



# Kisokos Kalandozóknak

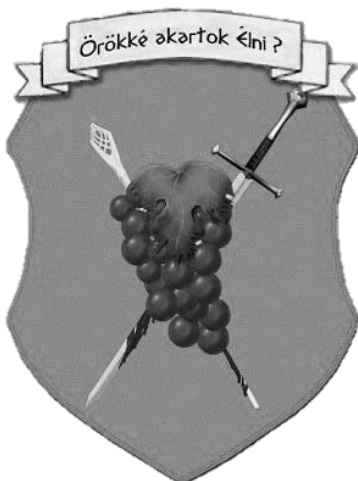


## ELŐSZÓ

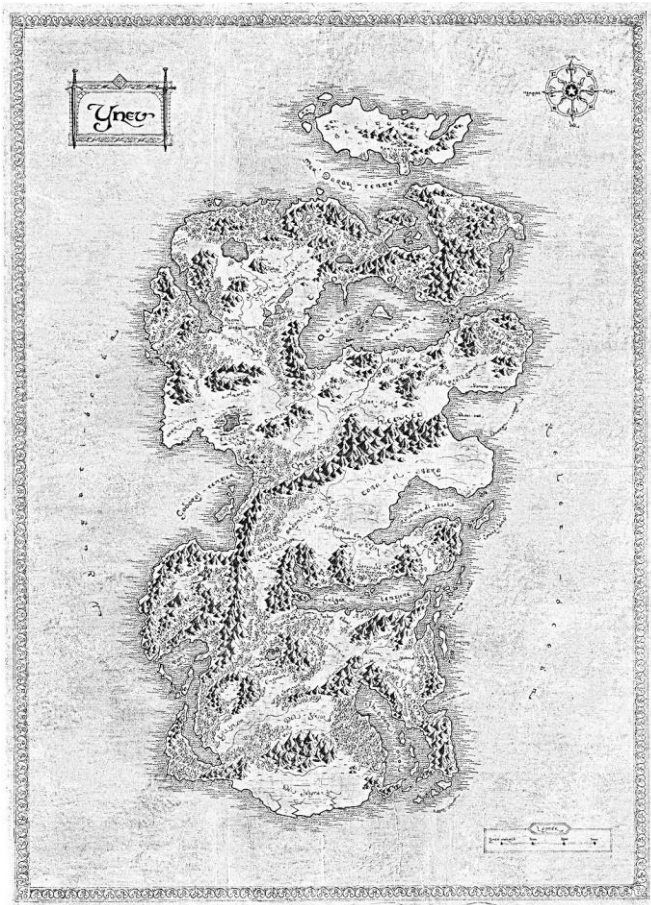
A kezdetben tartott dokumentum megírása közben két fő cél lebegett szemünk előtt. Elsőként rövid, de velős bevezetést kínálni a **M.A.G.U.S.** szerepjáték világába, segítve az elindulást és az elmerülést egyaránt. Másodsorban – ám szintén kardinális szempontként – lépést tenni egy közös világkép felé.

Az anyag megalkotásánál fontos szempont volt továbbá forrásaink prioritizálása és a legalapvetőbb információk összeszedése a könnyebb felhasználás érdekében. Ennek értelmében a **Kisokos Kalandozóknak** megalkotásakor elsősorban a játék elkezdéséhez leginkább nélkülözhetetlen törvénykönyveket használtuk. Forrásaink, Az Első Törvénykönyv vonalán elindulva mindenhol megjelölésre kerülnek az – időrendben később megjelenteket véve alapul – hogy aki bele akar mélyedni egy-egy témakörbe, azt könnyedén megtehesse. Fontos kiemelnünk ennél a pontnál, hogy anyagunkban a Krónikák.hu, a Hősök Napja, a Regélő Főnix és a Hullámkirály szerepjátékos rendezvényeken alapul vett világkép volt iránymutató – ennek értelmében bizonyos pontoknál eltérünk a hivatalosan megjelent törvénykönyvektől. De persze senki ne várja, hogy mindent tudni fog Ynev hatalmas világáról ezen sorok olvasása után. Szeretnénk viszont, ha utad elején ez az iromány lenne sétapálcád ezen a rögsös és fantasztikus úton.

Az Első Törvénykönyv mintájára ajánlott kasztokat soroltunk fel a különböző országoknál, ám ez korántsem kötelező érvényű, csupán iránymutató.



# A teremtett világ



## ERION

A Városok Városa Kyr utódállam, Godora egyetlen megmaradt városa, mely az évszázadok során a kalandozók központjává vált. A városban szinte bármilyen fajú, nemzetiségű és vallású személy megtalálható.

• **Palotanegyed:** Külön fal veszi körül, ezért belső városnak is nevezik, az uralkodó család és a nemesek lakhelye. Itt található a Főnixek parkja, a Godorai függőkert és a Hercegi könyvtár. A legtöbb ynevi nagyhatalom rendházai is fellelhetők itt. (Pl.: inkvizíció, Darton székház)

• **Szórakozónegyed:** Fürdők, játékbarlangok, színházak, Ellena szentélyek, Rivini aréna, Critai tábla.

• **Fogadó Negyed:** Erion központja, több száz fogadója - melyek közül a leghíresebb Torozon tavernája - közt fekszik a Kapuk Tere, mely az ynevi térkapu hálózat központja. A Tértágus rend felügyeli és üzemelteti. Szintén itt található a Shamiti kóház, avagy Kobratanya, mely egykoron a Kobrák nevű szervezet székhelye volt.

• **Kereskedőnegyed:** A város nyugati részén terül el. A dokkok a világ legnagyobb tengeri járműveit képesek fogadni. Öbölszerte komoly védművekkel tűzdelt. Itt a leggyakoribbak a csatamágusok, kalandozók. Ebben a negyedben székelnek a kereskedőcéhek, melyek közül legnagyobb az Erioni Hercegi bankház. Itt tör az ég felé az Imeko-torony, az enoszukei bevándorlók székhelye. Minden ynevi kultúrának található saját kolóniája itt.

• **Szegénynegyed:** Erion mocska itt összpontosul. A város sötét oldalát tolvajcéhek, hajléktalanok, koldusok népesítik be. Az utazó és a közönséges polgár saját biztonsága érdekében jobb, ha messziről elkerüli ezt a negyedet.

• **Temető negyed:** Más néven Nekropolisz. A holtak negyedét hatalmas fal övezi. Ynev legerősebb papimágia-kisugárzása innen ered. Az itt lévő holtak egész birodalmat hoztak létre. Darton kiválasztottai gyakran teljesítenek itt szolgálatot.

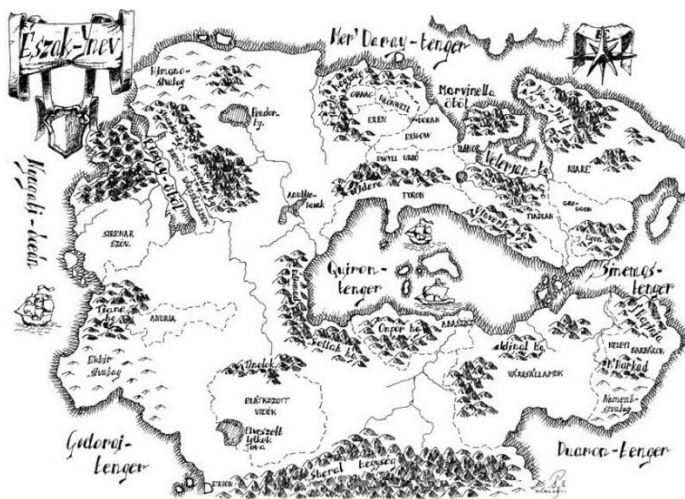
• **Utazó negyed:** Itt található a rabszolgaipiac. Főként kalmárok lakják, piacok, bazárok végeláthatatlan sorai találhatóak negyedszerte.

• **Örömnegyed:** Szesziesitalok, áfiumok, ajzószerek és szajhák. Bármilyen vágyára „gyógyírt” talál az ide látogató. Ebben a negyedben áll Ellana főtemploma. A Minal-kaszinó, a hazárdőrök erioni központja, valamint Noir legnagyobb szentélye is itt található. (Summariusum 284. o.)



## ÉSZAK - YNEV

A Sheral bérceitől északra kerül el Észak-Ynev. Az évezredekig tartó Kyr uralkodás rajtahagyta kézjegyét kultúráin. Zászlóháborúk tépázzák, gyakran emberöltőnként, ahol kilenc fekete és kilenc vörös lobogó vívja véget nem érő harcát.



## ÉSZAKI SZÖVETSÉG

Toron folyamatos nyomására szövetségre lépő birodalmak, akik a Vörös lobogók alatt gyűlnek össze. (Summarium 294. o.)

