ELŐBESZÉD

Majd fél év telt el, mióta a legutóbbi RÚNA megjelent. Tartozom tehát némi magyarázattal, úgy hiszem. Különb-különb helyekről talán már sokan értesültek róla, hosszú hónapokon keresztül úgy nézett ki, a két RPG lap – a Dragon és a RÚNA – egyesülni fog. Miután a két kiadó között meglehetősen jó, baráti viszony alakult ki az elmúlt évek folyamán, kézenfekvőnek tűnt a dolog: az amúgy is szűk piacon értelmetlen két hasonló profilú kiadvánnyal próbálkozni; a vásárlók, játékosok megosztásával mindenki csak rosszul járhat. Elkezdtünk tehát a fúzió kivitelezésén dolgozni: átalakítani a lap szerkezetét, a két szerkesztőség munkáját összehangolni, stb… Személy szerint roppant várakozással tekintettem az új (régi) lap megszületésére: úgy éreztem egy csomó olyan gondot megold majd, ami eddig állandó fennakadásokat, késéseket okozott.

Sajnos az égiek másképp akarták. A Dragon magazin üzleti vezetése hamarabb belefáradt a lap menedzselésébe, minthogy létrejöhetett volna az új kiadvány. Nem tudom kárhoztatni őket – aki próbálkozott már ilyesmivel, tudhatja, könnyen megőszül tőle az ember. Mindenesetre az új helyzet roppant nehéz helyzetbe hozott minket. Félig kész RÚNÁval vártuk a másik félig kész lapfelünket – ami azonban már nem érkezhetett meg. Így döntéshelyzetbe kerültem: ha a RÚNÁt fejezzük be, az a megjelenő könyvek kárára válik (értsd: kettő-három nem jelenik meg), ha a kiadói tervet akarjuk tartani, akkor már csak 2000-ben jelenhet meg a lap. Ez utóbbit választottam – az dobjon rám követ, aki hasonló helyzetben nem így döntött volna.

Ugyanakkor a kialakult szituáció egyéb döntések meghozatalára is késztetett. Fájdalmas, ám szükséges döntések ezek, tényszerű elemzésük önmagában álló, külön cikk lehetne, ám úgy érzem egy gazdasági tényfeltáró, üzletpolitikai írás akkor sem vág a RÚNA profiljába, ha magáról a lapról értekezik. Kérek tehát mindenkit: tekintsen el a konkrét magyarázattól, s elégedjen meg annyival: vagy negyedévente, ezzel a valóban nem alacsony áron jelenik meg a lap, vagy sehogyan. Más kérdés persze – a magazin árát nézve –, hogy csak egyik oldalról látszik magasnak. Ha azt vesszük, hogy az önmagukat elsősorban hirdetésekből eltartó, egyéb szórakoztató magazinok mennyibe kerülnek, vagy hogy mindösszesen negyedévente kell két nagyobbfajta hamburger árát kiadni az újságért, már nem is olyan vérlázító az ár.

Remélem tehát, hogy ez megbocsátható – s lesznek hűséges olvasók, akik kitartanak. Én és a szerkesztőség munkatársai bizakodva tekintünk az új évezred elé, tesszük ezt azzal a reménnyel, hogy munkánk nem teljesen hiábavaló, s hogy ha a vártnál kevesebbszer, és drágábban is, azért kedvére teszünk hazánk szerepjátékosainak.

Végezetül, egy szinte személyes jellegű ügy. Néhány napja kaptam a szerkesztőség címén egy roppant kedves levelet, amely személy szerint nekem szólt, és a további munkára biztatott. Szabó Daniellának (a levél írójának) tehát ezúton üzenem: nagyon köszönöm a bátorító sorokat, jól esett a levél, s ha mint írja, valóban választ szeretne, írjon megint, de a címével együtt. Üzenem továbbá, hogy ne adja fel – igaz, sokkal kevesebb időm van írni, mint szeretném, azonban előbb vagy utóbb újra jelentkezem saját írással is.

