

Vándorkrónikák Horizont kampány



Geoframia-kivonatok: Horizont

írta: Jgrain Reval

fordította: Sshalafi del Negro

Üdvözlünk a Végtelen Fürkésznél!

A kikötőbe érve könnyen megtudhatja az utazó, hogy Ynev egy igazán félreeső vidékére tévedt. A tenger felől hatalmas hajók gyomrából pakolják ki a különböző árukat, az egyik dzsád hajó kereskedője éppen egy selyemkimonós, alacsony férfival egyezkedik, míg egy másik hajóról orkok rakodnak le és emelt hangon üdvözölnek pár ismerőst. A másik irányban hatalmas sziklafal vonzza a tekintetet, amiről - nevéhez méltón - hangos robajjal zubog alá a Rettenetes nevű folyó. Ikerfolyója, a Jégmadár, sokkal nyugodtabb természetű. Különböző emelő szerkezeteken közlekedő népek élnek mindennapjaikat a sziklafalba vájt otthonaikban, de te inkább a kevésbé meredek, ámbar elhanyagoltabb gyalogutat választod. Ahogy eléred a felső várost, illatok és szagok garmadája csapja meg az orrod: a sült hal, az édes teák, a feketeleves és a különböző füstölők aromája egyszerre érintenek meg. A folyó mentén haladsz tovább a város belseje felé, megcsodálva a felduzzasztott tavat, aminek közepére Antoh szentélye épült. A város lapos és félgömb tetejű épületei a környező vidékre jellemző vörösbarna kőből épültek, így kölcsönözve vérvörös színt a folyónak a lenyugvó nap fényében. Ahogy esteledik, úgy élénkül egyre a lakosság hangulata. Az egész napos munka után isteneiknek áldozva kis esti mulatozással, vagy más közösségi időtöltéssel pihenik ki a fáradalmakat, és adnak hálát a törékeny békéért, melyet szüntelenül fenyeget valami. A városfalra felérve végignézel a környező termőföldeken, szélmalmonokon és az otthonaikba igyekvő népek közé vegyülő nyúlánk, magas alakokat pillantasz meg, kiknek ruháját mintha csak a sivatag homokjából szőtték volna. Megfordulsz és végigméred az eléd tároló Horizont városát – szívedet izgalommal tölti el a rád váró kalandok gondolata.

Miből lett a vízialom?

A város és az ország pontos alapításának idejét nehéz megmondani, de annyi bizonyos, hogy a négy alapító népcsoport a mai napig egyenlő befolyással bír a helyi történésekre. Annak idején együtt üzték el a területet prédáló barbárok és sámánpap-vezetőiket. Már a kezdetekkor kialakult a hármas királyság berendezkedése: két királyt adnak az emberek, egy pedig a törpék királyője. A hagyomány szerint továbbá az egyik király házastársa és személyi tanácsadója a nomád félelkek – az Útkeresők – egyik lánya. A Viharkeltők nevű ork törzsszel már egészen a korai időszakban kiéleződött a konfliktus, de néhány évnyi csatározást követően szövetségre léptek Horizonttal egy közös ellenség miatt. A Keleti Barbárok a mai napig megkeserítik a környékbeliek életét, így szilárdítva meg a kapcsolatot a Végtelen Fürkésze és az orkok között. Horizont jelene minden téren rendkívül aktív, hiszen sokan szeretnének részesülni kincseiből a színpalak előtt és még többen, akik a színpalak mögött tevékenykednek.

Lobogó nélkül

Horizont városának nincs nagy reguláris serege: az összes hadra fogható személy száma legfeljebb néhány százra tehető. Ebből a város 200 képzett fegyverforgatót tart fent, akik javarészt a Hiúzfogban és a Visszhang nevű fellelgyárakban állomásoznak, kisebb részük pedig a királyok testőrségét adja. A hadászat főként az abasziszi hagyományokra épül, így hasonló képzésben részesülnek, mint a falanxharcosok és a fegyverzetük is megegyezik. A szembetűnő különbség talán csak kör formájú pajzsukban mutatkozik meg.