**DORAN:** Az Arawin hegység városállama, a varázslók városa. Itt található a Magas Stúdiomok Kollégiuma. A varázslóiskola híres a Szarvtoronyról ahol a nekromancia művészetére tanítják a növendékeknek. Államformája magiokrácia.  
**Ajánlott kasztok:** Varázsló (Summarium 295. o.)

**DWYLL UNIÓ:** Dwoonok lakta állam. Az itteni népek kemények és harciasak, lovagrendjeik nemtelen lovagokat is számon tartanak soraik között. Fővárosa Davalon. Istenük Ranil, aki saját napot ajándékozott híveinek, hogy éjszaka is enyhét adó félhomályt nyújtson számukra. Államukat a Ranil Lovagrend irányítja, így államformája teokrácia. Vezetőjük a Hetedik Vörös Hadúr, Ral da Ranga.  
**Ajánlott kasztok:** Lovag, Paplovag, Pap, Dwoon

vértés gyalogos, Fehér lovas (Summarium 296. o. HGB 30. o. PPL II 65. o.)

**EREN:** Fővárosa ugyanezt a nevet viseli. Vezetője Eligor, a Kék Herceg, aki egy Vörös Lobogó birtokosa. Harcias nép, akik nagyra becsülik az erőt és a dicsőséget. Híresek kiválóan konstruált erődvárosaikról és erődrendszereikről. Nevezetesen vendégszerető népek, ám az elfek felé ellenszenvvel viseltetnek, korábban gyakorta tartottak elfvadásokat is. **Ajánlott kasztok:** Lovag, Ereni kékköpenyes, Fejvadász (Summarium 303. o., HGB 32. o.)

**ERIGOW:** Az ország Enrawell romjaira épült. Fővárosa szintén az Erigow nevet viseli. Az északi kultúra fővárosaként és az északi pyar vallás bástyájaként tartják számon. Fontos szerepet játszik a pompa és a divat, az erkölcs és az etikett, valamint a lovagi kultúra. A tudományokban is élen jár, hisz itt található a délen is híres Sigranomoi egyetem, illetve a Legendák tornya, ahova életében minden bárd látogatást akar tenni. **Ajánlott kasztok:** Lovag, Pap, Paplovag, Szabad lovas, Erigowi talpas, Erigowi Íjász, Bárd (Summarium 313. o. HGB 34.o.)

**GIANAG:** Tarinnal határos állam. Kultúrájukban és viselkedésükben kiütözik a törpék kézjegye, modorukat tekintve általában mogorvák és nyersek. Gianag társadalmi felépítettsége áll legközelebb a demokráciához Yneven, a híres mondás úgy tartja: „Gianagban mindenki úr”. Fővárosa Sinog Kul, mely törpe nyelven kőkoponyát jelent. Gilron ortodox egyházának központja. **Ajánlott kasztok:** Gilron pap, Gianagi alabárdos, Varázsló (Summarium 299. o. HGB 36. o. PPL I 79. o.)

**HAONWELL:** Fővárosa Haonwell. Az ország naptárában majd minden napra jut egy ünnep. Főképp Alborne hite elterjedt, ezért támogatottak a művészetek és a színház. Gladiátorviadaluk is inkább művészeti ágnak számít, mint küzdelemnek, ahol a legritkább esetben folyik vér. Területén az emberek békében és barátságban élnek az elfekkel. Gazdaságuk drága portékákra és ékszerekre épül.





Párját ritkítóan pegazusokat is tenyésztenek.  
**Ajánlott kasztok:** Alborne csillaga, Gladiátor (nerton), Tolvaj, Alborne Pap, Bárd (Summarium 307. o. HGB 39. o.)

**ILANOR:** Más néven Szépmező. Fővárosa Dorian. Mi sem mutatja jobban építészeti sajátosságukat, mint hogy még fővárosi palotájukat is fából emelték. Valaha nomádként, természeti népként éltek, ám fokozatosan megtelepedtek Ilanorban és a szellemhitről a pyar pantheon halhatatlanjainak tiszteletére tértek át. Kereskedelmi kapcsolataik, kultúrájuk és hadászatuk mind a lovak köré épül.  
**Ajánlott kasztok:** Ilanori vágató (Dhúnin), Bárd (Summarium 316. o. HGB 41. o.)

**TARIN:** Tarin királysága a törpék birodalma. Mikor Beriquelről áttelepültek az 1200-as években, a Tarini hegységben leltek új otthonra. Fővárosuk Gromthikarr Khazad. Kiterjedt kereskedelmük van egész északon. Más fajúak jellemzően nem élnek Tarin többszintes tárnávárosaiban.  
**Ajánlott kasztok:** Rackla lovas, Törpe harcos, Kadal-pap, Tooma-pap (Summarium 317. HGB 45. o. Rúna I/9)

**TIADLAN:** Kormányzási formája egyedi, triumvirátus vezeti: a Király, a Duin és a Dorcha. Három pyar istent tisztelnek, ám más néven: Ville (Arel), Velar (Kyel) és Nastar (Krad). Folyamatos határháborút folytat Gro-Ugon orkjaival. Híres Harc- és Kardművész iskoláiról.  
**Ajánlott kasztok:** Kardművész, Harcművész, Kardmester (Summarium 318. o. HGB 48. o.)

## ÉSZAK BIRODALMAI

**RIEGOY VÁROSÁLLAMOK:** Földrajzi elhelyezkedése és csekély gazdasági ereje miatt elhanyagolható jelentőségű államszövetség. Nyílt titok, hogy az egész szövetséget háttérből a Barrakudák tolvajcéh irányítja. A Riegoy-öböl keleti partján fekszik. Az itt élők főképp ugyan pyar isteneket tisztelnek, de a pyarontól való távolság és

elszigeteltség okán idővel mind nevük, mind tiszteletük módja megváltozott. (Rúna IV/4.)

**NIARE:** Elszigetelt és spirituális, sárga bőrű, mandulavágású szemű nép. Istenükként, a Fekete sárkányt, Kaorakut tisztelik. Innen származik a pszi használat Slan útja.  
**Ajánlott kasztok:** Harcművész (PPL2 111. o.)

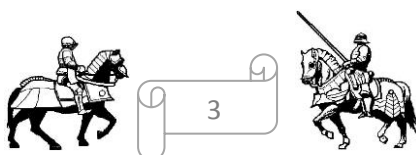
**ENOSZUKE:** A tizennegyedik zászlóháborúban elpusztult és három részre szakadt szigetország. Elszigetelt életmódot folytattak, de Enoszuke pusztulásánál kultúrájukat Erionba menekítették. Vallási okokból érckészletük nagy része kiaknázatlan maradt, mivel szigetországukat istenük, Kaoraku testeként tisztelik. Jelenlegi gazdasági és kulturális állapota igen instabil, az eddig kitermeletlen ércek okán érkező nagyhatalmak miatt.  
**Ajánlott kasztok:** nincs (kronikak.hu - keleti legendák, Rúna III/3)

**SIRENAR:** Az elf faj északi országa, hatalmas erdőség, ahol nagyrészt háborítatlanul és a világ többi részétől elszigetelve élnek. Határaikat agresszívan őrzik, és hazájukat sohasem hagyják el, hacsak nincs erre nagyon nyomós okuk.  
**Ajánlott kasztok:** Sirenari erdőjáró, Megtartó, Sereneya (HGB 43. o.)

**BERIQUEL:** A törpék örök fagy borította őshazája. Régi lakói réges-rég elhagyták a szigetet, ám az elmúlt korok romjai ősi titkokat rejtenek.  
**Ajánlott kaszt:** nincs

**ÉSZAKI VÁROSÁLLAMOK:** Az apró, független, a Quiron-tenger partján elterülő uradalmakat nevezzük összefoglalóan így. Folyamatos területháborúkat folytatnak egymással.

- **ALIDAX:** Iridan hegyén épült, kereskedelme és ércbányászata jelentős, ám ami mégis igazán érdekes, az uralkodó személye: a Boszorkánypalotában székelő Boszorkányúrnő, aki egyben Fekete Hadúri címet is visel.  
**Ajánlott kasztok:** Boszorkány (Summarium 350. o.)





- **ROWON:** Hírnevét az oda települt prófétájának, Airun al Maremnek köszönheti, s noha a 14. zászlóháborúban a Fekete hadurak egyike elfoglalta, jelenleg is a Dartonita vallás Maremita irányzatának központja. **Ajánlott kasztok:** Darton Paplovag, Darton pap (Summarium 351. o.)

**SINEMOSI LIGA:** A Quironeriából kivezető Sinemos szorost uralja, területe több száz kisebb szigetből áll. Fővárosa Hesterdan. Hatalmas tengeri birodalom, komoly hadi flottával rendelkezik. Gazdag uradalom, vagyonukat a tengeri kereskedelem megvámolásával, és olykor kalózkodással szerzik. **Ajánlott kasztok:** nincs

**NYUGATI VÁROSÁLLAMOK:** Az Ekbír-sivatag és környékén kialakult, a kontinens nagy része által elfeledett közösségek lakóhelye. Történelmét és politikáját a Salamboo Kereskedelmi Szövetség, a Drake Királyság és az Emlékező Kánság formálja elsősorban, melyek árnyékában több elszigetelt kolónia és zárt hagyományokkal rendelkező település rejtőzik.