A'frad

Novák Csanád

RÚNA
FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Főszerkesztő:
Novák Csanád
Szerkesztő:
Kornya Zsolt
Laptervező:
Dacher Richárd (Ricco)
Munkatársak:
Massár Mátyás
Malindovszki Tamás
Juhász Viktor
Csigás Gábor
Gáspár Péter
Borbás István
Dacher Richárd
Jeles Attila
Grafikusok:
Szikszai Gábor (Szike)
Boros Zoltán (Nagyboros)
Szendrei Tibor
Balla Péter
Tikos Péter
Lapmanager:
Sajtós Gyöngyi
Különleges ügynök és segítőtárs:
Galántai János

Internet cím:
http://rpg.rulez.org/valhalla
e-mail: runa@tar.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin megjelenik negyedévente.
A szerkesztőség címe:
1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.
Kiadja a Val-ART-la Kiadói kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.
Levilágítás: ImageSet stúdió
A nyomdai munkálatokat
a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

2000. Február
Ára: 699 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.
Kapható a hírlapárusoknál,valamint a Silverland és a Valhalla Páholy® szerepjáték szaküzletekben.
Terjeszti a HIRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:
Val-Art-la Marketing
Tel: 235 8012 Fax: 235 8014

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Val-Art-la Kiadói Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd, a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. A Legend of the Five Rings a Five Rings Publishing Group Inc. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian. A Magic the Gathering a Wizards of the Coast, Vampire: The Ethernal Strugle a White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A Nephilim, a Call of Ctulhu, a Pendragon, a RuneQuest, a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges! Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon
Nenad Pantic
festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Déli Városállamok, Kráni régió - Geofrámia 4
Új papvarázslatok 10
Hogyan meséljünk? 2. rész 14
Lovagi felszerelések 21
Új kaszt - A Hassidisek 25
Ynevi legendák 28
Ynev nyelvei 2. rész 30
A nap papok titka - modul 38

NOVELLÁK

Georg R. R. Martin - A kereszt és a sárkány útja 50
Csigás Gábor - Odalent 58

EGYEBEK

M.A.G.U.S kártya - Kiadói tervek, verseny időpontok 32
Nekrológ - Kucka Péter 34
Rémek galériája IV. rész - Earthdawn 35
Hortus Bestiarum - A griffmadár 1. rész 63
Anyanyelvünk és a szerepjáték 70
Wraith - A túlvilág és a feledés holtjátéka 73
Codex nekrológ 78
A necronomicon és egyéb misztériumok - 3. rész 82
Új tekercsek - A karakteralkotás kérdéséhez 86
Levelezés 88
Kirakat - 1999-ben megjelent VP könyvek 89
Kiadói tervek 2000-ben 93

Déli Városállamok

Kráni régió

A városállamok Kránnal közvetlenül határos régiója meglehetősen zord vidék. Területének nagy részét a Kráni hegység keleti nyúlványa foglalja el, mely sokak szerint egyenesen alkalmatlan arra, hogy értelmes lények élőhelye legyen. Ilyen ostobaságot persze csak az olyan elkényelmesedett városi népek állíthatnak, akik még soha nem szippantottak egy egészségeset a magashegységek frissítő, elmélkedésre késztető levegőjéből, az úgynevezett Sötét Hegység vonulatait pedig még térképen is csak messziről merik szemlélni. Nem csak, hogy élnek itt emberek, de egyes források arról tanúskodnak, hogy az értelem a ma már ősinek mondott államok létrejötte előtt sem volt itt ismeretlen fogalom. Ma is igen pezsgő és változatos errefelé az élet, amin nem lehet különösebben csodálkozni, hiszen két rivális kultúra – a kráni és a pyarroni – ütközőpontján fekszik. A régió történelmének alakulásába több tényező is szerepet játszott. Lássuk hát hogyan alakult a vidék története az idők során.