Egek áldása

Az istenek igazán eklektikus képet mutatnak Horizont lakóinak lelki életében, akik történelmük során jellemzően a termékenység és a közösséget támogató istenségeket részesítették előnyben. Így a törpék között a legkedveltebb Sarrag, a Zafírszemű. A pyarroni pantheon tagjai közül Antoh, Gilron (vagy ahogy itt nevezik: Heron) és Alborne hite terjedt el a leginkább. Della egyik angyalához Mnemenélhez is fohászkodnak, mint az emlékek őrizőjéhez, a rossz eseményeket pedig a Letaszítotthoz kötik és félik, hogy visszatér a tengerek felől, hogy beteljesítse a régmúlt áldozatainak bosszúját. A félelmes nomádok őseik egyik kalahorájához, Voola Luminatarhoz fohászkodnak. Ezen hitek igen erős behatással voltak egymásra, így több furcsasággal is találkozhat az ide látogató.

Miből élünk?

Horizont gazdaságának talán legfontosabb alappillére a kereskedelem, valamint az átmenő hajóforgalomból befolyó vámok. Sok kereskedő fizet azért, hogy legalább részben Horizont zászlaja alatt közlekedhessen, hiszen így a Viharkeltőktől is biztonságban tudhatják árujukat. Mezőgazdaságuk ugyanakkor nem számottevő, mivel csupán az ikerfolyók árterülete termőképes; itt is csak gabonát termesztnek, amit teljesen felhasznál a helyi piac, sőt még behozatalra is szorul belőle. Ezen a helyzeten nem könnyít a tájegység időjárását meghatározó három évszak sem, amit a Zöld, a Fagyos és az Arany-árnak neveznek – ez utóbbi során nem a vizekét, hanem a környező sivatag áradását figyelhetjük meg. Fontos még megemlíteni a Csillagkönyvnek nevezett kristályokat, melyekből – bár a környéken igen alacsony a manakoncentráció –, mágikus hatású esszenciákat készítenek a helyiek és amik emiatt szép bevételi forrást jelentenek az államnak.

Orkok

A Viharkeltők ork törzse nem sokkal a város alapítása után szövetségre lépett az ide költöző népekkel a Keleti Barbárok ellen. Az ő segítségükkel tartják ellenőrzés alatt a vizeket és erős gazdasági, valamint katonai szövetséget alkotnak. A Viharkeltők könnyű hajóikkal megtámadnak mindenkit, aki nem Horizont zászlaja alatt hajózik. Nem használnak fémből készült fegyvereket, eszközeiket kizárólag kőből és csontokból készítik. A Nagy Vordakot tisztelik heroszukként és a Cápa a totemállatuk.

Félelfek

Hajdanvolt elfek, akik az évezredek alatt elkeveredtek a helyi emberepekkel, de a kultúrájuk egy részét megőrizték. Mi sem árulkodik erről jobban, hogy mai napig Veela Luminatarhoz, az elf kalahorához imádkoznak. A sivatagot járják oázisról-oázisra és segítik az átkelésben azokat, akik megfizetik szolgáltatásaikat. Kiválóan alkalmazkodtak a sivatag mostoha körülményeihez, így megtalálják ott is az életet, ahol más nem. Magukat Útkeresőknek nevezik.

Wierék

Nemrég vették észre a város lakói, hogy egyre többüket ismeretlen szomszúság kínoz. Néhányan rájöttek mivel tudják csillapítani, mások szenvednek tőle, és van egy maréknyi ember, akik egyenesen tobzólnak benne.



Asziszok

A közeli Abaszisz nagy hatással volt Horizont kultúrájára, hiszen sok mindent magukkal hoztak, így itt is gyökeret vert a nyakas aszisz nép. Nem csak Antoh hitének csíráit ültették el, hanem hadászatukat, ünnepeiket és sok hétköznapi szokásukat is magukkal hozták.

Szukék

Sokan telepedtek le Horizontban a Bukott Császárságból, akik teljesen elkeveredtek a helyiakkal, így a város emberepein megfigyelhetők az enyhe keleties vonások. A mindennapi életben is sok apróbb és látványosabb szokást őriztek meg, de sok esetben gyökerüket veszítették, vagy éppen teljesen más célt szolgálnak ezek. Jó példa, hogy a bíbor selyembe tekert tőr azt jelenti, hogy megszüntet minden kapcsolatot kettejük között a küldő, legyen az személyes, vagy üzleti.