**ANURIA:** Yigil kősvatagában található, a külvilágtól teljesen elszigetelt fennsík. Állítólag Anvariáról származó sárkányok leszármazottai uralják. **Ajánlott kasztok:** nincs (Summarium 350. o.)

**KAHRE:** A Zedur hegység technokrata városállama. Az itt élők különleges gépezeteket és mechanikus csodákat építenek. Népségében jelentős számban található gnómok. A vallása Gilron egyedülálló tisztelete. **Ajánlott kasztok:** Gilron pap (Mérnök) (Summarium 351. o. PPL1. 79. o.)

**ALIDAR:** Független, gazdag városállam, mely a rabszolgaságról alkotott egyedi elképzeléséről vált híressé, ugyanis fő bevételi forrásuk a mágia útján kondicionált nők, akiket áruba bocsátanak nemesi udvaroknak és azoknak, akik meg tudják fizetni borsos áraikat. (Summarium 350. o.)

**ORÁKULUMOK:** A Quiron-tenger két ellentétes oldalán található jósdapár, amelyek a néphit szerint az Első Kor óta jelen vannak itt és tudásuk minden hetedikori halandóén túlmutat a múlt, a jelen és így a jövő összefüggéseit illetően is. Éppen ezért – és mert mindig csak specifikus fizetséget fogadnak el szolgálataikért – mindmáig meg tudták őrizni semlegességüket... a hagyomány szerint.

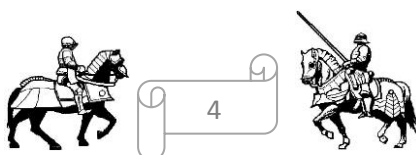
**M.A.G.U.S. KOLOSTOR:** A Shanice hegységben lévő kolostor, ahol szerzetesek jegyzik fel az ynevi kalandorok krónikáit, a *Miracle Adeptia Guns Urrus Sorrate*-t.

**ELÁTKOZOTT VIDÉK:** A Kyrek Orwellával folytatott örök küzdelmének ocsmány mementója, folyamatosan változó, kaotikus, mocsaras terület. A Rettenet asszonyának hívei és kreatúrái lakják. (Summarium 282. o., ETK 418. o.)

**EDIOMAD:** Az Ediomad hegység mélyén, hosszan elnyúló katakombarendszer, melynek lakói az ősi és elfajzott Aquir népek, akik a mai napig a világfa gyökerén élősködve nyerik mérhetetlen hatalmukat. Kamrái és folyosói mérhetetlen kincsekkel és megannyi veszéllyel kecsegtetnek, és számtalan feltörekvő kalandor vesztét okozták már. **Ajánlott kasztok:** nincs (Bestiárium 3. kiadás 37. o.)

## TORON ÉS CSATLÓSAI

**TORON:** Szigorú kasztrendszerben működő Kyr utódállam, az Északi szövetség legerősebb ellenpólusa. Császári családja kyr fajú, ám a főnemesség soraiban sem ritkák. Céljuk, hogy Kyria ősi fényességét helyreállítsák. Fővárosa Shulur. Tharr, a káosz istene pantheonjuk vezetője. Kifinomult és magas kultúrája évezredek múlta tekint vissza. **Választható kasztok:** Toroni Elitharcos, Varázló, Boszorkány, Boszorkánymester, Lovag, Toroni Ezüstkard-bajnok, Pszi-mester, Fejvadász, Gladiátor, Tharr-pap, Khótorr-pap, Sogron pap, Morgena pap, Orwella papnő. - A Toronhoz tartozó háttéranyag rendkívül terjedelmes, a fenti iromány a



teljesség igénye nélkül készült. (Summarium. 325. o., HGB 50. o. PPL2 13. o.)

**ABASZISZ:** A Quiron-tenger egyik hajós nagyhatalma, fővárosa lfin. Uralkodója Otkokir nagykirály, aki egyben fekete hadúr is. Közvetlen alattvalói a Hercegkapitányok, kik egy-egy tartomány felett uralkodnak. Hírüket az abbitacélnak köszönhetik, melyet csak itt, az Onpor hegységben bányászható, valamint falanxharcosairól, melyek a mondás szerint „keményebbek az abbitnál”. Államvallása nincs, Ranagoltól a pyar pantheonig minden vallás megtalálható. Országszerte számos arénájukban sajátos gladiátorviadalaikkal szórakoztatják a népet. Itt található észak legnagyobb börtöne, a Tútorony. **Ajánlott kasztok:** Tolvaj, Hassidis, Boszorkánymester, Boszorkány, Falanxharcos (Summarium. 320. o. HGB 27. o.)

**GRO-UGON:** A vadorkok és goblinok Gro és Ugon hegységek közötti síkságon elterülő országa. Az országot ork törzsek uralják, a törzseket mindig a legerősebb törzs vezeti. A hegység érceit rabszolgákkal aknázzák ki. E hegyek között található még az Orvellánus Kard testvériség erődrendszere, akik sokáig irányították az ork törzseket, ám kudarcot vallottak, s az ork törzsek nagy részüket kiirtották vagy rabszolgasorba taszították a XIV. Zászlóháborúban. **Ajánlott kasztok:** Lovag, Ork harcos, Tolvaj, Gladiátor, Ork énekmondó, Ork sámán, Boszorkánymester (Summarium 321. o, HGB 37.o.)

**KELETI BARBÁROK:** A Városállamoktól keletre, a Sinemos-tenger déli partján elterülő hegyek közt élnek. Vadászból, halászból és kalózkodásból tartják fent magukat. Törzsi közösségeik szigorú hierarchia által irányítottak. A törzseket a kán irányítja és Fekete lobogó alatt vonulnak hadba Toron oldalán. **Ajánlott kasztok:** Harcos, Barbár, Sámánpap (HGB 10. o., PPL2 295. o.)



## DÉL - YNEV

A Godoni birodalom volt az első meghatározó ember által alapított ország délen. Romjaira épült az, amit ma Dél-Ynevek ismerünk.



- **Dúlásnak** nevezzük azt a Dél-Ynevet átformáló hadjáratot, amely során a Sötét Birodalom, Krán elpusztította Ó-Pyarront. Ennek előfutára a nomádjárás, aminek főbb szereplői a déli sztyeppein nomádok és a kráni orkok voltak.
- A **Manifesztációs háború** során egy rég elfeledett faj, az amundok tértek vissza sok ezer év után az ibarai mélysivatagból. Istenük, Amhe-Ramun vezetésével háborút indítottak a világ ellen.

## PYARRONI ÁLLAMKÖZÖSSÉG

**ÚJ-PYARRON:** A hit városa, a dúlás során elpusztult Ó-Pyarron utód-városállama. Államformája teokrácia. Mind a pyarroni vallás, mind az államközösség központja, a Gályák tengerének partján. **Ajánlott kasztok:** Pyarronita papok és paplovagok. (Summarium 360. o.)

**LAR-DOR:** Méltán híres varázslóiskola, mely kalandozókat is képez. Az itt tanulók elsajátíthatják a magas mágia fortélyait, a nekromancia kivételével. Fővárosa Syenas. **Ajánlott kasztok:** Varázsló, Syenas bástyái (harcos) (Summarium 368. o. HGB 53. o.)



**HAT VÁROS:** Valaha hat város szövetségéből létrejött állam, melyek a mai napig állnak: Armen, Haddarennim, Immyn Hassyn, Equassel, Quesserthol és Sheradrat. A Gályák tengerének partján terül el, fővárosa Equassel. Békés, tengerjáró kereskedő népek, akik sokat adnak a külsőre. Itt található a Gyöngykeresők fejedelemsége is. Elsősorban Antoht tisztelik. A helyiek kedvelt fegyvere a dipada. **Ajánlott kasztok:** Antoh pap, Fejedász, Harcos-tengerész, Gladiátor (Summarium 362. o.)

**PREDOC ÉS EDORL:** Az államközösség éléskamrájaként is számon tartott ikerhercegség. Kedvező fekvésük miatt itt termelik a legjobb borokat és méneseik is messze földön híresek. A dúlás elkerülte a két államot. Predoc híres óboráról és egyenes kardjáról, valamint nehézürtes lovas seregéről, amiben csak nemesi sarjak szolgálnak. Edorl köznapi élelmiszereket termel és nagy mennyiségben gyümölcsöt. Talpasokból és számszerijászokból álló zsoldosereget tart fenn. Államformájuk hercegség. **Ajánlott kasztok:** Predoci vértés, Edorli gyalogos (Summarium 363. o. HGB 54. o.)

