

i g e n k ö n n y ű s z e r e p j á t é k

Inéria

Világleírás

Összeállította: Nagy Balázs



2000. november 12.

Tartalom

1	Inéria térképe	3	3.1	Őstörténelem	4
			3.2	Az országok legújabbkori történelme	5
2	Fajok	4	4	Vallások	8
2.1	Ember	4	4.1	a Molekizmus tanítása	8
2.2	Tünde	4	4.2	Istenek és vallások	9
2.3	Törpe	4			
2.4	Ork	4	5	Időszámítás	9
2.5	Manó	4			
3	A világ történelme	4			

Bevezetés

Az Igen Könnyű Szerepjáték – Inéria [Világleírás] az *IKSZ* fejlesztőinek írásos dokumentuma. Célunk egy egyszerű, de jó szerepjáték megírása. Az *IKSZ* modulokból épül fel. Jelen dokumentum az *IKSZ* egy fantasy világát tartalmazza. A modulokat (pl. tárgyak, kiegészítő szabályok, világleírások) az *IKSZ* weblapján tesszük közzé:

<http://www.iksz.hu/>

A dokumentumban zárójelbe zárt külön bekezdésekben található a változtatási szándékok. Ezek mindegyike (típus: megjegyzés [név])

formátumú. A típus lehet „fejezet”, „todo” (kidolgozásra váró feladat), „esetleg” (megvitatásra váró alternatíva). A megjegyzés bármilyen értelmes magyar mondat lehet. A név megadásának elhagyásakor a bejegyzés a dokumentum mindenkor karbantartójának datálódik.

Írta:

► Nagy Balázs (Jul the Keeper) <js@iksz.hu>

Köszönet illeti még:

► Varga József (Priest) <priest66@freemail.hu>

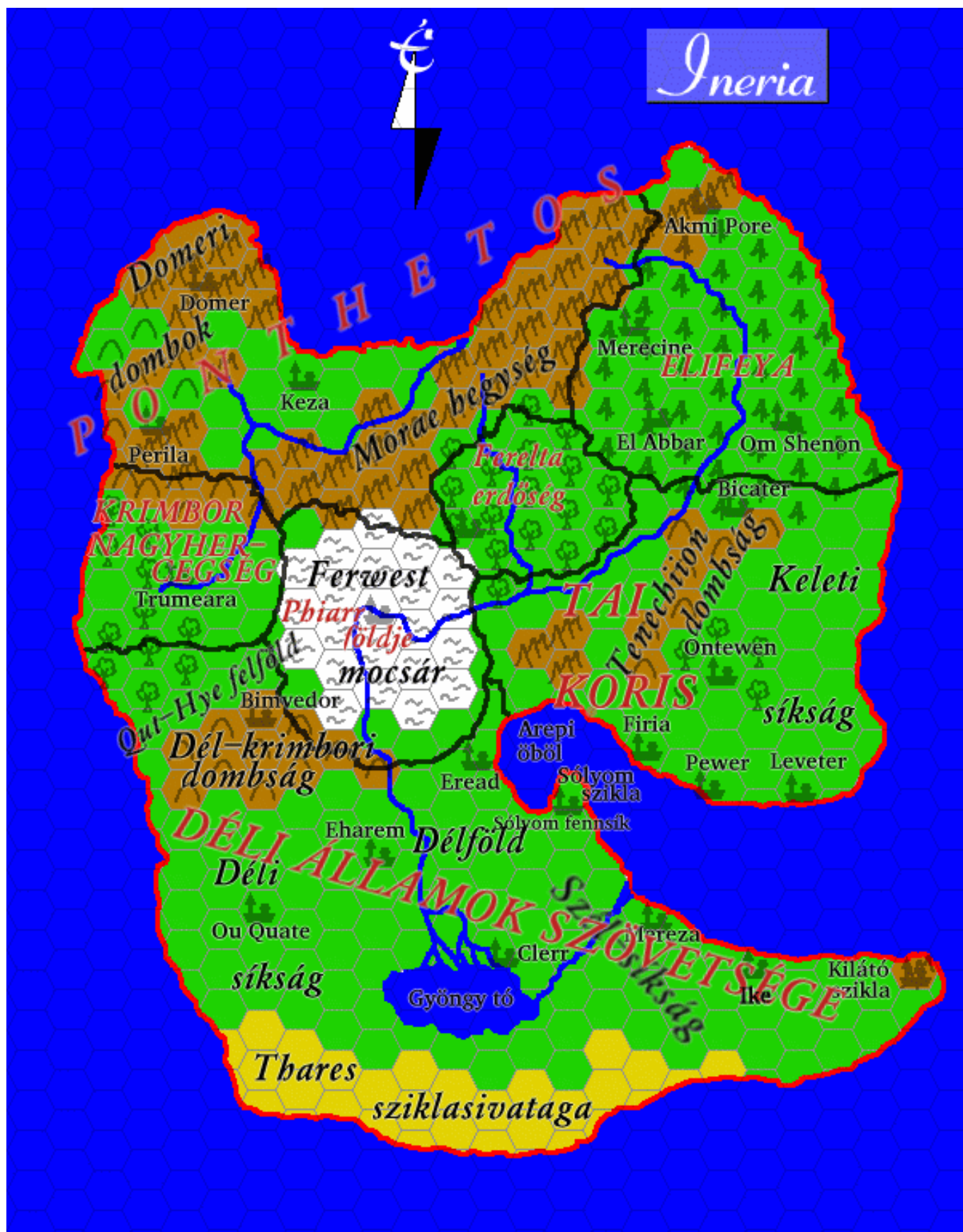
Copyright©1997-2000 Az Igen Könnyű Szerepjáték alkotói. Minden jog fenntartva. A dokumentum csak szabadon terjeszthető, pénzt csak a terjesztésért lehet felszámolni.