Őrvikiak

A perszonálunió létrejöttét követően a nemesi családokból voltak néhányan, akik nem szándékoztak felvenni a Héttarcsa hitét. Egy részük úgy döntött, hogy új helyen próbálnak szerencsét, így észak felé vették az irányt. Elsősorban hajók fosztogatásával, tehát kalózkodással foglalkoznak, ezzel viszont ellenállásba ütköztek, így gyakoriak a nézeteltérések köztük és a Viharkeltők között. Menekültként érkeztek a városba, de hálójukat azóta szinte mindenre kivetették. A Mesonero család vezetője nem más, mint Flavio Mesonero.

Barbárok

A Folyami Sas törzse. Sokéves viszály fűzi a várost egy kőzeli korg törzshöz, akik a folyók felső részén élnek. Ez állandó fenyegetést jelent, mely sok évszázaddal ezelőtti problémából fakad, de néha csak egyszerűen portyázás céljából támadtak, melyet persze válaszcsepással viszonzott a város, melynek során megölték a barbárok királyát, így konkrét bosszú miatt igyekeznek elpusztítani a városállam településeit.



Haemus Cotys

Aszisz származású király, a felesége Astumin, az Útkeresők népéből származó lány. Haemus tanult férfi, akinek oktatásához messze földről hoztattak tanítókat, még Pyarronból is érkezett egy szerzetes, hogy járatos legyen a vita művészetében. Fiatal, alig múlt húsz esztendő, de igen csiszolt elméjű, megfontolt férfi.

Akka Rys

Lassan harminc éves, szűkszavú szuke férfi, aki jobb szereti a cselekedeteket, mint az asztalnál való tárgyalást. Jó harcos és ha lehet még jobb hadvezér, talán ő ápolja a legjobb kapcsolatot Ördögrája Zurraggal.

Jvahara Yuriko nagyasszony

Szuke származású nemesasszony, már elmúlt negyven éves, de szépségénél csak üzleti érzeke legendásabb. Hatalmas vagyont harácsol a Csillagkönyvekből készült főzeteknek köszönhetően, amit állítólag ősi családi recept alapján készítenek, amit féltve őriznek.

Flavio Mesonero

Harmincas évei végén járó, ősz sávokkal csíkozott, fekete hajú férfi, tagadhatatlan gorkiki vonásokkal. Kiváló üzletember, aki nem riad vissza a kétes eszközöktől sem.

Cesar Mesonero

A legidősebb gyermek, apja jobb keze, aki maga is eljárhat a Tarantolo ügyekben. Határozott és egyenes, nem riad vissza semmitől, üzleti szakértelmével a családon belül senkié nem vetekszik.

Ördögrája Zurrag

A Viharkeltők törzsfője, fiatal hím, fizikai erőben elmarad társaitól, de ezt leleményességgel pótolja. Jó barátja Akka Rys, de tisztelettel fordul a másik két uralkodó irányába is.

Yrmera Addi

A törpék királynője és Sarrag papnője. Szintén fiatal (persze törpe mércével), alig múlt 120 esztendő. Sok esetben lép fel mediátor szerepben uralkodóitársai között.