**SEMPYER:** Tarini törpe mesterek közreműködésével emelt óriási erődtítmény, mely testvérállamaival, a Három pajzs szövetségével a nomádjárásoktól volt hivatott megvédeni Pyarront. Militáns nép, melyek elkeveredett a nomádokkal, de törpe családok is találhatóak itt. A dúlásban az összes falu és város elpusztult kivéve fővárosa, Sempyer. Pyarroni vallás selmovita irányzatát követik túlnyomóan. **Ajánlott kasztok:** Praedermon Lobogói (Summarium 364. o. HGB 59. o.)

**SYBURR:** Shadoni zsoldosok által alapított harcos állam, címerén vörös sárkány található. A Három pajzs szövetségének tagja. Vallása pyarronita, de fellelhetőek Domvik örökségei is. **Ajánlott kasztok:** Syburri vértés gyalogos (Summarium 365. o., HGB 60. o.)

**ENYSMON:** A végvár ezredévekkel ezelőtt épült az Első Nomádjárás után, megpecsételendő a Nasti

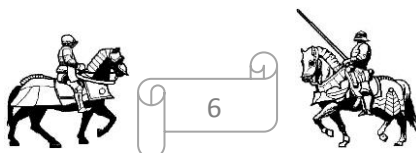
nomádokkal való békekötést. A Nomádok idegenkedtek a letelepedéstől, de végül birtokba vették a várat és környékét, szellemhitük helyét pedig a térítőknak köszönhetően átvette a pyarroni istenek tisztelete. **Ajánlott kasztok:** Nasti könnyűlovas (Summarium 367. o., HGB 61. o.)

**VIADOMO:** A Salumion-hegység egyetlen hágójára épült, a legnagyobb ynevi lovagrend, az Oroszlánszív lovagrend székhelye, Dreina városa. Bevehetetlen vár. Az egyetlen ország, ahol számottevő khál népesség található. A viadomoi Dreina bankházak jogos riválissá váltak Dzsah bankházainak. **Ajánlott kasztok:** Dreina paplovag, Oroszlánszív paplovag, Harcos (Summarium 368.o., PPL1 69. o.)

**YLLINOR:** Mogorva Chei a kalandozókirály, Arel kegyeltje, Ilanorban toborzott seregével – a legendák szerint Száz Csata árán – foglalta el a kráni peremvidéket. Yllinor népessége meglehetősen sokszínű, a bevándorló Ilanoriakon kívül tarranok, elfek, félelfek és helyi nomádok alkotják, ám szinte bárkit megtűrnek maguk között. Krán közelsége miatt komoly reguláris hadsereggel rendelkezik. Chei király szolgálatában áll továbbá az Anat Akhan, a rettegett hírű fejedelemség, mely a fekete határon túlról jött, és esküdött hűséget Cheinek. **Ajánlott kasztok:** Sólyom, Medve, Kopjás Farkas, Sas, Vaslovas, Arel pap, Anat-Akhan fejedász, Gladiátor (Summarium 370. o., HGB 74. o.)

## DÉL BIRODALMAI

**KERESKEDŐ HERCEGSÉGEK:** A gályák tengerének partján, Gorvik és az Ibara közé beékelődve fekszik a dél-ynevi kereskedelmet felügyelő kilenc kalmárdinasztia otthona. Minden hercegség felett egy-egy dinasztia uralkodik, ám folyamatos a versengés, a burkolt és nyílt konfrontáció, és az ellentétes, akár percről percre változó érdekek miatt folyamatos a káosz. **Ajánlott kasztok:** Harcos, Fejedász, Tolvaj (Summarium 371. o.)







**DÉLI VÁROSÁLLAMOK:** Szórvány városállamok, melyek folytonos viszálykodásaikról és bizonytalan, állandóan változó határaikról és uralkodóikról híresek. Bukott királyoknak, menekült hercegeknek és renegát vallási vezetőknek ad otthont. Ezen apró birodalmak száma meghatározatlan és folyton módosul. (Summarium 372. o.)

**ORDAN:** Sogron, a tűzkobra városállama ad helyet a világon egyedülálló tűzvarázslói mágia használóinak. Az ordani Szigetváros mindössze egyetlen felduzzasztott tóra épült, a Sheral és a Kráni-hegység találkozásánál lévő egyetlen hágón. Mivel a Sheralon itt vezet át egyedül kereskedőút, az ország fő bevételi forrása az Észak- és Dél-Ynev közti kereskedelem irányításából származik. **Ajánlott kasztok:** Sogron pap, Tűzvarázsló, Főnix (Sogron paplovag), Lángőr (MTK 32. o., Summarium 373. o., HGB 63. o.)

**TABA-EL-IBARA:** A Sheral-hegység és a Ravanói öböl által szegélyezett homok- és kősvatag, mely kettészeli Ynevet. E kietlen táj azonban fontos szerepet játszik a világ történelmében, színteréül szolgált ugyanis a hetedkor talán legvéresebb konfliktusának, a Manifesztációs háborúnak. A terület több országnak és fajnak is otthonául szolgál. A dzsádok uralják a sivatag nyugati területeit, a Mélysvatag örök homokmezőin pedig az amundok országa, a Hirokin birodalom terül el. Oázisról oázisra járó nomád Fayumik vándorolnak a vidéken, és bár a hosszú háborúskodás során a kihalás szélére sodródtak, Homoki elfek is rejtőznek a sivatag mélyén. (Rúna I/2.)

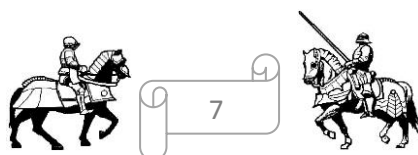
**DZSAD EMÍRSÉGEK:** Főként a dzsádok és a megmaradt néhány dzsenn uralja a sivatag nyugati, emberek számára is lakható részét. A kereskedő hercegségekhez hasonlóan az emírségeket is dinasztikák irányítják, a dzsád miniállamok élén az Emírek állnak. (lásd még, fajleírás) **Ajánlott kasztok:** Bahrada, dzsád vallású papok, Hadzsi, Tolvaj (Summarium 375. o.)

**HIROKIN BIRODALOM:** Taba-el-Ibara nyugati részén, a Shibara folyamán túl elterülő Mélysvatagban uralkodó állam. Vezetője a Muad Munda, aki két tanácsadójával közösen alkotott főhatalomként vezeti az amundok nemzetségeit, akiket vallási szempontból is megoszt az új Ciklus kezdete. A közhiedelemmel ellentétben azonban az amundok nem egyeduralkodói a Mélysvatagnak és a tápláléklánc csúcsáért örökös küzdelmet kell folytatniuk. (ATAK 91. o.)

**ÚJ-GODON:** A Gályák tengerének északi és déli partján található Shadon és Gorvik perszonáluniója fiatal állam ugyan, ám az összefogással a világ egyik legjelentősebb hatalmává vált. Az együttműködés korántsem felhőtlen, hiszen Shadon egyistenhite, Domvik vallása betiltotta a Gorvikban egyedül jelenlévő Ranagol vallásának gyakorlását. Együttműködésük során azonban megtisztították a Corma-dina szigetvilágot a kalóztól. **Ajánlott kasztok:** Birodalmi zsoldos, Lovag, Leiosz (Domvik pap), Mendraiosz avagy boszorkányvadász (Domvik paplovag), Leiosz Thaira (Domvik Paplovag), Szabad harcos, Tengeri vadász, Fejvadász, Ranagol pap, Boszorkány (Geofrámia 100. o.)

**KRÁN:** A külvilágban igen kevesen mondhatják el magukról, hogy többet tudnak Kránról, minthogy a sötét ország a kontinens nyugati oldalán húzódó Kráni hegység mögött húzódik meg, és hogy népe az emberáldozó gonosz, Ranagol, a Kosfejes úr vallását tiszteli. (Summarium 391. o., ETK 462. o. HGB 72. o.)

**ELFENDEL:** Az érintetlen vadon és száz természeti csoda országa. Dél-Ynev legnagyobb elfek lakta vidéke. Népeiségében óelfek is találhatóak. Az ország nagy része elzárkózik a külvilágtól. Ez alól kivételt képez Ninheon kikötővárosa, ahol a külvilággal való kereskedelmet lebonyolítják. (Summarium 44. o.)





# Fajok



## EMBER

Ynev kontinensén bár rengeteg faj osztozik, egyértelmű tény, hogy a legtöbben közülük az emberfajba tartoznak a Hetedkor végére. Nagyvárosaik és civilizációs központjaik északon és délen hirdetik az embernem diadalát és még olyan helyeken is megtalálhatóak, ahová más fajok nem jutottak el. Az emberfaj a legszínesebb és legváltozatosabb, hiszen alkalmazkodóképessége és kompatibilitása más fajokkal nyilvánvalóvá vált az évezredek alatt. Álljon itt az ismertebb és elterjedtebb embernépek listája, amikből a karakter származhat.