Ajánló

Inéria vallásos hely. Az embereket különböző kisebb-nagyobb hatalmú istenek próbálják minél inkább befolyásolni, csak hogy előnyhöz jussanak. Inérián nincs jó és rossz — rend, hatalom és egyensúly van, és ezek köré csoportosulnak az istenek is. Mindezek mellett kellemes fantasy környezetet nyújt, nagy csodákat, és nagy kihívásokat.

Nagy Balázs

1 Inéria térképe



2 Fajok

2.1 Ember

A legelterjedtebb faj Inérián. Krimborban, Tai-Koris-ban, és a Déli Államok Szövetségében lakik legtöbbjük. Rop-pant vallásosak, de nem annyira megfontoltak, mint a más értelmes fajok többsége. Nézz tükörbe, hát nem ezt látod?!

2.2 Tünde

Nézz meg egy átlagos fantasy könyvet. Biztos találsz benne tündéket. Szinte az is biztos, hogy a Tolkien mester-féle tündékről koppintották. Nos, ha ilyenre számítasz, akkor kicsit el kell szomorítsalak: a tündék közel sem olyan barátságos népség, mint Középföldén. A törpékkel például folyton háborúznak. Ettől függetlenül jól kereskednek, mi több, ők a legjobb kalmárok: szinte az egész szigeten találkozhatsz tünde kereskedőkkel. Meg zsoldossal. Sok tünde zsoldossal.

2.3 Törpe

A törpék sem utolsók. Az nem mondható el róluk, hogy részeges banda, de nem állnánk távol a valóságtól. Jó, nem mind ilyen. A világon nincs jobb játékos náluk. A legtöbbje nem csal, de ez még nem ok arra, hogy csak úgy le-üljünk kavasit játszani velük egy olyan fogadóban, aho-

va csak éppen megérkeztünk. Szeretnek pipázni, és nagy kőépületeket építeni, sőt, a leghíresebb építészek, mér-nökök rendszerint törpék. Kovácsmesterségük is messzi-földről híres.

2.4 Ork

Büszke barbár nép. Bátor harcosok, tehetséges sámánok kerülnek ki tőlük. Nagy kincsük az orákulum, amit (akit?) Ike városában, tetemes összegért lehet igénybe venni. Ma-ga az orákulum természetesen nem ott tartózkodik, pon-tosabban senki sem tudja, hogy hol van.

2.5 Manó

Alacsony termetű, könnyűléptű szerzetek. Leginkább a tündékhez lehetne hasonlítani, csak kisebbek, és nagyobb hidegvérrel szemlélik a világot. Nem szeretnek háború-zni, ám a legjobb orgyilkosok tőlük kerülnek ki. Bár de-rék, bátor nép, messze földön csak a sukhomaya-ikről (orgyilkos), tolvajaikról és méregfőzőikről híres. Szeret-nek foglalkozni a mágiával is, de ők nem az orkok sá-mán varázslatait, hanem inkább a letisztult, ráción ala-puló művészetét űzik.

3 A világ történelme

3.1 Östörténelem

Az ismert világ nem más, mint egy nagyobbacska sziget Abbarion világán, ami a 7. Nagy Válság elején (ld. Válságok és Istenek) született (A Föld Válsága). Földrészek süllyedtek el, a víz alól szigetek bújtak elő, nagy hegység-ek változtak síksággá, és új hegyek emelkedtek. Így ke-ltezett az a szakadékrendszer, ami nyugaton fekszik a Dél-Krimbori dombság, a Qut-Hye felföld és a Déli Síkság gyűrűjében.

Érdekes, hogy a Gyöngy tó a a Föld és Levegő válsá-ga között jött létre, méghozzá úgy, hogy a Szél Síkság a Tim-Mah folyó forrása központjával megsüllyedt, és a forrás vízből, valamint a visszafolyó tengervízből lassan feltöltődött a tó. Majd a Levegő Válságához közeledve az ott lakók észrevették, hogy a tó sárgás vízű lesz, és bu-gyogni, gőzölni kezd, mintha forrna. Először azt hitték, hogy valami szörny, és elmenekültek. A 8. Válságban, ami-

kor mindenhol másutt a levegőben tombolt a fekete halál, a sziget megmaradt lakói ide menekültek. Végül kiderült, hogy a tó vize és gőze űzi el a pestist.

A válság elmúltával lassanként elmaradozott a bugyo-gás, a tó színe visszaváltozott átlátszóvá. Ekkor nevezték el Gyöngy tónak, mert a halászok a tó fenekére tekintve csillogó gyöngyöket láttak, de naponta csak egyszer: haj-nalban (ld: Déli Államok Szövetsége).