Történelem

Bár akadnak, akik vitatják, mégis bizonyosra vehetjük, hogy a vidéket valaha ősfajok lakták. Akdaur területén ma is találkozhatunk az óriások egy-egy fajának képviselőivel, és az ő népeik már bizony jóval az emberek felbukkanása előtt itt éltek. Az aquirok egykori jelenléte is kétségtelen, sőt hallani olyan híreszteléseket, hogy néhány ősöreg még ma is itt tengeti életét, valahol a hegyek gyomrában. Nem elképzelhetetlen az sem, hogy valaha más ősfajoknak is otthont adott ez a vad szépségével lenyűgöző vidék, ha így volt is mára nyomuk sem maradt.

A régió az ősfajok küzdelmének színtere lehetett. A vidék képét még ma is élő sebként csúfítják el a hajdani mágikus összecsapások nyomán kopárrá vált hegyoldalak, legyalult csúcsok.

Így jött létre Nurgan szigetvilága is, ahol a mai napig érzékelhető a varázspárbajok után olykor visszamaradó mágikus háttérsugárzás. Sajnálatos módon nem rendelkezünk olyan írásos vagy tárgyi emlékekkel, amelyekből az emberi nem felbukkanása előtti idők történéseire következtethetnénk. Jóformán csak a vidék mai arculatának vizsgálatával juthatunk némi információhoz. Ez pedig nem csak időigényes és fáradságos módszer, de nagy hozzáértést is igényel. Ráadásul soha nem lehetünk biztosak abban, hogy elégtelen mennyiségű adat birtokában a megfelelő következtetéseket vonjuk le. Az itt élő népek legendáiban sem találunk útmutatást, bár lehet, hogy az akdauri óriások mondái mesélnek az egykori csatákról, ám az ő szállás területeiket megközelíteni sem egyszerű feladat, hát még szóra bírni valamelyikőjüket.

Legjobb tudomásunk szerint valamikor a p.e. II. évezredben hajnalán jelennek meg az emberek a vidéken. Még ma is szép számmal akadnak ilyen „őslakosok", vagy ahogyan magukat nevezik raganok a régió területén. 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. A Kráni hegység délkeleti nyúlványa – az Ördögnyelv – egy magasföldet – Keskeny puszta – zár közre. Innen érkeztek csaknem hatezer évvel ezelőtt a raganok ősei. A Keskeny pusztára valószínűleg egy korai nomádjárás alkalmával vetődött el a nomádok valamelyik törzse, s azóta is itt él. A túlnépesedés miatt kellett aztán a törzs egy részének elhagynia az Ördögnyelv hasítékát. Néhány évszázad alatt több hullámban hódították meg a kráni régió mai területét. Az újabb „telepesek" elődeiket egyre északabbra szorították. Egészen a mai Madew déli területéig eljutottak.

Először a nyugati területeket telepedtek meg a raganok. Valószínű, hogy egy hatalmas összecsapás után az aquirok nyugatra, az óriások pedig keletre húzódtak vissza; esetleg kölcsönösen kipusztították egymást erről a vidékről. Így történt vagy úgy, nem tudjuk, de az biztos, hogy a raganok bejövetelekor már nem voltak értelmes élőlények a területen, legalábbis a felszínen nem. Ezt tényként kezelhetjük, mivel legendáikban semmiféle nyoma sincs annak, hogy az új hon elfoglalásáért harcot kellett volna vívniuk. Krán nem ítélhette különösebben veszélyesnek az új jövevényeket, de némi idő elteltével megelégelte terjeszkedésüket, és megtette a szükséges lépéseket. A Sötét birodalom nem lépett fel erélyesen az emberekkel szemben, azok mégis mind keletebbre kényszerültek, mivel településeiket sorra elpusztították. (A vidék legrégibb településének a maradványai a mai Hidimor területén találhatók, de tudjuk, hogy voltak ezeknél korábbi települések is a nyugati részeken.) Később Krán teljesen elveszítette érdeklődését a határain túli területek iránt, és a raganok újra birtokba vették a nyugati területeket. Végül Pyarron alapításának idejére ez a roppant szívós nép a régió területének csaknem az egészét birtokba vette. Szállásvidékük nyugati határa azonos volt a városállamok mai határával, északon a mai Madew déli részéig terjedt. Persze nem egy egységes ragan birodalomat kell elképzelnünk. Legfel-