Vergu

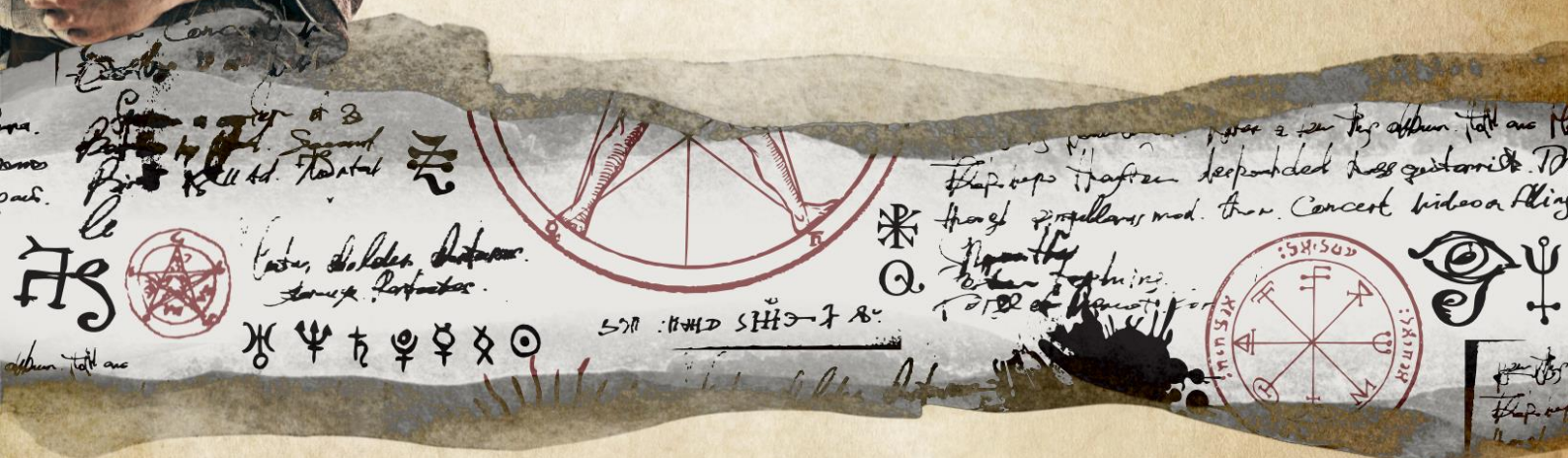
A Viharkeltők kereskedő nemzetségének a vezetője, aki meglepően könnyen eligazodik az embernépek szokásai között, ám vannak, akik ezt rossz szemmel nézik a törzsében. A kikötőben tartanak fenn egy épületet, ami a nemzetiségfő és családja szállásául szolgál.

Araves mester

Gilon papja. Habár nem választottak helyi vezetőt a vallásnak, de mindenki hallgat a szavára. Ő maga fazekas mester, és gyönyörű termékek kerülnek ki a kezei közül. Gyakori vendégei Mnemenél követői, akiket jámboran tűr.

Kajmán, az Umora családból

Elyában eretnokségért és apagyilkosságért halálra ítélt kardmester. Társaival kemény kézzel és kegyelmet nem ismerve egyengeti a Letaszított evilági érdekeinek útját.



Rágóhínár vagy Orvella-méz

Egy, a sós vizekben élő húsevő növény, mely már-már állati intelligenciával bír. Édes illatával csalogatja magához az áldozatát. A Nament sivatagban élő vad goblinok harci ajzószeret készítenek belőle, de a nem megfelelően elkészített szer halálos lehet a használójára.

Kristálypillék

Szavannai élethez alkalmazkodott pillék, akik gyakran megtalálhatóak az Útkeresők közelében. Valamiért kedvelik a társaságukat, mágiájukkal néha segítik, néha bosszantják őket.

Kikötő

A hatalmas deltában kialakított kikötőben több tucatnyi hajó is megfér egy időben. Kereskedők, halászok lepik el a dokkokat. Vannak, akik csupán eddig hajóznak, kicserelik az árujukat és fordulnak is vissza, ezért sok üzlet kötötték itt. A város minden befutó hajótól díjat szed be.

Antoh-templom

A felduzzasztott tó közepére épült, tartópillérei mélyen a víz alatt fúródnak a földbe. Csupán hajóval lehet megközelíteni annak, aki a tengerek úrnőjének szeretne áldozni.

Függő város

A sziklafalat sem hagyták kihasználatlanul, sokan vájtak barlangokat az oldalába és rafinált kötél szerkezetekkel ereszkednek le, vagy

vonják fel magukat, ha a városba akarnak jutni. Itt bonyolódik le a kikötő és a város közötti forgalom oroszlánrésze.

Sárkányszirt

A Viharkeltők fő szállása a várostól több órányi hajóútra van, egy megfeneklett gálya és az akoré épült úszó szigetekből áll.

Repülő Makivara-ház

A város első szuke épülete, mely a szegénynegyed fölé magasodik két sziklát köti össze többszintes pagodaként. Alapvetően Kaoraku templom, ám a szuke harcművészeteket ápoló dojóknak is helyet ad, ezért is kapta a nevét egy edzéshez használt eszköztől. A házat a Sadai Tatsu (a sárkány harmadik szeme) shenar klán alapította és tartja fenn közösségi tér gyanánt.