- **Pyarok:** magas, szalmaszőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos.
- **Ervek:** ez a Hatodkorban kialakult embertípus magas növésű, erőteljes felépítésű, sötét hajú, bőr- és szemszínük világos, vonásaik élesek, kevélységet

sugallók. Egyedül Erigow-ban sok a kyr származású lakos.

- **Asziszok:** zömök termetű, sötét bőrű nép. Hajuk fekete és göndör, testszőrzetük erőteljes.

- **Ilanoriak:** magas, karcsú embernép. Hajuk erős szálú, sötét árnyalatú, olykor hollófekete, szemük legtöbbször sötét árnyalatú.

- **Toroniak:** a kyr ősökkel bíró toroniak magas termettel rendelkeznek, hajuk ezüst- vagy hamuszín. Bőrük kreol, szemük pedig világos.

- **Gorvikiak:** a kontinens egyik legjellegzetesebb népe. Vékonyak, középmagas termetűek, bőrük kreol, hullámos hollóhajuk olajosan fénylik. Orruk súlyomcsőr, szép arcukból romlottság sugárzik.

- **Krániak:** a tipikus kráni magas, vékony testalkatú, kreol bőrű; haja fekete, szeme alig észrevehetően ferde vágású.

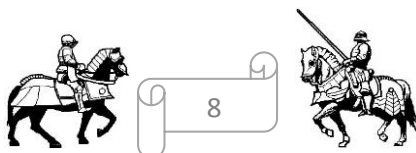
- **Dwoonok:** zömök testalkatú, méz-szőke vagy világosbarna hajú embernép. Darabos vonású arcukból kitekintő szemük sötét színű.

- **Keleti barbárok:** magas, vaskos csontozattal rendelkező, feltűnően izmos testalkatú nép. Testszőrzetük dús, és gyakoriak köztük a szőke és a vörös hajúak.

- **Tongoriaiak:** e rejtélyes nép tagjait az alacsony termet és a beteges, vékony testalkat jellemzi. Bőrük betegesen sápadt, homlokereszük kiugró, hajuk pedig sötét színű.

- **Elarok:** a Keleti Szigetvilágból származó beriqueli embernép. Magasak, erős testalkatúak, hajuk fehér. Keveset tud róluk a világ, csak kevesen fordulnak meg Yneven, máig Beriquelen élnek, ahonnan kiszorították a törpéket.

- **Gohr:** Beriquel elzárt völgyében, szigorú hierarchiában élő embernép. Társadalmuk az óidők és papok jóslatai mellett az elarokkal szembeni gyűlöletre épül. Sötét, gyakran hollófekete hajukat varkocsba kötik, kiemelkedettjeik sima homlokkal és





ragyogó tekintettel bírnak, ám ez utóbbi sokszor csak kíméletlenséget tükröz. Orruk keskeny, horgas vércsecsőr, vékony ajak jellemzi őket. A hegyvidéki élet a lételejük.

- **Dzsadok:** közép magas, sötétbarna bőrű ember nép, melynek haja fekete, szeme pedig sötét. Arcukat horgas orruk uralja. Sokuk ereiben több-kevesebb dzsenn vér is folyik.

- **Bukánok:** ébenfekete bőrű, kiemelkedő fizikummal bíró ember csoport, amely Dél-Yneven elsősorban a Gályák-tengerének szigetvilágán, illetve Taba-el-lbara északi részének őserdeiben terjedt el. Hajuk erős szálú és mindig sötét színű, nagy figyelmet fordítanak az ápolására, formára vágására.

- **Nomádok:** a sztyeppék népe alacsony termettel bír, ám csontozata vaskos. Arcuk széles járomcsontú, bőrük barnássárga. Durva szálú hajuk fekete, sötét szemük vágott.

- **Tarranok:** rézvörös üstökű, világos bőrű, magas termetű, robusztus testalkatú hegyi népcsoport.

- **Niareiek:** a Sárga Császárság lakóit a sárgás bőr, az alacsony termet a vágott szem és az egyenes szálú, fekete haj jellemzi. Csontozatuk finom.

- **Enoszukei:** röviden „szuke”-ként ismert embertípus a niarei (nara) ősök és az Enoszuke szigetén élő őslakók keveredéséből született. Bőrük a sárgás árnyalathoz képest szürkébb, sápadtabb, amit tovább erősítenek erős arcfestésekkel és kozmetikumaikkal. Testfelépítésük arányosabb és kidolgozottabb, több száz évnyi folyamatos és kényszerű háborúzás eredménye.

- **Shadoniak:** a shadoniak sokfélék, viszont muszáj említést tenni négy, évezredek óta együtt élő törzsről, avagy „vérről”, ahogy a Birodalom lakói mondják. Ezek az északi ellánok, a nyugati, lovas ősoktól származó derindák, az alföldi rónok és a déli, hegyi hoszsolok. Az ellánok sötétbarna árnyalatú bőrük, sötét hajuk és szemük révén különböztethetőek meg a többtől. A rónok ellenben zömök termetűek, bőrük világos. A

féldomíniumokban sok a tisztavérű nomád, vagy nomádszármazék, míg a Felföldön a da-ronnának nevezett, sötét titkokat őrző emberek élnek.

- **Pierek:** Sempyer, az örök végvár harcias népe pyarok, shadoniak és nomádok keveredéséből alakult ki.

- **Syburriak:** az elnevezés a pyar és a shadoni - főleg rón - vér szerencsés keveredését jelenti. A férfiak magasak és erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarok, míg a nők alacsonyabbak, teltebbek.

- **Raganok:** eme nép a Déli Városállamok Kráni régióját lakja. Hordószerű mellkasuk azt mutatja, hogy jól alkalmazkodtak a magashegység életkörülményeihez. Széles pofacsontjuk, zömök testalkatuk és aránylag rövid lábaik arról tanúskodnak, hogy egy nomád nép utódaival állunk szemben.

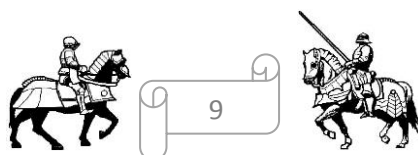
- **Predoc és Edorl, az Ikerhercegségek:** a két országot elvándorolt pyar nemesek és csatlósai alapították, akik az eltelt évszázadok során beolvasztották az itt talált népeket, melyek közül egyedül a nomád kashanokat ismeri a történetírás.

- **Hat városiak:** a kyr eredetű állam népe magas, aranybarna bőrű és hullámos, sötét hajú. A kyr vérűek száma is jelentős.

- **Tiadlaniak:** a Hármas Királyság lakossága szigetvilági és niarei vérrel keveredett erv.

## ELF

Ynev ősi, természetközeli népe. Hosszú életűek, ám életritmusuk igen lassú. Legnagyobb sűrűségben Elfendelben és Sirenarban élnek. Az elfek a legrégebbi faj Yneven, ami alapvetően jó szándékkal viseltetik az utódnépek iránt, és harcaikban támogatja, kultúrájukat erősíti, legtöbbször azonban inkább csak megtűri őket. Ám ez korántsem jelenti azt, hogy közreműködésük és barátságuk feltétel nélküli volna. Értékeiket és kultúrájukat kevélyen védelmezik minden (baráti vagy ellenséges) behatás ellen és gondolkodásmódjuk sokszor nemcsak





hosszú élettartamuk miatt különbözik más fajoktól. Vallásuk is más alapon szerveződik, istenükkel és kalahoráikkal való viszonyuk egyedi.

## FÉLELF

A legelterjedtebb keverék faj. Nehezen találják meg helyüket a világban, mert lelkükben az emberek tettekézsége és az elfek mentalitása keveredik. A félelfek a kontinens leggyorsabban fejlődő faja az ember után, csak azért nem alkotnak önálló közösséget, mert tagjai általában az emberi vagy elf oldaluk felé húznak inkább. A két faj legrosszabb és legjobb tulajdonságait ötvözik egymással. Az emberekhez tartozók általában az urbánus, városi közegben teljesednek ki a legjobban, az elf oldalukat keresők pedig a természet közelségét igénylik inkább. Hosszú életüket ez a kettősség, és helyük keresése határozza meg, ami potenciális kalandozókká teszi őket.

## DZSENN

Az Amund faj ősi ellenségei, egy másik síkról érkeztek Ynevre. Életüket a logikára és a mértékletességre alapozzák. Személyes higiénájukra szinte betegesen ügyelnek. A Manifesztációs háború során rengetegen veszték oda, így igen kevesen élnek közülük Yneven. Gyakorta elvegyülve, kilétüket titkolva élnek az emberek között. Távoli leszármazottaik a dzsadok. A dzsennek népe évezredekkel ezelőtt az emberfajjal való elkeveredést választotta, amiből a dzsad nép született meg, idővel azonban feltűnt nekik, hogy mennyit veszítenek képességeikből, így igyekeztek elhatárolódni tőlük és megőrizni vérük tisztaságát. Hamarosan a dzsad nép vezetői, uralkodói lettek, akik azonban emiatt sok helyen ellenük fordultak és végül titkolniuk kellett kilétüket, származásukat. A Manifesztációs Háború újabb csapást mért rájuk és a sivatagból teljesen kiszorultak, hogy nagyvilági famíliák és kalandozók legyenek, nagyobb bankházak és kulturális központok közelében gyülekezve.