A növényvilág a Föld Válsága után közvetlenül telepe-dett meg, részben a szél útján, részben az erdei tündék által, akik először szálltak hajóra elpusztult hazájuk he-lyett újat keresni. A sziget északkeleti csücskén teleped-tek meg. Természetesen nem csak a tündék kerekedtek fel új hazát keresve: nemsokára megérkeztek az embe-rek, törpék és az orkok is. Azt nem tudni, hogy miként kerültek ide az állatok és a szörnyetegek, mint például a negátok, pedig a világon sehol másutt nincsenek ilyen

teremtmények.

Valószínűsíthető, hogy az egyik isten volt, de még a többi istennek sem merete bevallani. A nyomokat bezzeg eltüntette. Természetesen mindez csak feltételezés.

Végül az emberek szinte az egész szigetet meghódították, a törpék északra szorultak a tündék mellé, akik fenyegetve érezvén határaikat, rögtön harcba bocsátkoztak velük.

A Levegő Válsága után hosszú évekig csak halottaikat temették, falvaikat építették, nem igen foglalkoztak kereskedelemmel, háborúval.

A hatalom-parti istenek valójában nem is számítottak arra, hogy megmarad az élet a szigeten, amit saját célra akartak megkaparintani. Mire feleszméltek, az egyensúly és rend-partiak már készen álltak ellenállni. Az az igazság, hogy a támadást nem szervezték meg, sőt, akadtak olyan helyek, hogy a hatalom-part különböző isteneinek különböző teremtményei egymást támadták meg azért, hogy melyikük támadhassa meg a közeli várost. Ennek ellenére a szigeten élőknek meg kellett szenvednie a győzelmet.

Amikor ilyen csúfos véget ért a "Nagy Offenzíva" – ahogy a hatalom-partiak nevezték – szinte nem volt mit helyrehozni, a károkat még a háboró alatt ki tudták javítani. Mindenesetre a hatalom-partiak megesküdték, hogy titkon újra felkészítik csapataikat, és váratlanul le fognak csapni a szigetre.

Ilyen körülmények között érünk el a Tűz Válságához. Bár leginkább délen tombolt, elég volt egy szikra Elifeyaban, és száz hektárnyi erdőség leégett. A híres bányák némelyike is berobbant. Mivel a főzés is veszélyessé vált, a tűz használatát a legtöbb helyen tiltották, kivéve a kőből épült zárt főzőházakat.

Ez hosszú, rideg békét, lassú elidegenedést eredményezett, ami a válság után is szilárdan megmaradt. Az uralkodók kezdtek visszaélni hatalmukkal, az intrika természetessé vált, a hatalmat hajszolók egymást gyilkolták. A nép ebből nem sokat érzett, mert az aktuális uralkodó betömte a szájukat, meg aztán a leghatalmasabb vezető sem érezhette magát biztonságban, így a mérleg nyelvét a sokszor uralkodójukat védelmező nép képviselte.

Kényes egyensúly volt ez, még az országok között is, de egyszer csak kicsordult a pohár valami kicsinységen (ami sajnos közel 700 év alatt homályba merült), és a sziget országai két csoportra oszlottak: az egyik kölcsönös segítségi szerződést (Északi Szövetség) kötött, a másik pedig a Déli Megegyezést, az északiak esetleges támadásának visszaverésére. Húsz éven keresztül próbáltak megegyezni, de a tárgyalások csak egyre több ellenségeskedést szültek. Amikor már a háború elkerülhetetlenné vált, a békítő erő nem tehetett mást, mint kilépett az Északi Szövetségből, és bejelentette semlegességét, amit isteni erővel

erősített meg.

Az egész háború hatalmas károkat okozott mindkét fél számára, mikor Krimbor nagyhercege, Zover felvetette a Nagy Kibékülés ötletét a Déli Megegyezésben, ahol meglepően jól fogadták. A nagyherceg nem csak okos, de még ügyes is volt: tudta, hogy a krimbori fronton a katonák már kimerültek, és a szembenálló felek a csaták után egymással barátkoznak. A nép már egyértelműen békét akart, és ezt tudták az északi oldalon is.

A háború száz évig tartott, és ez lett a neve is. Az azóta eltelt 580 év alatt a Béke Bizottság megteremtette a lehetőségeket a rend helyreállítására. A szervezet mára már túlhaladottá vált, de ezt az országok nem ismerik el. A fejlődésnek már csak ez az egy akadálya van (már a szörnyetegeken kívül). A szellemi irányítók közül öten (tulajdonképpen a valódi irányítók) ezt megelégedve túntetőleg inkább a remete életmódot választották (ld. Tudósok Társasága).

3.2 Az országok legújabbkori történelme

3.2.1 Ponthetos

Törpék lakják. Államformája: abszolutisztikus királyság, nyelve: parh.

A törpék a 7. Válság után 875-ben kötöttek ki a mai Morae hegység északkeleti lábainál. A tündék útbaigazították őket a hegyekbe, hogy minél gyorsabban megszabaduljanak tőlük. Feltételezhetően nem barátságosan, de erről semmiféle írásos bizonyíték nem maradt fenn.

Mindenesetre (vagy ennek ellenére?) ez nagy kereskedelmet szült, mivel a törpék ércekben, drágakőben gazdag bányákat tártak fel. Persze, ez még nem jelentette, hogy a tündékkal minden vitás kérdést békésen rendezni tudtak, így szinte egyszerre kereskedtek és harcoltak egymással.

