elkapnak, azt vagy megölik, vagy bebörtönzik és arra kényszerítik, hogy ossza meg a tudását (vagy másféle perverzciókat követelnek tőle), esetleg kínozzák, vagy a hatalmukba kerítik, és attól fogva kedvükre megidézhetik démonként.

A Káosz Világával szomszédos, leggyakrabban látogatott létsíkok: Dorer, Limbo, Amhazar, Azgaron, Cherubion, Ynev, Setészarv, Ammerúnia stb...

A Rend és a Káosz több mint harmincezer éves háborúja más dimenziókra is áttevődött, s ennek köszönhetően fordulhat elő, hogy esetleg Yvorl és Mark'yhennon néhány száz évig nincsenek jelen a Káosz Világán, s ekkor nyugodtan izgágáskodhatnak olyan pimasz istenek, mint például Verghaust vagy Grooms...

Világadatok

Az alábbiakban Worluk országainak néhány adatát tüntettük fel – kifejezetten mesélői segédletként. Mind a terület, mind a lakosságszám csupán hozzávetőleges adat, mivel nem tartottuk helyesnek huszadik századi alapossággal meghatározni ezeket. Ugyanezen okoknál fogva a népsűrűség adatait is a földi középkori viszonyoknak megfelelően határoztuk meg – így lehetséges egy 7 fő/km² feletti népsűrűséget igen sűrűnek titulálni (km² = négyzetkilométer).

Természetesen a népsűrűség egy meglehetősen elvont fogalom, és sosem azt jelenti, hogy a „népek” egyenletes eloszlásban fordulnak elő az adott területen. Nagyjából annak szimulálására tudjuk felhasználni,

hogy a karakterek milyen eséllyel találkozhatnak a helyi lakosokkal, azonban nyilvánvaló, hogy a lakosság a termékeny területeken, a kereskedelmi útvonalak mellett és a nagyobb városokban koncentrálódik – és ez különösen igaz a sivatagos országokra.

Terület: millió km². – hozzávetőleges területadat.

Lakosság: millió fő (). – hozzávetőleges lakosságszám

Népsűrűség: fő/km² (). – A középkori viszonyoknak megfelelően.

Igen ritkán lakott – 0-0,9 fő/km²

Ritkán lakott – 1-1,9 fő/km²

Közepesen sűrű – 2-3,9 fő/km²

Sűrűn lakott – 4-6,9 fő/km²

Igen sűrű – 7 fő/km² felett

GERONDAR

Északkelet-Gerondar

Terület: 19,5 millió km².

Lakosság: 1,5 millió fő.

Népsűrűség: 0,07 fő/km² (nagy területeken lakatlan).

Volena

Terület: 3 millió km².

Lakosság: 4 millió fő.

Népsűrűség: 1,3 fő/km².

Meiran

Terület: 800 ezer km².

Lakosság: 5 millió fő.

Népsűrűség: 6 fő/km².

Kerinia

Terület: 1,7 millió km².

Lakosság: 5 millió fő.

Népsűrűség: 3 fő/km².

Zoldrun Császárság

Terület: 700 ezer km².

Lakosság: 3 millió fő.

Népsűrűség: 4,5 fő/km².

Roal Földek

Terület: 650 ezer km².

Lakosság: 600 ezer fő.

Népsűrűség: 1 fő/km² (A lakosság kizárólag a városokra korlátozódik).

Átokmezsgye

Terület: 1,5 millió km² – ha Yvorl is úgy akarja...

Lakosság: nincs adat.

Népsűrűség: nincs adat.

Kondor Birodalom

Terület: 22,7 millió km².

Lakosság: 45 millió fő (10 millió ork, a többi emberi rabszolgá).

Népsűrűség: 2 fő/km² (A törzsek vadászterületein ennél jóval magasabb, mellettük nagy lakatlan területek).

AZ ÉSZAKI JÉGFÖLD

Zitrán Királyság és a Hercegségek

Terület: 720 ezer km².