jebb négy-öt falu alkotott egy-egy közösséget, ahol nagycsaládi kötelékekben éltek. Ezek a közösségek a terepviszonyoktól függően többé-kevésbé elszigeteltek voltak egymástól.

Pyarron alapítása előtti három évtizedben két nagyobb, és számtalan kisebb nomád betörés zavarja meg a déli területeken élőket. A nomádjárások hatása azonban az északi részeken is érzékelhető, mivel az élőhelyükről elüldözött ragan családok ebbe az irányba menekültek, s így a támadások hullámszerűen végigterjedtek majdnem az egész vidéken.

P.sz. 320-ban egy, magát Alapítónak nevező különös kalandor felbukkanása bolygatta meg a régió nyugalmát. Az Alapító északkeleti irányból érkezett, a Ferde Hegyen túlról. Arról a vidékről,melyet a raganok még névvel sem mertek illetni, annyira féltek hatalmától. Sok megmagyarázhatatlan dolog történt arrafelé. Egyes legendák szerint nagyhatalmú, gonosz öregemberek laknak a vidéken, akik jobb esetben egyetlen villanással hamuvá égetik, rosszabb esetben elevenen megeszik a betolakodókat. Egy másik monda azt tartja, hogy hatalmas örvény kavarog ott, és akit beszippant, annak lelke jeges déli szélként tér vissza, hogy suttogásával az őrületbe kergesse családja minden tagját. De térjünk vissza az Alapító, vagy ahogyan a raganok maguk közt nevezték Havas fenyő (Hag syak) történetéhez. Nevét vékony, magas termetéről és hófehér hajáról kapta. Havas fenyő elsőként a mai Akdaurtól északra élő ragan családok területén bukkant fel. Felkereste a családfőket és engedelmességre szólította őket. Miután a leghevesebben ellenszegülő családfőt egész pereputtyával és minden falujával szempillantás alatt elpusztította, a többiek meghajoltak akarata előtt. Öt hatalmas kőlapot vágatott velük, amelyekre különös jeleket karcolt. Majd eltávozott, de meghagyta, hogy tíz nap múlva visszatér, addigra a kőlapokból körben emeljenek öt oltárt, és mindegyikre folyassák ki egy-egy csecsemő minden csepp vérét. A tíz nap alatt sorra felkereste valamennyi ragan családot. Némelyiket utolsó szálig kiirtotta, másokat engedelmességre szorított, közben vitt öt kiválasztottat; három férfit és két nőt. Az életben maradtaknak meghagyta, hogy nem sokára visszatér, és új, hatalmas isteneket ad nekik.

Elérkezett a tizedik nap, a vörös napkorong már lebukott a nyugati bércek mögött, de a véres kőoltároknál hiába várták reszketve Havas fenyőt. Amikor aztán a csillagok szikrázását elhomályosította a felkelő vörös hold fénye fellélegeztek, de nem tudták mitévők legyenek. Egészen hajnalig nem mertek mozdulni. A felkelő nap első sugarainál vették észre, hogy egy sebesült közelít a falu felé. Az egyik kiválasztott volt az. Bal vállán, a karja helyén csak egy csonk látszott, amely már alig vérzett. Utolsó erejével elsuttogta, hogy az Alapító a falu határáig "repítette" a kiválasztottakat, de ott már várta egy iszonyúan ocsmány szerzet, aki egyetlen szavával elpusztította az Alapítót és a többieket is. Ő is csak úgy maradt életben, hogy az Alapító mögött állt. Majd elszállt belőle is az élet. A kőoltárokat még aznap összetörték, majd egy mély barlangba vitték, és még a hegyet is ráomlasztották. Azt tartják, egyes éjszakákon zöld fény világít a leomlott hegy fölött.