Az Északi Szövetségbe ők léptek be legutóbb (682 tél elelőtt, tehát a 9. 776-ban). A háború alatt egész végig nekik volt a legrosszabb dolguk: front is, hátszág is volt egyben. A legtöbbet a síkföldi barbárokkal harcoltak, akik átvonultak Krimboron. Ezek után nem csoda, hogy ők támogatták leginkább a Nagy Kibékülést. E terv elfogadtatása óriási terheket rótt a törpékre, mivel a tündék nem akarták befejezni a háborúskodást. A béke megszilárdítása érdekében Ponthetos vállalta az építkezéseket, élelmiszersegély ellenében. Ebben az időben telepedett le annyi törpe Krimborban. A tündékkal szemben még mindig követeléseik vannak (elsősorban Bizottsági segítségnyújtás), de a tündéknél nem az uralkodó a legnagyobb probléma ...

3.2.2 Krimbor Nagyhercegség

Emberek és törpék lakják. Államformája: hercegség.

A törpék a Százéves Háború után települtek le (ld. Ponthetos), az emberek pedig nagyjából nyugatról, az őskontinensről, kisebbrészt délkeletről, az Újvilág felől érkeztek. Uralkodója a mindenkori nagyherceg, akit a hercegek saját maguk közül választják ki, mint a legbölcsebbet. Egy kinevezés tíz évre szól, és nincs újraválasztás. A nagyherceg köteles megvitatni minden fontosabb döntést a hercegi testülettel. A faji különbségek nem okoznak gondot: a törpe törzsfők azonos rangot kaptak a hercegekkel, így részt vesznek a hercegi testület ülésein, mi több, már volt törpe nagyherceg is. Tehát a nagyherceg nem rendelkezik sokkal nagyobb hatalommal, de a vitás kérdéseket neki kell eldönteni.

A levegő válságát is így vészelték át, amikor Kyborah nagyherceg, a bölcs, elküldte néhány megbízható emberrel udvari alkimistáját, hogy hozzon mintát a csodás vízből, majd tudja meg, mi a titka. A kutatás kiderítette, hogy a Gyöngy tó keletkezésekor a tóba folyó tengervíz kioldotta a kőzet ásványi anyagait, és a megmaradt anyagok gőzzé válva kiváltak a vízből. Nemsokára már a Bimvedor melletti bányából származó kőzettel reprodukálni tudták a vizet, és így mindenkit el tudtak vele látni. Azonban, amikor megosztották a tudást szomszédaival, azok egyszerűen nem hitték el az egészet. A válság után új generáció került a hercegi testületbe, és csak a saját dolgaikkal törődtek. Először még a körülöttük folyó csatározások sem érdekelték őket, de végül annyira sikerült felmérgetíteni a hercegeket, és beléptek a Déli Megegyezésbe (678 téllal ezelőtt, tehát 9. 780-ban).

A Százéves Háborút eleinte még élvezték is, de 20 év alatt belefásultak, egy emberöltőn belül meg már szinte természetesnek hatott. 80 év után jöttek rá először a nagy gondolkodók, hogy lehetne háború nélkül is élni, meg egyébként is, ki emlékszik, hogy miért kell háborúzni? Mikor tanaikat terjesztették, először árulónak bélyegezték őket, de a nép is feleszmélt így, hogy felrázták a gondolkodók.

Az utolsó háborúzó nagyherceg, számszerint a huszonegyedik, Zover belátta, hogy a háború már 97 éve tart, a készletek már rég kimerültek, az eredeti lakosságnak csak töredéke él, a frontvonal semmit sem változik, a katonák a támadások szüneteiben az ellenséggel barátkoznak. Ekkor agyalta ki a Nagy Kibékülés alapötletét. Persye, nem csak ezért tisztelik az egész szigeten a nevét, hanem szemfülességeért is, mivel sikerült learatnia az összes bábért:

- ▶ az egészet ő fogalmazta meg,
- ▶ a tervezetet már készen mutatta be a hercegi testületnek,

- ▶ fantasztikus rábeszélőképességével még a legádázabb ellenzőjét is meggyőzte a Déli Megegyezésben,
- ▶ Tudván tudva, hogy számíthat a törpékre, ezért elvállalta a közvetítő szerepét, így az Északi Szövetségben is sikert aratott.

Tettéért a Béke Bizottság a Bíborcsíkos Aranykereszt kitüntetést kitüntetéssel adományozott neki. Ezután többször próbálták meggyilkolni, ennek ellenére tisztas kort ért meg a legnagyobb biztonságban.

3.2.3 Phiarr mágus földje

Phiarr egy gazdag tudós volt, aki elkülönült a többi mágustól, és elsőnek vágott bele a remeteéletbe. Hosszas gondolkodás után a Ferwest-mocsár közepén telepedett le, a Mentre folyó kanyarulatától nem messze. Ott kastélyt emelt, és megvette a környező földet Krimbortól, Ponthetostól és Tai-Koristól (9. 1208-ban). Szinte teljesen lakatlan és használhatatlan terület, kizárólag Phiarr-nak és reinkarnációinak tetszik (állítólag). Ha valaki át akar kelni az országon, vagy le akar csorogni a folyón, semmi sem akadályozza. Ám, ha ellenséges szándékkal jönnek az országba, akkor csak a mágus fog jól szórakozni ...