Lakosság: 5 millió fő.

Népsűrűség: 7 fő/km².

Lendori-szigetek

Terület: 400 ezer km² (Ebből 270 ezer km² Lendor szigete).

Lakosság: 1,5 millió fő.

Népsűrűség: 3,5 fő/km².

Drénia

(a két fagyföldi tartománnyal együtt)

Terület: 10 millió km².

Lakosság: 9 millió fő.

Népsűrűség: 1 fő/km² (a lakosság zöme a partmenti tartományokra korlátozódik).

Fagyföld

(a két fagyföldi tartomány nélkül)

Terület: 10 millió km².

Lakosság: 500 ezer fő.

Népsűrűség: 0,05 fő/km².

Északföldre

Terület: 3 millió km².

Lakosság: nincs adat.

Népsűrűség: igen ritka.

ZHILIAN

Norstraden

Terület: 1,2 millió km².

Lakosság: 2 millió fő.

Népsűrűség: 1,6 fő/km².

Zwearon

Terület: 400 ezer km².

Lakosság: 1,2 millió fő.

Népsűrűség: 3 fő/km².

Krogath

Terület: 1 millió km².

Lakosság: 800 ezer fő.

Népsűrűség: 0,8 fő/km².

Zhil Birodalom

Terület: 8,5 millió km².

Lakosság: 29 millió fő.

Népsűrűség: 3,5 fő/km².

Zamwall

Terület: 600 ezer km².

Lakosság: 3 millió fő.

Népsűrűség: 5 fő/km².

Kemwell

Terület: 500 ezer km².

Lakosság: 2,5 millió fő.

Népsűrűség: 5 fő/km².

Yumadán

Terület: 950 ezer km².

Lakosság: 7 millió fő.

Népsűrűség: 7,3 fő/km².

Kothland

Terület: 1,5 millió km².

Lakosság: nincs adat.

Népsűrűség: igen ritka.

Luhan

Terület: 200 ezer km².

Lakosság: 900 ezer fő.

Népsűrűség: 4,5 fő/km².

Semorgon

Terület: 300 ezer km².

Lakosság: 1 millió fő.

Népsűrűség: 3,3 fő/km².

Khumar

Terület: 150 ezer km².

Lakosság: 1,5 millió fő.

Népsűrűség: 10 fő/km².

Dborad

Terület: 200 ezer km².

Lakosság: 1 millió fő.

Népsűrűség: 5,2 fő/km².

Tomaran, Merron, Hemminez, Glonswik

Terület: 200 ezer km².

Lakosság: 600 ezer fő.

Népsűrűség: 3 fő/km².

Dirwan

Terület: 4,5 millió km².

Lakosság: 12 millió fő.

Népsűrűség: 2,6 fő/km² (nagyon egyenlőtlen megoszlásban).

Senki Földje

Terület: 5 millió km².

Lakosság: nincs adat.

Népsűrűség: nagyon ritka.

MALDIBERAN

Dhelan

Terület: 125 ezer km².

Lakosság: 700 ezer fő.

Népsűrűség: 5,6 fő/km².

Nordes

Terület: 150 ezer km².

Lakosság: 1 millió fő.

Népsűrűség: 6,6 fő/km².

Doneran

Terület: 500 ezer km².

Lakosság: 3,5 millió fő.

Népsűrűség: 7 fő/km².

Swielle

Terület: 500 ezer km².

Lakosság: 2,5 millió fő.

Népsűrűség: 5 fő/km².

Sterkwar

Terület: 800 ezer km².

Lakosság: 4 millió fő.

Népsűrűség: 5 fő/km².

Karthin Királyság

Terület: 900 ezer km².

Lakosság: 3,9 millió fő.

Népsűrűség: 4,3 fő/km².

Dergánia

Terület: 800 ezer km².

Lakosság: 1,9 millió fő.

Népsűrűség: 2,4 fő/km².