Így szól a legenda, nem tudjuk, mi igaz belőle, mi nem. Annyi azonban bizonyos, hogy valamennyi raganban elevenen él Havas fenyő emléke. Az is bizonyítható, hogy jónéhány falut és családot ért utól a pusztulás ebben az időben, s a legtöbbre nem találunk reális magyarázatot. Ráadásul néhány igen régi, sebtében elhagyott falu maradványai találhatók Akdaurtól északra, mintegy 80 mérföldre.

Ezután békésebb időszak következett a raganok életében. Bár ebben az időben már olykor megjelentek a vidéken kereskedők, szerencsevadászok, papok, lovagok és kitudja még milyen kóborló kalandor népek. Néhány kisebb nomád betörést leszámítva béke honolt a vidéken, egészen p.sz. 560-ig. Ekkor lép színre Ikromu, akit a raganok ma már legnagyobb

hősükként tisztelnek. Ikromu az északi Madiból – a mai Madew erről a faluról kapta nevét – indult diadalútjára. A feljegyzések szerint daliás termetű, éles eszű ifjú volt, és ezek mellett még valami hihetetlen meggyőzőerővel is rendelkezett. Bár kétségtelenül a raganok népéhez tartozott származása egészen haláláig rejtély maradt. Ikromu egységbe próbálta fogni a ragan családokat, hihetetlen lendülettel látott terve megvalósításához. Ám a raganok istenei nem nézheték jó szemmel az ifjú tényekedését, mert rövidre szabták élete fonalát, így nem tudta befejezni művét. Halálával az erőszakosan kialakított egység semmivé vált. De az élet már nem folytatódhatott úgy tovább, ahogyan Ikramu előtt volt. Ez részben a legendás hősnek, részben pedig a mind több idegen „látogatónak" volt köszönhető.

Ekkoriban már dzsad kereskedők is el-ellátogattak a vidékre, és nem jöttek üres kézzel. Ibara méregkeverői már ebben az időben is alaposan értették mesterségüket, számtalan féle ajzó- és bódítószert állítottak elő. S mivel a dzsad kufárok mesterségbeli tudása semmivel sem kisebb, mint a méregkeverőiké, így magukkal hozták azok készítményeit, abban a reményben, hogy új piacra lelnek a nyugati végeken. Nem kellett csalatkozniuk. Krán külső tartományai élénk érdeklődést mutattak néhány árucikk iránt, és rendeltek is belőlük, de olyan mennyiségeket, hogy még a sokat látott sivatagi kalmárok szeme is elkerekedett. (Persze az al bahrakharem – ami akkoriban még nem létezett – manapság szállított mennyiségének csak a töredékéről van szó.) Az ibarai ajzó- és bódítószerek kereskedelme kapcsán a dzsad szállítók a régió északi területein építettek ki „jó kapcsolatokat". A p.sz. 700 tájékára már körvonalazódik egy állandó útvonal, amelyet a Fű útja közvetlen elődjének tekinthetünk. Az ibarából induló karavánok leggyakrabban a Preguilon királyság határán léptek a városállamok területére, s az Ordani régió ritkán lakott délkeleti részén keresztülvágva jutottak el Madiba. Az északi ragan falvak viharos fejlődésnek indultak. Hamarosan lerakatokat hoztak létre, aminek felügyeletét egy dzsad kolónia, őrzését pedig ragan harcosok látták el. (A dzsadok mellesleg más irányban is próbálkoztak. Sikertelenül. Temoran városán keresztül egy déli útvonalat akartak létrehozni, ám nem csak a távolság lényegesen nagyobb, hanem a terep is sokkal nehezebbnek bizonyult, így felhagytak terveikkel.)