Phiarr tagja a Tudósok Társaságának, és rendszeresen tartja a kapcsolatot a többi remetével, és valami módon éhen sem hal.

3.2.4 Ferelta erdőség

Tündék, emberek és orkok lakják, nincs saját nyelve. A druidakör uralkodik.

9. 778-ban lépett ki az Északi Szövetségből. Többnyire tündék lakják, akik nem szívesen osztoznak Elifeya-ban lakó testvéreikkel, de emberek és orkok is lakják. Ennek ellenére nagyon kicsi a népsűrűsége. Nem sokkal a Levegő Válsága után váltak ki Tai-Koris-ból (bár többnyire a király kifejezett óhajára). Itt a természet szeretete a legnagyobb összetartó erő. Sokan druidává lesznek. Vezérük a druidakör leghatalmasabb tagja, az Erdész. Ő a hazájában él remeteéletet, és csak nagy ritkán zavarják az ott élők ügyes-bajos dolgaikkal. A Százéves Háborúból való távolmaradásukat is a druidák intézték: az egyensúly partjáról tudták meg, hogy nem szabad belebonyolódniuk, és azt is, hogy nincs mitől tartania térségnek. Hogy ez mit jelentett, arról csak találgatni lehet, de feltételezhető az, amit a druidák terjesztettek el, nevezetesen: az ország isteni védelem alatt áll.

3.2.5 Tai-Koris

Többnyire emberek lakják, de a többi faj is jelen van. Nyel-

ve a Threak.

Ezt a földet túlnyomórészt emberek lakják, de megtaláljuk szinte az összes humanoid fajt. Az emberek keletről érkeztek hajóval, de később, a törpékkel együtt érkeztek északról, a Bíbor óceánról is. Először nagy összevisszaság volt, de egy uralkodó, Diren, a Vaskezű óriási rendet teremtett. Megszületett az azóta legendás hírű Diren Törvénykönyve, ami szigorúan, de igazságosan szabta meg mindennek és mindenkinek a helyét az országban. Legfőbb erénye mégis az volt, hogy a kereskedelem feltételeit biztosítva szabad utat engedett nekik. Így alakult ki a Hosszú Út, ami a kereskedelem egyik alappillére, mert a városok között egyszerű közlekedést biztosít. Kikötővárosaik többnyire délen helyezkednek el, mivel az Oryx tenger túlszéljén levő városokkal így könnyen kereskedhetnek.

A „Nagy Offenzíva” idején néhány renegát ork klán elfoglalta a mai Bicater várost és környékét, és bár már régen véget ért a hatalom-partiak próbálkozása, a mai napig tartják magukat, és megtámadnak mindenkit, aki az útjukba kerül.

A Tűz Válsága nem kímélte az országot, de leginkább az onteweni erdő esett áldozatul a tűzviharnak. Akkoriban még Hident is erdős részen állott. Nem érdemes számolgatni, hogy hányszor égett le Ontewen, Hident, mert bizony a tűz nem válogatott. Ugyanúgy égett le Leveter is, pedig azt tenger mellé építették.

Nem szabad elhallgatni azt a tényt, hogy a Százéves Háborút Tai-Koris kezdeményezte. Mentségére váljon, hogy a helyzet annyira elmérgesedett, hogy ha nem Tai-Koris kezdi, akkor akadt volna más bőven. Az igazat megvallva az uralkodó, III. Farday nagyon reakciós volt, és fiatalon lépett a köztudatba (18 évesen ragadta magához a hatalmat), és haláláig kitartott a háború mellett. Hosszú kort ért meg: 124 éves korában érte a halál. Utódja fia, IV. Faday szintén a háborúra nevelkedett, de vele már meg lehetett egyezni.

Az azóta felállított Béke Bizottság Ebrorban székel, a Tudósok Társaságának közelében. Innen nem messze található a Kék Szikla tudósa, Merdin. Ő már elérte, hogy félistenként tisztelhetjük, mivel kiállta az istenek próbáját. Régebben sokat segített a Béke Bizottságnak, de már egyre ritkábban. Egyébként ha valaki kapcsolatba kíván lépni a Tudósok Társaságával, Merdint kell keresniük.

3.2.6 Elifeya

Tündék lakják. Államformája: alkotmányos királyság, a döntéseket a Bölcsék hozzák. Nyelve: quarimej

Ez a terület ősi tünde vidék. Az ország legnagyobb részén erdőség található, amit maguk a tündék ültettek. A különböző kolóniák mindegyike adott egy-egy nevet sa-

ját erdejének (illetve a gondozásuk alatt álló területeknek, de a többi faj csak a kolóniák örökös vezetőinek nevét használják az erdők megkülönböztetésére. A hegyi tündék megmaradtak az ősi kolóniájukban, ezért –bár hercegi rangban áll a kolónia feje –különleges autonóm jogokat élveznek.

A kolóniák erdői jól megkülönböztethetők egymástól. El Abbar tartományban (az uralkodó erdejében) „rend” uralkodik, mint ahogy illik a király tartományában. Az erdészek (vagy erdei kertészek?) ültetik a fákat, rendezik a bokrokat, cserjéket. Ennek stratégiai alapja is van: ha valaki nem ismeri a titkos utakat, azt az őrszemek veszik észre, ha meg igen, azt a kisebb létszámú, de felkészültebb testőrök állítják meg.