## TÖRPE

A kőfiak ősi faj, akik északról, a Mer'Daray-tengeren túli Beriquel örök fagy borította szigetéről érkeztek Ynev földjére. Szívósak és kemények, mint a sziklák, melyekben élnek. Hatalmas tárnavárosaik Tarin nevezetű országuk hegygerincei alatt húzódnak. Életüket megnehezítik folyamatos háborúskodásaik



az orkokkal, és a lelkük mélyén lakozó ellenpárjuk, önnön Homálytestvérük. A Korforduló közeledtével Tarin kapuinak bezárására készül és sok felszínen élő fajtársukhoz eljutatták ennek a hírért, akiknek meg kell küzdeniük az ezzel járó döntéssel is, Homálytestvérük mellett. Sokszor félreértett, mély érzésű faj, akinek tagjai (másokhoz képest) testi hátrányait ezer és egy módon tanulták meg kompenzálni és ezek közül csak egy a síríg tartó bajtársiasság.

## GOBLIN

Az orkokhoz hasonlatosan szintén az Átkok Nagyasszonyának kreatúrái. Nem rendelkeznek az orkok erejével és robosztus testfelépítésével, ám ezen hiányosságukat ügyességükkel, szívósságukkal és ravaszságukkal pótolják. Egyetlen héroszuk Menegle.

## GNÓM

Volt Aquir szolga faj, mely korokkal ezelőtt fellázadt, és a fajháborúk idején az elfek oldalára állt, az addigi elnyomók ellen. Képesek testükben Od-ot tárolni, mely megvédi őket az Aquirók ocsmány





hatalomszavai ellen. Komoly érzékük van a technikai dolgokhoz, gyors gondolkodású, innovatív népek. Legnagyobb számban Kahre városában élnek.

## KHÁL

Ezek a hatalmas, két lábon járó macskaszerű lények, melyek a Démonikus óbirodalomban éltek aranykorukat, viszonylag ritkák Yneven, aránylag nagy számban megtalálhatóak azonban Viadomoban. Sötét múltjuk nyomot hagyott természetükön: igen lobbanékonyak, ezt ellensúlyozandó saját szigorú etikai kódexet alkottak maguknak, mely igen hasonlatos Ynev lovagi kódexeihez.

## AMUND

Egy másik síkról származó, emberszerű, ám mégis oly idegen faj. Elemük a testi tökéletesedés, és a szimmetria szeretete, igazi különbséget azonban érzelempontú gondolkodásukban talál. Számukra bármely indulat elég érv a cselekvésre. Az amund faj tagjai, kiket korábban mint az Ősi Nép neveztek, a P.sz. 3703-ban véget ért Manifesztációs Háború után egyre nagyobb számban tűntek fel a sivatagon kívül is kalandozóként. A háború óta eltelt időben a kezdeti ellenségesség velük szemben előbb távolságtartássá, majd tiszteletté szelídült. Isteneik lassú visszatérésével Amhe-Ramun uralma már nem jellemzi őket és hírükre sem nyomja rá a bélyegét. A fajról részletesebben Isidor de Sedierta lovag Arany Tenger című írása szól.

## WIER

Technikailag nem tekinthető külön fajnak, megjelenésükben teljesen emberszerűek. Természetükben azonban különböznek: olthatatlanul szomjaznak a friss vért, melyből természetfeletti hatalmukat nyerik. Nagyon ritkák, elszórtan, általában kilétüket titkolva élnek Ynevszerte.

## UDVARI ORK

Az udvari orkok az eltelt évszázadokban egyre többen és többen lettek a Zászlóháborúk minden oldalán és lassan délre is eljutottak. Vonzza őket a tudásvágy, képességeik fejlesztése és az, hogy az emberek magukkal egyenrangúnak tekintsék őket. A legfiatalabb fajoként ehhez még hosszú út áll előttük, de jó ösvényt választottak azzal, hogy békében és háborúban is egyaránt hasznos és tevékeny részei a világnak. Kalandozóként is egyre több hírnevet szereznek maguknak. Mindent megtesznek, hogy viselkedésben és kinézetben is a lehető leginkább különbözzenek az általuk megvetett vadorkoktól.

## VADORK

A farkasszellem gyermekei Orwella, az Átkok Nagyasszonya által teremtett faj. Fizikai erejük és állóképességük legendás. Rövid életűek, ám életritmusuk még az emberekénél is lényegesen gyorsabb. Lelkük halandó, testükkel együtt elenyészik, így a körforgásba sem kerülnek vissza. A halált kicselező bajnokait, a Héroszokat tisztelik istenként. Legfőbb élőhelyük Gro-Ugon.



## Vallások



### PYARRONI PANTHEON

A vallás fő tanításait tizenegy pontban határozták meg:

1. Tiszteld az idősebbeket és bölcsőbbeket
2. Tiszteld a rangban magasabban állókat
3. Kövesd a feletted állók útmutatásait
4. Ne ölj öncélúan
5. Keresd a békés életet, de állj bosszút az ellened vétkezőkön
6. Légy gazdag, de ha nem vagy az, élj úgy, hogy gyermekeid azok lehessenek
7. Keresd és élvezd az élet szépségét, és pusztíts el mindent, ami ezt akadályozza
8. Légy türelmes más vallások képviselőivel szemben, ha azok is türelmesek veled
9. Hagyj másokat akaratuk szerint élni, ha ők is hagynak téged

10. A tudás szent, minden formáját óvni és védeni kell

11. És gyűlöld Orwellát, a Kitaszítottat minden megnyilvánulásában, és pusztítsd híveit minden erőddel

• **Adron (F):** A Fény és Mágia istene. Ő szötte a manahálót, melyből minden varázshasználó az erejét meríti. Papjai mind felesküdték a manaháló tisztán tartására, és a mágikusan legszennyezettebb terület, az Elátkozott vidék elpusztítására. Áldozatként papjai saját átélt érzelmeiket ajánlják istenüknek. **Szférái:** Élet, Lélek. **Szent szimbóluma:** Rubin

• **Alborne (F):** A Harmónia őre - az ünnepek, a legendák, az összhang és a bárdok védnöke, a szerencsevadászok pártfogója. Papjai művészek, bárdok és tanítók. Alborne-nak áldozatként műalkotásokat, vagy mézzel elkevert bort ajánlanak fel. **Szférái:** Élet, Lélek. **Szent szimbóluma:** Csillaglant

• **Antoh (N):** A Tengerúr nő a vizek, a tengerek és a viharok felett bír hatalommal. Egyháza szerteágazó és jól szervezett. Főként tengeri népek tisztelik. Áldozat gyanánt általában élő állatokat vetnek a habok közé. **Szférái:** Természet, Élet. **Szent szimbóluma:** Viharkagyló

• **Arel (N):** A Súlyomasszony a harc, a kihívások, a természet és a vadászat szabadszelleme istennője. Vallásának központja Illinor, ahol Mogorva Chei, Arel kegyeltje uralkodik. Papjai nagy része nem ismer el semmilyen földi törvényt. Kedvelt fegyverük az íj, küzdelmüket és vadászataikat ajánlják istennőjüknek áldozatként. **Szférái:** Élet, Lélek, Természet, Halál. **Szent szimbóluma:** Súlyomhold

• **Darton (F):** A Hallgatag úr. A pyar pantheonban a halál istene, a lelkek körforgásának felügyelője. Egyházának helyzete igen különleges, nemrégiben kettészakadt. Airun al Marem, Darton kegyeltjének vezetésével harcos paplovagjai elhagyták Pyarront és az egyház északi központjába, Rowonba tették át székhelyüket. Az ortodox pyarroni egyház kiátkozta





őket. **Szfériái:** Halál, Lélek. **Szent szimbóluma:** Varjúszárny

• **Della (N):** A Fátylas hölgy, a művészetek megtört elméjű istennője. Papjait személyesen választja ki, akik idővel az istennő mintájára maguk is fokozatosan megőrülnek. Nincs szervezett egyháza. **Szfériái:** Lélek. **Szent szimbóluma:** Két egymást keresztező fénysugár

• **Dreina (N):** Az Aranyúrnő a hatalom, a rend, a gazdagság és a hűség istennője. Vallásának két fő irányzata van: az egyik az ortodox pyarroni székesegyház, akik istennőjüket békés úton követik, másik ágazata a viadomói központú Oroszlánszív lovagrend, akik a vallás militáns képviselői. Áldozati felajánlasként papjai pénzerméket és ékszer, követői pedig mézet és gabonafélékből készült ételeket áldoznak. **Szfériái:** Élet. Halál. **Szent szimbóluma:** Bőségszaru, Tenyérben a mindent látó szem, Jogar