Közben a keleti világ fokozatosan felfedezte magának a vidéket. Az első nomádjárás (p.sz. 1239) aránylag érzékenyen érintette a régió déli területének településeit, de komolyabb következménye nem volt, hiszen a nomádok lendülete jócskán megtört a hegyvidéken. Az ezt követő időszakban rengeteg új település jött létre. Családok, kolóniák, sőt egész falvak érkeztek a világ minden tájáról, hogy itt telepedjenek meg. Bár a vidék természeti kincsekben gazdag, azért ez nem igazolhatja ezt a tömeges betelepedést. Ebben az időben már Pyarron is komoly érdeklődést mutatott a Fekete határ iránt. Egyre másra építették a lovagvárakat, kolostorokat a környéken, sőt egész államokat hoztak létre. Akdaur is egy olyan mesterséges állam, amit az Államszövetség hívott életre, hogy megfelelően szemmel tarthassa Krán határvidékét.

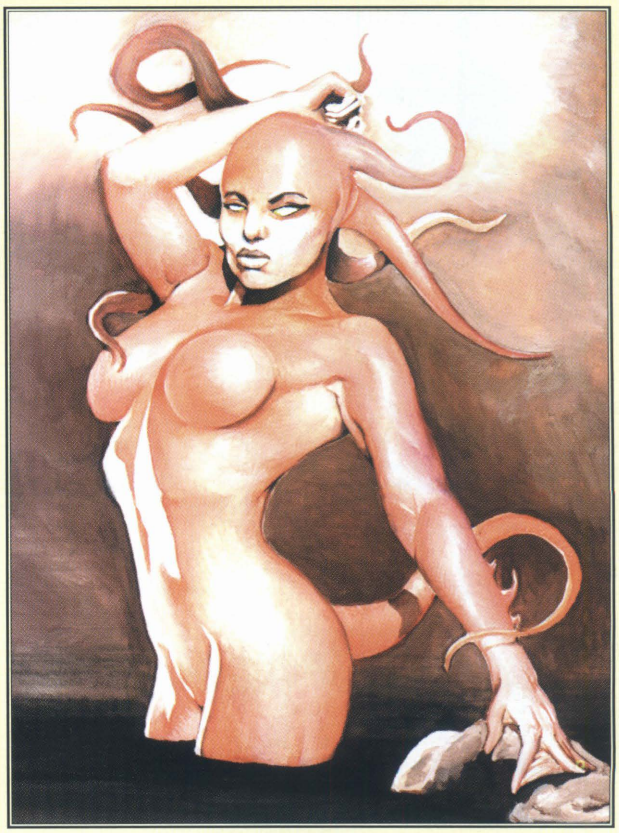
A további nomádjárások (p.sz. 1810, p.sz. 1865) már nem érintették számmottevően a vidéket. A p.sz. XX. századtól szinte zavartalnul fejlődött a régió, és néhol már szinte felismerhettlenül összeolvadtak a különböző nációk.

A p.sz. 2438-ban az akdauri Krad lovagok páratlan expedícióra szánták el magukat. Benyomultak Krán területére, hogy elhozzák a Birodalmi emlékezet egy példányát. Ami a legmeglepőbb az egészben, hogy csaknem teljes sikerrel jártak. Az ötszáz lovagból mindössze hárman tértek vissza, de egy majdnem teljes példányt sikerült magukkal hozniuk. P.sz. 3300-as évek elején, egy később híressé vált kalandozó, bizonyos Mogorva Chei is végig barangolta a környéket, aztán úgy döntött, hogy benéz Kránba. Mintegy két évszázaddal Chei után ismét a Krad lovagok szánták rá magukat, hogy tiszteletüket tegyék a tizenhármaknál. Ezúttal azonban megfontoltabbak voltak, s csak a külső tartományok széléig merészkedtek, ahonnan végül is sikerült kijuttatniuk Igraim Revalt. Csaknem száz évvel utána szintén egy híres kalandor vetődött a környékre, Alex con Arvioni, s hogy, hogy nem ő is arra az elhatározásra jutott, hogy érdemes megnézni mi van a határ másik oldalán. Ő sem járt kevesebb sikerrel, mint elődje.