Om Shenon tartományban inkább a szépség dominál: a fenyőket, égkékfákat gyönyörűen feldíszítik. Akmi Poreban hasonló az erdő képe, de más stílust alkalmaznak. Mercine inkább varázsló-beállítottságú herceg: erdejét egy veszélyérzékelő varázslattal töltötte fel. Mivel nagyravágyása nagyobb volt, mint a tudása, ezért a mágia kicsit félresikerült: nem a tündék érzékelik a veszélyt, hanem maguk a behatolók! Mivel a mágiát nem lehetett már eltüntetni, inkább álcázták, mintha pont ezt akarták volna.

A Levegő Válsága nagy megpróbáltatásnak tette ki a tünde fajt. Mivel nemigen cseréltek híreket a szomszédokkal, a járvány sorra szedte áldozatait, mígnem egy híres bárd végül meghozta a hírt, hogy bár a megoldás a Gyöngytónál van, de a megfejtés Krimborban. Ezután folyamatos láncban szállították Bimvedor-ból az alapanyagot (víz mindenhol van), El Abbar-ban alkimisták százai dolgoztak éjt nappallá téve, hogy a gyógyvizet előállítsák. Sajnos a bimvedori bánya hamarosan kimerült, és a víz már csak a tónál volt. Így, akikhez nem jutott el a víz, szerencsétlen sorsra jutottak.

Természettudósok állítják, hogy a Levegő Válsága még nem ért véget, de már mindenki immunis rá.

A Tűz Válságát is megszenvedték a tündék. Évszázados égkékfák pusztultak el, és utolsó, kétségbeesett kapaszkodásuk az élethez tündék százait tették hajléktalanná, és akik a házban voltak, ártatlan áldozatokká váltak. Leginkább El Abbar nyugati 2/3-a és Mercine égett le, de jutott tűz mindenhova.

A válság elmúltával lassanként újraépítették házaikat, beültették az erdők elpusztult részét, és lassan visszaállt a régi rend.

A baj ott kezdődött, hogy El Abbar királyi hercege sérelmezett valamit a manókkal szemben, és III. Farday (ld. Tai-Koris) igazat adott a tündének. Ő igazából tudta, hogy a tündének nincs igaza, de meg akarta kaparintani a manók területeit egészen a Szél Síkságig. Ez mozgatta összes tettét: ha kellett, hazudott, ha kellett, tanácsokat osztoga-

tott, ha kellett, hibás döntéseket javasolt. Így a tündéket belecsábította a háborúba, de olyan fondorlatosan, hogy ők még mindig szentül meg vannak győződve igazukról. Még mindig akadnak olyan tündék, akik ha meghallják a „Famier” (Ponhetos jelenlegi királya), „törpe” vagy „Béke Bizottság” szavakat, kíméletlenül elhallgattatják a hang forrását. Vigyázni kell velük, nagyon veszélyes ellenfelek lehetnek!

3.2.7 Déli Államok Szövetsége

Emberek, törpék, manók és orkok lakják. Az irányítás és a nyelv államonként más és más, bár a legtöbben megértik a marchin nyelvet.

A sziget legnagyobb állama. Sok nációnál található itt: a Dél-Krimbori dombságtól és erdőségtől a Qut-Hye felföldön át a Szakadékok Völgyéig található a manók hazája. A Déli Síkság a barbárok földje. Délföldön és a Sólyom fennsíkon orkok laknak. A Szél-Síkságon (ami nem a természeti jelenségről, hanem szélső elhelyezkedéséről kapta a nevét) élnek a keleti népek.

4 Vallások

4.1 a Molekizmus tanítása

A kezdetben nem volt semmi. Illetve csak egy tó, és körben a tó partján lakoztak a világ istenei. Nem volt sok: csak kettő. Zodekus és Efirem. Zodekus volt az építő, Efirem volt a választó. Egyik sem rendelkezett a megfontolás képességével, így Zodekus a legkülönfélébb dolgokat teremtette, és Efirem teljesen véletlenszerűen választotta ki, hogy melyik teremtmény maradjon, melyik ne.

Egyszer csak véletlenül két dolog történt: Zodekus megteremtette a világegyetemet, és Efirem kiválasztotta.

Ekkor kezdődött az Első Válság Abbarionon: ilyen még nem volt, tehát a világegyetemnek meg kellett tanulnia az önszabályozást. Megteremtődtek a természeti törvények, ami miatt nappalok és éjszakák következtek.

Ezt hívták Abbarion Válságának.

Ezután még egy baklövést követett el a két isten, megint kishíján felborítva azt, amit eddig teremtettek: létrehozták Abbarionon a vegetációt. Növények és állatok lepték el a világot, megbillentve ezzel az eddigi egyensúlyt. Ez a Teremtések Válsága néven ismert.

A Fejlődések Válsága idején Zodekus további isteneket teremtett, de csak néhányan maradtak meg Efirem választásakor. Ezek az istenek még picik voltak, és csak figyelték a Nagy Ősöket. Bár ez akkor nem érződött, de előrevetítette a következő válságot.