• **Ellena (N):** A Szerelem úrnője – a szerelem, a szépség, a kéj, a léhaság, a termékenység és a gyermekáldás istennője. Fontos szerepet tölt be a köznép mindennapjaiban. Papjai a Lótusz leányai, szerelmes öleléssel áldoznak. Hívei helyzetüknek megfelelő anyagi javakat ajánlanak fel Ellena egyháznak. **Szfériái:** Élet, Lélek, (Természet). **Szent szimbóluma:** Lótusz

• **Gilron (F):** A munka istene. Vallásának két fő irányzata van: első a gianagi központú ortodox egyház, a kovácsok és mesteremberek támogatói. Második a Kahrei irányzat, a technológiai fejlődés pártolója. Főként tárgyáldozatokat fogad el, de az ételáldozatot sem utasítja vissza. **Szfériái:** Élet, Természet. **Szent szimbóluma:** Kalapács tetoválás

• **Krad (F):** Az Örök bölcs, avagy Minden titkok tudója, a pyarroni pantheon vezető istene. A tudás, az utak és a felfedezések pártolója. Papjai a nép

tanítói és gyógyítói. Hívei kíváncsiak és tetterre készek. Ritkán áldoznak neki, főképp italok formájában. Templomai gyakorta könyvtárak. **Szfériái:** Élet, Lélek. **Szent szimbóluma:** Aranykör

• **Kyel (F):** A Kétarcú, a pantheon előző főistene, aki Orwella ellen vívott folytonos háborúskodása miatt adta át vezetői szerepét fiának, Kradnak. Kicsi, ám jól felépített egyházzal rendelkezik. Aspektusai a teremtés, a pusztítás és a sors. Harcos papjai csak férfiak lehetnek, akik szigorú regulák szerint élnek. Istenüktől kapott hatalmukból adódóan kiváló bírúk, ám számukra csupán egy igazság létezik. Kyel áldozatot ital formájában fogad el. **Szfériái:** Élet, Halál, Lélek. **Szent szimbóluma:** Páros kör

• **Noir (N):** Az istennő papjai beavatásukkor jószólom formájában átélnek saját halálukat. Akik az álom iránymutatását követik, Beavatottak lesznek, szerzetesként élnek Noir kegyében, földre locsolt bor formájában áldoznak neki. Azokat, akik az isteni sugallatot elvetik és a saját útjukat követik, Bálványtagadókként ismerjük. Gyakorta bűnbarlangokat, drogtanyákat üzemeltetnek, látogatóik ópiátos álmait áldozva istennőjüknek. Noir az Antiss, avagy az álomsík felett bír korlátlan hatalommal. **Szfériái:** Lélek, Élet, (Halál). **Szent szimbóluma:** Udzs szem (Félig becsukott szem)

• **Uwel (F):** Az igazságos bosszú és a fájdalom istene. Felkentjei a bosszúangyalok, harcias paplovagok, kik Uwel kinyilatkozásai szerint élnek. Járják Ynevet, hogy beteljesítsék azok bosszúját, akik önmaguk képtelenek erre. Gyakorta erőszakosak, szűk látókörűek és céltudatosak. **Szfériái:** (Élet), Halál, Lélek. **Szent szimbóluma:** Vasököl

• **Orwella (N):** A kárhozat asszonya, a kiteszített pyarroni isten. Papjai kizárólag nők, gyakorta boszorkányszepták tömörülnek köréjük. Ténykedésüket homály fedi, gyakran kötődnek az





Elátkozott vidékhez. A Gro-Ugoni orkokkal vívott háborúk által megtépázott lovagrendje a Kard lovagrend. **Szférái:** Halál. **Szent szimbóluma:** Kígyószív

## KYR PANTHEON

A Kyrek, mikor Ynev földjére léptek, isteneiket is magukkal hozták. Azonban az egyházaik közti viaskodások során két istenük tisztelete szinte teljességgel kihalt. Ők voltak Weila, a Sorskovács és Igere, a termékenység istennője.

• **Morgena (N):** Az Árnyékúrnő - az alkony, az álmok és az árnyak úrnője. Valaha a művészetek pártfogója volt. Igere ellenpárja. Ugyan vallása állítólag elpusztult, Yneven hívei nagy számban újra felütötték fejüket. **Szférái:** Halál, Lélek **Szent szimbóluma:** Holló

• **Sogron (F):** A Tűzkobra – a tűz istene. Kyria fénykorában a tudás aspektusát is birtokolta. Vallása mai napig fennmaradt Észak- és Dél-Yneven egyaránt. Főként Toronban és Ordanban tisztelik, ám mindkét fél eretneknek bélyegzi a másikat. **Szférák:** Természet, Élet, Lélek. **Szent Szimbóluma:** Szétfeszülő csuklyával ágaskodó, körkörös keretbe foglalt érckobra.

• **Tharr (F):** A Háromfejűként és a Némaként is ismert isten. Ábrázolásain kiméraként jelenik meg (bak, kígyó, oroslán). Sokrétű tudással ruhazza fel papjait, a politikától a vérmágiáig. Szerzetesei a Gyertyalángok: smaragdszemű, félig ember, félig hulló teremtmények. **Szférái:** Halál, Lélek. **Szent Szimbóluma:** Kecse, Kígyó, Oroszlán

## AMUND PANTHEON

• **Amhe-Ramun (F):** A Kéarcú – a harc és az egység istene. Az ősi egyezményt kijátszva huszonhárom amhe-démon formájában öltött testet az Ibara Mélysivatagában, majd átvette a pantheon vezetését az előző főisten, Themes híveinek

kiirtásával, elindítva ezzel a Manifesztációs háborút és óriási felfordulást okozva Dél-Yneven. Jelmondata: Harc, szenvedés, halál. **Szférái:** Halál, Lélek. **Szent szimbóluma:** Amhe-Ramun arca

• **Asham-Ramun (F):** A letisztult lélek és a végső tűz istene. Vallása teljesen eltűnt Ynev színéről. Papjai ismerték a Szent Nyelvet, a hatalomszavakkal átítatott ó-amund-aquir nyelvet. **Szférái:** Lélek, Halál. **Szent szimbóluma:** Asham-Ramun tükre

• **Nesire (N):** A szépség, az érzelmek és indulatok istene, szférája a testi élvezet, ám a termékenység és az életadás egyáltalán nem. **Szférái:** Lélek, Halál **Szent szimbóluma:** Nesire bélyege

• **Refis (N):** Anyaistennő, a föld megszemélyesítője, a termékenység istennője. Hívei Amhe-Ramun elől a föld alá, vagy Kránba menekültek. **Szférái:** Természet, Élet. **Szent szimbóluma:** Refis Két Köre

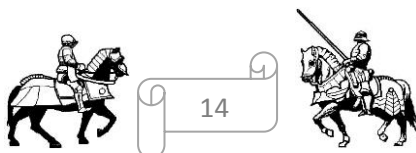
• **Themes (F):** Az Örök Fényesség. A manifesztáció leverése után visszavette jogos helyét a pantheon élén. Papjai zárt születési jogú nemességet alkotnak, a manifesztációs háború elől elmenekítettek néhány nemes amund gyermeket a külvilágba, kiknek leszármazottjai azóta is elvegyülve élnek a többi nép közt. **Szférái:** Természet, Lélek. **Szent szimbóluma:** Themes Fényessége

## DZSAD ISTENEK

Istenek triumvirátusa alkotja a pantheont. Papjai, hitüket bizonyítandó, eldobják előző életüket. Mindegyik istenük a vizet, valamint a kockázatvállalást részesíti előnyben áldozatként.

• **Dzsah:** A gyarapodás és vagyon istene, a köznép által leginkább tisztelt isten. Papjai gyakorta a dzsad bankházak képviselői. **Szférái:** Élet, Lélek. **Szent szimbóluma:** pecsétnyomó

• **Doldzsah:** A harcosok és tolvajok védelmezője, gyakorta e két kaszt képviselőit fogadja papjainak







**Szfériái:** Természet, Lélek. **Szent szimbóluma:** a szent Tadzsi

- **Galradzsa:** Papjai a dzsad vallás központi szereplői, illetve utazó papok, a nép segítői. Efféle vándorpap bárkiből lehet. **Szfériái:** Természet, Élet. **Szent szimbóluma:** Sahruhfa bot

## EGYISTENHÍTEK

- **Kaoraku:** Niarében és Enoszukén tisztelt entitás. Szunnyadó sárkányként ábrázolják. Inkább felvigyázó, semmint teremtő isten. Hívei imáikban távolmaradásra kérik.