Themsey Szövetség

Terület: 1 millió km².

Lakosság: 4 millió fő.

Népsűrűség: 4 fő/km².

Trialcor

Terület: 50 ezer km².
Lakosság: 150 ezer fő.
Népsűrűség: 3 fő/km².

Skalb Birodalom

Terület: 900 ezer km².
Lakosság: 3,5 millió fő.
Népsűrűség: 3,8 fő/km².

Scithia

Terület: 400 ezer km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 3,7 fő/km².

Független

Hercegségek

Terület: 250 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 4 fő/km².

Mytheron

Terület: 300 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 3,3 fő/km².

Ferek

Terület: 80 ezer km².
Lakosság: 500 ezer fő.
Népsűrűség: 6,2 fő/km².

Persion

Terület: 1,5 millió km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 2,7 fő/km².

Lekhtan

Terület: 150 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 6,6 fő/km².

Khamed

Terület: 250 ezer km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 16 fő/km².

Míterónia

Terület: 100 ezer km².
Lakosság: 500 ezer fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Kathiria

Terület: 2,5 millió km².
Lakosság: 17 millió fő.
Népsűrűség: 6,8 fő/km².

Khittara

Terület: 3 millió km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 1,3 fő/km² (a sivatag csaknem lakatlan).

Moleztrán Birodalom

Terület: 1,2 millió km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 1,2 fő/km².

Tulménia

Terület: 200 ezer km².
Lakosság: 300 ezer fő.
Népsűrűség: 1,5 fő/km².

Mekhkari hercegség

Terület: 80 ezer km².
Lakosság: 100 ezer fő.
Népsűrűség: 1,2 fő/km².

Drjubourki Kalifátus

Terület: 1,2 millió km².
Lakosság: 3 millió fő.
Népsűrűség: 2,5 fő/km² (a sivatag csaknem lakatlan).

Demur

Terület: 200 ezer km².
Lakosság: 800 ezer fő.
Népsűrűség: 4 fő/km².

Gamartha

Szultánátus
Terület: 1 millió km².
Lakosság: 5 millió fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Dumbar és Latkija

Terület: 100 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 10 fő/km².



Tiburán

Terület: 50 ezer km².
Lakosság: 150 ezer fő.
Népsűrűség: 3 fő/km².

Topor, Levan,

Wazarra, Tobalon

Terület: 800 ezer km².
Lakosság: nincs adat.
Népsűrűség: nincs adat.

A Végtelen

Déli Sivatag

Terület: 4,5 millió km².
Lakosság: gyakorlatilag lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

DIMVRAN

Terület: 12 millió km².
Lakosság: gyakorlatilag lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

DRAKÓNIA

Terület: 14 millió km².
Lakosság: 30 millió fő.
Népsűrűség: 2,1 fő/km².

KHOBIR

Terület: 800 ezer km².
Lakosság: 3 millió fő.
Népsűrűség: 3,7 fő/km².

YENNON SZIGETE

Terület: 350 ezer km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 42 fő/km².

YANWICK-SZIGETEK

Tzanthamor

Terület: 140 ezer km².
Lakosság: lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

Shemak

Terület: 40 ezer km².
Lakosság: 20 ezer fő.
Népsűrűség: 0,5 fő/km².

Quebered

Terület: 40 ezer km².
Lakosság: lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

THELAN-SZIGETVILÁG

Terület: 900 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 1,1 fő/km².

JIDOR-SZIGETEK

Terület: 4 millió km² (Ebből 2 millió km² Jidor szigete).
Lakosság: 5 millió fő. Az ugyan-csak 5 milliós, vegyes fajú rab-szolgasereg nem számít a lakosságba – pusztán élő szerszámok.
Népsűrűség: 2,5 fő/km².

AYVAR-SZIGETCSOPORT

Terület: 4,2 millió km².
Lakosság: 40 millió fő.
Népsűrűség: 9,5 fő/km².