Az Istenek Válságára felnőttek az istenek, és harcba bocsátkoztak egymással. A Nagy Ősöket nem sikerült le-

Sok híres iskolával dicsekedhetnek: kirurgia (Sólyom Szikla), mozgásművészet (Mereza), mentális energiák (Kilátó Szikla), bűvárkodás (Eread), túlélés művészete (nos, ezt magadnak kell megkeresned Thares Sziklasivatágában). Továbbá a manók is tartanak fenn iskolát: onnan kerülnek ki a legjobb orgyilkosok és tolvajok. Persze ez az iskola sem beiratkozás kérdése.

A Déli Síkságon a barbárok hatalmas kereskedelmet folytatnak. Ezzel szemben a városok nagyon messze fekszenek egymástól. A síkság legnagyobb része járhatatlan: olyan sűrű a levegő, hogy fojtogatja az embert. Ezt a barbárok ki is használják: „hajókat” gyártanak, amivel vitorlázni lehet a sűrű levegőben. Sajnos nem egybefüggő ez a sűrű réteg, és ott a hajók megfeneklenek. Ezért minden hajón tapasztalt navigátort alkalmaznak, vagy maga a navigátor a kapitány.

Az a hír járja, hogy a síkság számos kincset rejt magában: ezt bizonyítják a hajókról is jól kivehető romok, építmények, barlangok. Mindenesetre lemenni még senki sem mert.

győzniük, de a tó középső szigetére el tudták úzni. Végül csak kilencen maradtak (ki kéne dolgozni).

Ám ekkor hirtelen három részre szakadt a tó partja: hatalom, egyensúly és rend partra, ahol kénytelenek voltak letelepedni. Így az istenek már nem tudtak egymással közvetlenül háborúzni, kénytelenek voltak teremtményeiken keresztül harcolni egymással. A Nagy Ősöknek pedig semmi látható hatalmuk nem maradt azóta, de ez koránt sem biztos ...

Telt-múlt az idő ...ez nem igaz, nem múlt az idő. Erre jöttek rá az istenek is, és egy utolsó közös teremtésbe kezdtek: az idő megteremtésébe. Ugyanis teremtményeik irányítása kezdett kicsúszni a kezük közül. Ha így megy tovább, akkor egyszer csak a fejükre nőnek.

Így Abbarionon az Idő Válságakor megindult a változás.

Ámde egyúttal megkezdődött a fejlődés is. A rendpártiak teremtményei szaporodtak meg leginkább, ezért az egyensúly partján élő istenek közül a víz istene elárasztotta az egybefüggő földterületeket, óceánokat hozva létre. Ez volt a Víz Válsága.

Abbarion lakosságából csak minden századik maradt meg, és keveredtek a rend, az egyensúly és a hatalom parti istenek teremtményei (todo: kidolgozni, hogy melyik faj milyen ősi fajokból alakult ki). Ekkor keletkeztek az emberek, tündék, törpék, manók. Ettől kezdve az istenek nem uralhatták saját teremtményeiket, csak befolyásukat vál-

toztathatták. Ezt nevezzük Tóparti Játzmának.

E játszma során hozták létre vagy tűntették el Abbarionon a Csodálatos Helyeket, a misztikus isteni lakokat, vagy a Deus Ex Machina-kat, befolyásuk változtatására. Ugyanígy hősokeket kerestek maguknak, akik csodás tetteikkel hirdették istenüket. Ezt hívjuk Legendák Korszakának.

Egy idő után a hatalom-partiak kezdtek úgy érezni, hogy kicsúszik a gyepő a kezükből. Sorra-másra keletkeztek a többiek Csodálatos Helyei, számtalan hős járta a világot. Ezért felszólaltak, és érvényt is szereztek akaratuknak: pusztuljanak el a jelenlegi kontinensek, és legyenek helyettük újak. Akkoriban az egész világot hatalmas földrengések rázták meg. Lesüllyedtek a földrészek, helyettük újak jelentek meg. Hegyek és dombok keletkeztek a síkságokból, a hegyek pedig beomlottak. Ez aztán igazán kidolgozott isteni beavatkozás volt.

Természetesen a hatalom-pártiak még egy bőrt akartak erről lenyúzni: egy óriási Csodálatos Helyet, amit direkt erre tartogattak a Víz Válsága óta. Ámde túl kényelmesek voltak: nem vették figyelembe a hatalmas menekültáradatot, akik hajóra szállva próbáltak új hazára lelteni. Így lecsúsztak a nagy lehetőségről, miszerint Inéria lenne a Csodás Helyük.

Így végződött a Föld Válsága.

A hatalom-partiak azóta számtalanszor próbálták visszaszerezni maguknak a szigetet: a Levegő Válságával, mikor egy kapzsi manó segítségével elszabadították a szél útján terjedő pestist, szörnyetegek teremtésével, a Tűz Válságával, amikor egy szikra elég volt, hogy leégjen az egész erdő. A valódi hatalmat azonban nem tudták még megragadni, ugyanis –erre már rájöhettek az istenek – azt még mindig Zodekus és Efirem tudhatja magáénak. Ám a tó áthatolhatatlan, és a két Nagy ős pedig pont középen van.

Mikor a tó áthatolhatatlanságát, és az ősi istenek menekülését a tó közepére egybevetették az új istenek, kénytelenek voltak tudomásul venni, hogy nekik egyáltalán nem osztottak a jó lapokból. Ígyhát marad a Tóparti Játzma.