- **Ranagol:** A Kosfejes Úr, a többi hitvilágban az ősgonosz megtestesítője. Főként Kránban tisztelik. Tisztelete valaha Gorvik államvallása volt, a Shadonnal való egyesülésekor hitét betiltották. Tanításai szerint a logikának kell uralkodnia az érzelmek felett, az élet folyamatos küzdelem, ahol a gyengék elbuknak, az erős pedig felemelkedik. Kránban inkább eszmeként van jelen, hívei Káoszangyalain keresztül tisztelik. **Szfériái:** Halál, Lélek, Természet. **Szent szimbóluma:** Kosfej

- **Domvik:** A Hétarcú. Hívei nem ismerik el más istenek létezését. Mivel hét arca az élet minden területét lefedi, a többi istent gyakorta Domvik egy arcának tekintik. Fanatizmussal vadásszák a boszorkányokat és pusztítják a gonosz minden aspektusát. Új-Godon államvallása. Az országon kívül ritkán tisztelik. Hét arca: a Tanító, a Hit Védelmezője, az Eretnekek Ostora, az Élet Teremtője, a Jóság Forrása, a Gyógyító és a Fekete Angyal. **Szfériái:** Élet, Lélek, Természet. **Szent szimbóluma:** Hét buzogány

- **Ranil:** a Nap Atya, a Dwoon nép egyetlen istene. Hite a Dwyll únió államvallása. Hívei fanatikusok, más vallásokat nem ismernek el, a többi istent Ranil részének tekintik. Leginkább a sötétet félik, ahova nem jut el Ranil fénye, ezért az únió fővárosa felett egy kicsiny nap lebeg, éjszaka is hajnali félhomályba burkolva azt. **Szfériái:** Lélek, Természet

- **Felice:** Az éji vadászok úrnője, a macskafélék patrónusa. Az Anúrok vallásához tartozik. Híveinek csak nőket fogad el, felruházza őket a hatalommal, hogy nagymacska alakját legyenek képesek magukra öltetni. Vallása nem egységes, leginkább szektákba tömörülve tisztelik. Ábrázolásokon macskaszemű nőként jelenik meg. **Szfériái:** Természet (Kis Arkánium). **Szent szimbóluma:** Macskaszem

## TÖRPE ISTENEK

Mivel ide is több istenséget fel tudnánk sorolni, viszont ezek többsége nagyon ritkán, vagy egyáltalán nincs jelen az ynevi életben, így csak neveiket sorolnánk fel: Ramog az Üllőúr, Sarrag a Zafírszemű, Zimah a Szökevény.

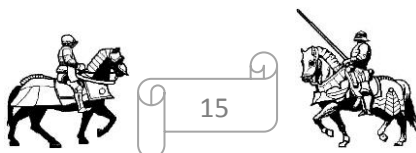
- **Bul-Ruurig:** A Kőatya, a törpék első istene, aki saját képére alkotta meg őket.

- **Tooma:** A Fejszés úr – törpe hadisten, újkeletű felfogást szimbolizál a törpék népénél. Ő a bátrak és vakmerők patrónusa. Áldozatként, harcos papjaitól a hadizsákmány legjobb fegyverét kéri. **Szfériái:** Természet, Élet. **Szent szimbólum:** Smaragd, a papjai fegyverük markolatában hordják.

- **Kadal:** A Tárnákat Zengető, Bul Ruurig fia. Apja távozta után került a panteon élére. A legtöbb főt számláló törpe vallás mind papok és hívők tekintetében is. Papjai kiemelkedően jó építészek valamint szenvedélyesen vonzódnak a ritka drágakövekhez. **Szent szimbólum:** Rubin. **Szfériái:** Természet, Élet.

## ELF KALAHORÁK

Az elfek ősi istenének, Urriának küldöttei, akik utat mutatnak népüknek, hogy visszatálhassanak annak kegyébe. (Az összes elf kalahorát felsoroltuk említés szinten, ám kifejtésre csak a játszhatóak kerültek. A többi kalahoráról információt a M.A.G.U.S. Summarium 13-14. oldalán találhatsz.)





- **Finna Lies**, a Korokon Tanító
- **Siena Boralisse**, az Érintéssel Enyhítő
- **Magon L'ileyar**, a Szavakat Ismerő
- **Eidhil K'meakhan**, a Dalokban Élő
- **Nemathial Ariaven**, a Tűzhelyre Vigyázó
- **Rhienna Malvarueen**, a Tűz csiholója
- **Fliadais D'Anatel**; a Lombok Őre
- **Moranna Naranol**, a Homály Lakója
- **Narmiraen**, a Ködökön Járó - megtestesítője az elfek természettel való kapcsolatának. Megtartói hatalommal bírnak a természet lényei felett. Általában békés természetűek.
- **Veela**, az Egykor Volt Fényesség
- **Tyssa L'imenel**, a Vér Nélkül Való – a Fajháborúk emlékére és türelemre tanít. A homoki elfek kalahorája. Megtartói képesek vizet fakasztani a homokból, a szelek nyelvén beszélni és elrejtőzni a sivatagi délibábok rejtekében.
- **Mallior**, az Éjben Kacagó
- **Morrana**, Csarnokok Úrnője

## KRÁNI ELF KALAHORÁK

- **Hantien Harran**, az Árnyékban Neszező
- **Gorr Hannain**, a Tűzben Élő
- **Verrion H'antall**, a Sötétség Szája: A kráni elfek kalahorája, kit legendáik szerint maga Ranagol alkotott. Megtartói hatalommal bírnak a holtak lelkei felett és általában veszedelmes fegyverforgatók. Ám a sötét tanok ismeretének ára van: jóval gyorsabban öregednek fajtársaiknál.

## ORK HÉROSZOK

Mivel az orkok lelke halandó, így a körforgásban sem vesznek részt. Azok válnak hérosszá, akik valamilyen módon megkerülik Ynev Örök Körforgását.

- **Hram**, a Mélységben lakozó. Hogy halálát elkerülje, vámpírrá vált. Gyakori, hogy kedvelt híveit felruházza kegyeivel, őket Hramgaugnak nevezik. **Törzsek:** Vérivók, Kacagók, Irtóztatók, Irgalmatlanok.

- **Tha'ushurr**, a Szunnyadó. Leereszkedett Ediomadba, hogy megszerezze az Aquirok halhatatlanságának titkát. Hú sámánjai, akik vele tartottak, ork-aquir félvérek. **Törzsek:** Fadöntők, Bűvölők.

- **Vordak**, a Nagy. A legnagyobb valaha élt ork harcos, a hódító Kyrek ellen vívott háborúja tette legendássá. Mikor elesett, sárkány hátasa könnyet hullatott érte, ami visszahozta az életbe. **Törzsei:** Csonttörők, Viharkeltők.

- **Bhaer-Shaddag:** Kovács nemzetségből származik, lelkét halála közeledtével szent csatabárdjába, Graer Dwaghulba kovácsolta. Választott törzsének vezetői mai napig birtokolják e fegyvert. Erősebb sámánjai példáját követve újabb Graer Dwaghulokat hoztak létre saját lelkükből. **Törzse:** Látók.

- **Ghazga:** Egykori matriarcha, legendás méregkeverő. A legenda szerint a Vörös holdon él, a Viperaszellemmel, aki párjával választotta. **Törzse:** Holdimádók.

- **Hurag Dhaur**, a Szürke Öreg. Farkas képében járja Ynev vadonjait, sámánjai egytől-egyig bőreváltók. Halhatatlanságát magától a farkas szellemtől nyerte el párbajban így most ő a farkas szellem. Legnagyobb ellensége Tha'ushurr. **Törzse:** A Vas fiai.

- **Ughjorbagan**, a Falánk. A valaha volt egyetlen ork, aki a magas mágia tudományát elsajátította. A démoni síkok egyikére telepedett át az óidőkben, ahol a démonok maguk közé fogadták. **Törzse:** Halálhozók.

- **Oothr**, a Titokzatos. Halhatatlan lelke egyik sámánjából a másikba költözik, elpusztítva annak lelkét. **Törzse:** Árnyékjárók.

- **Gar Bokkar:** A Kyrek ellen a Crantaiak mellé állt. A máguskirályok szolgálataiért Crantai Kóborlóvá változtatták.



# Nyelvek



A felsorolásban csak az élő és ősi nyelveket írjuk le, külön dialektusaikról nem teszünk említést.

## ÉLŐ NYELVEK

Elsajátítható faji nyelvek:

- Elf
- Ork
- Vanir (Törpe)
- Gnóm
- Dzsenn

Titkos nyelvek:

- Lingua Domini (Isten nyelve)
- Kendőnyelv
- Rendek belső nyelvei

Emberi nyelvek:

- Pyar
- Erv
- Aszisz
- Toroni
- Shadoni
- Gorviki
- Dzsad
- Nomád
- Kráni
- Barbár
- Ilanori
- Szuke
- Dwoon
- Niarei
- Gohr
- Elar
- Bukán

## ŐSI NYELVEK

- Ódzsenn
- Aquir
- Sárkány
- Óelf
- Démonikus
- Hil (Törpe ősn nyelv)
- Kyr
- Godoni
- Crantai
- Engmar (sivatagi őnyelv)
- L'rmol
- Amund
- Ó-Dwoon





WWW.KRONIKAK.HU