A Dúlást (p.sz. 3676) követően megerősítették az itteni pyarroni erősségeket, és azóta mintha csökkent volna az érdeklődés Krán iránt. A legutóbbi időszakban azonban ismét nagyobb nyüzsgés tapasztalható. Talán a manifesztációs háború okán engedett fel az igen csak fagyos légkör a régió területén.

Földrajz, gazdaság

Mivel gyakorlatilag a régió egész területe magashegység, ezért elég egysíkú mind földrajzilag, mind gazdaságilag. Mivel a terület aránylag közel fekszik az egyenlítőhöz, így a nagy magasság ellenére is kellemesnek mondható az időjá-



rás az év jó kétharmad részében. Az ősz vége már meglehetősen csípős és igen csapadékos, a tavasz pedig az olvadás miatt veszélyes. Sokféle jóminőségű faanyag található errefelé, de a szállítása borzasztóan költséges. (A pyarroni Nagyszínház tetőszerkezete, és az Ellana piheneház függőkertjének az állványzata ezekből az erdőkből származik.) Bőséggel akadnak nafta kutak is, főként a déli területeken, de a nargani szigetvilág példával páratlan élővilágáról híres.

Vallás

Hit tekintetében ugyanolyan zagyva keveréket mutat a régió, mint maga az egész Déli városállamok. A ragan hit ma már csak nyomokban fedezhető fel, bár tudomásunk szerint soha senki nem üldözte a raganokat vallásuk miatt. Döntő többségben vannak a pyarroni vallású hívők, a pantzon valamennyi tagjának van legalább szentélye, ha temploma nem is. Természetesen ősnd vallású felekezet is akad nem is egy, de a pyarroni titkosszolgálatnak tudomása van Rungol hitű gorviki kolóniáról is. Valószínű, hogy rejtőznek még itt egyéb eltűnt vallások hívei nek felekezetei is, de ezekről nincs hiteli érdemlő bizonyítékunk. Egyedül a kyr istenek és hívéiknek nem találjuk nyomát a régió területén.

Jelentősebb államalakulatok

Hídfenyér

geiének települései alkotják Nargan államát. Hogy az emberek megjelenése előtt milyen képet mutatott a vidék nem tudjuk, az azonban biztos, hogy mágikus behatás következményeként alakult ki ez a különös szigetvilág. A Szigetek Tanácsa egyre inkább szeretné, hogy az évenként megrendezett halászverseny messzeföldön elhíresedjék. Ha vizeik élővilágát tekintjük, akkor erre minden esélyük meg van, hiszen rengeteg olyan ősi állat akadt már a halászok hálóiba, amelyet más vidékeken már a legendák is elfeledtek. Ha viszont a térképre tekintünk, könnyen el mehet a kedvünk a zaftos halászkalandtól, hiszen Nargan közvetlenül Kramal határos (észak-déli elhelyezkedését tekintve nagyjából a régió közepe tájén található).

A környéken egyedülálló módon Nargannak sikerült csak valódi önállóságát megőriznie. Három olyan állammal határos, ahol a Sötét határ biztosítása érdekében pyarroni irányítás alatt lévő bábkormányokat hívtak életre.

Még sohu senkinek nem sikerült tökéletesen feltérképeznie ezt az indatlan szigetvilágot, de egyesek szerint legalább ötvenezer kisebb-nagyobb szárazulattal rendelkezik.

Kerdamd

Nargantól délre, csaknem közvetlenül a kelmi határ mentén találjuk ezt az arányiag aprócska (három város és hat falu) államot. Az egyik legfiatalabb állam a régióban, mindössze ezerötszáz éves múltra tekinthet vissza. P.sz. 2256-ban a Guimtar királyság egyik nemesi családját zavaros körülmények kö-