4.2 Istenek és vallások

A válságok történetét (legalábbis egy magyarázatát) olvashattuk az előző fejezetben. Ám ez koránt sem biztos,

hogy valóban így esett-e. E kérdésre sok teológus keresi a választ, főleg a saját hitükben.

4.2.1 Moleka

A leginkább elterjedt vallás, a Moleka csak két istent ismer el: Zodekust és Efiremet. A parti istenek mint védőangyalok szerepelnek. A Moleka egy duoteista (kétistenhitű) vallás, ami szerint az isteneknek nincs okuk beavatkozni az emberek dolgába, mert ez a védőangyalok feladata. Ezek a védőangyalok valaha emberek voltak, és csodás tetteik emelték őket angyali szintre.

A védőangyalok az istenek szolgálói, és a szolgálatukat saját belátásuk szerint teljesítik. Ezért áldozatot nem az isteneknek, hanem az angyaloknak mutatnak be.

Templomaik, papságuk, papi vezetőik, uradalmaik vannak. Adókat vethetnek ki (csak szerény mennyiségben), gazdálkodhatnak. Ebből a jövedelemből tartják fent a híres Moleka kolostorokat, amik híres, jól felszerelt iskolákat, könyvtárakat rejtene.

Szinte mindenhol megtalálhatóak. Az orkoknál nagyon ritka, a törpék pedig a saját vallásukat preferálják.

4.2.2 Barenum

A törpék vallása. A két ős isten csak megemlékezés szintjén van a vallásban, míg a parti istenek és azok harca annál inkább. Vallásuk szent könyve a Nera Mo, ami maga Nera Mo történeteit meséli el. Példabeszédek, jövőkép, tanulságos történetek találhatóak benne, a törpe nép legendái mellett.

Hisznek az eleve elrendeltetésben, és abban, hogy a lélek örök körforgásban van (tehát ha valaki meghal, akkor nemsokára egy új testben, tapasztaltabban, új célokkal megint életre kel. Ezt addig folytatja, amíg mindent ki nem tapasztalt, és tudását mérlegelve a parti istenek mögé állhat angyalként. Ugyanis hitük szerint minden parti istennek egész udvartartása van, ahova csak angyalként lehet bekerülni.

Szent helyeik vannak, ahol a klérikusok vezetésével tartják istentiszteleteiket. A klérikusok képviselőként keresztül folyamatos tanácsot ülnek, akik a tanító szerepét is betöltik.

5 Időszámítás

Egy napot négy fő részre osztanak, négy időponttal: éjfél, reggel, dél és este [játékon kívül: 0, 6, 12 és 18 órának megfelelő időben]. Ezeket szintén négy részre osztják, de már csak számokkal illetik őket. Így nevezik, hogy pl. reg-

gel után 3 kvárt, ami ugyanaz, mint dél előtt 1, de úgy is mondhatják, hogy 7 kvárt. Egy kvártot 100 részre osztva kapjuk meg a századot, de ez már csak a tudósok körében népszerű. A köznép a pergést (amennyi idő alatt a szab-

ványos homokóra leperreg) tartja az idő alapegységének, ami négy század, azaz egy kvárt huszonötöd része.

A napoknak is megvan a maga sorrendjük. 9 egymás utáni nap egy nonádot alkot. Mindegyik egy-egy parti isten nevééről kapta a nevét.

5 egymás utáni nonád egy pentádot alkot, és nyolc pentád öt ünneppal pedig egy oktádot. Az ünneppalok nem számítanak bele sem a nonádokba, sem a pentádokba, és olyankor mindenki ünnepel.

Inériai megnevezés	átszámítás	Földi megfelelő
1 század	-	54 másodperc
1 pergés	4 század	3 perc 36 másodperc
1 kvárt	100 század	1 óra 30 perc
1 nap	16 kvárt	24 óra
1 nonád	9 nap	9 nap
1 pentád	5 nonád	45 nap
1 oktád	8 pentád + 5 nap	365 nap

5.1. táblázat Inériai időszámítás

(Még kell egy útinapló jellegű dolog, ami leírná a népek szokásait, fejlettségét, vérmérsékletét, és a fogadók árait, az ételeket, italokat, és a szórakozási lehetőségeket. Pl. Mi az a kavasi? Hol lehet szedni kornét, vagy miből készül a milla-olaj?)

Azt sem ártana tisztázni, hogy miért érdemes kalandozni, mikor már elmúlt a hősök kora? Meg egyébként is, hol lehet mágiát tanulni?)

(todo: a kvártok, napok, nonádok, pentádok elnevezései)

Az oktádokat sorszámazzák, nem adnak nekik külön nevet. Ámde minden válság után újakezdik a sorszámozást. No és hogy ki mondja meg, hogy mikor kell megint egyről kezdeni? Ennek igen egyszerű módja van: korné virág szirmait kell forró vízbe helyezni, és ahány szirmo merül le egy pergésen belül, annyiadik válságon vagyunk túl. Sokan hozzáteszik azt is, hogy ha milla-olajat is belecsepegtetünk a vízbe, akkor a szirmok a válságok sorrendjében fognak elmerülni, még hozzá időben pontosan, mintha maga az idő telne el, sokkal gyorsabban. Persze, ez nem igaz, vagy legalábbis még senkinek sem merült le egyetlen szirmo sem, ha milla-olaj is került a vízbe.