



*Eren*



# FÖLDRAJZ

## *Eren általában*

Eren a három részre szakadt erv állam középső tartománya volt. Jelenleg az Északi Szövetség központi állama, jelentős szerepe van a kereskedelem, és a harcos-képzés terén. Az erv államok közül itt őrződött meg leginkább a harcos kultúra, hagyomány. Eren hercegsége igencsak híres fegyverforgatóiról, bajvívóiról. Ez köszönhető többek között az örökös harci feszültségnek is. Ha az Ereni Hercegi seregek nem Toron ellen küzdenek (és persze Eren legtöbb zsoldosa szívesen áll be a seregbe, hazáját védeni), akkor a nyugati határszéleken betörni próbáló nomád embercsoportok ellen harcolnak. Az államnak mégis a legtöbb hírnevet – és pénzt – azok hozzák, akik zsoldosként keresik a kenyerüket. Ez a kijelentés arra vezetne bennünket, hogy a fegyverviselésért igencsak sok pénzt szednek a hercegi adó-szedők, de ez ebben a formában nem igaz. A beszedett pénz inkább kevés, de sok helyről jön, és az ereniek büszkéek rá, hogy fizethetik ezt az adót – ugyanis valamennyire mindenkinek a férfiasságát mutatja meg az apró nyakék, medalion, amit az adó befizetéséért kapnak, és ami feljogosítja őket, hogy fegyvert viseljenek.

Erent északról két testvére, Gianag, és Haonwell határolja. Az északnyugati végen Tarin bányái láthatóak, a Törpe birodalom bejáratai. Kelet irányában Erigow síkságai látha-

tóak, ami fölött gyakran reszket a hőségtől a levegő. Ugyanebben az irányban fekszenek a magiokrácia fellegvárának, Dorannak a szántói is. Nyugat-délnyugat irányban nomádok élnek, akik nem formáltak államot maguknak. A területekért vívott törzsi, és nemzetségi háborúik néha Eren hercegségének földjeire is áttevődnek, ezáltal okozva gondot az államnak. Délre a Ranil-hívő lovagállam, a Dwyll Unió található.

Az állam hercegség, mely félig feudalisztikus keretekben tartja a lakosságot. Az állam élén a *mirac* áll (mellesleg a herceg családtagjait is miracnak, ill. mericenek hívják), alatta a dúsgazdag, nagy területekkel rendelkező *ekoss*, ill. *ekossék*, akiket gyakran báróknak is hívunk. A mirac családján kívül meg három bárói család él Erenben, akik mind szeretnének valahogy trónra jutni, ám ez szinte lehetetlen – a trónon ugyanis az örökifjává tett Eligor herceg – akit mellesleg a nép kék herceg néven ismer – ül már jó ideje. A bárók mellett körülbelül 800 kisebb-nagyobb hatalommal rendelkező *dogan* osztozik a földeken, ámbár a doganok egy részének nincs még földje sem. Eme címet Eligor gyakran adományozza a harcban hű híveinek. Az állam közemberei az *evenelek*. Minthogy a jobbágyok nincsenek földhöz kötve, így nem csak a polgárokat, a jobbágyokat, a harcosokat hívják így, de gyakran a normálisabb kalandozókra is ezt az elnevezést

használják.

Az ereniek közül legtöbben fegyvereikre büszkék, a hercegség egy harcos kultúrára épült hagyomány alapján él. Zsoldosai a világ minden részén ismertek, keresettek, és persze megbízhatóak – hacsak nem fenyegeti Erent valamilyen külső fegyveres erő – ebben az esetben ugyanis zsoldosai a lehető leghamarabb fölkerekednek, hogy megvédjék otthonukat. Tradicionális fegyverzetnek számítanak a különböző átlagos kardok, előszeretettel használják a hosszú kardot. Vértetetek közül általában inkább csak a könnyű vérteteket kedvelik, ez alól igencsak kevés kivétel van.

A közbiztonság igencsak jó a teljes országban, ez többek között a biztosoknak, azaz más néven *roncassok*nak köszönhető. A tulajdonképpeni városőrök igencsak képzett fegyverforgatók, a szakma mesterei. Gyorsan ítélik meg, és bármilyen rendbontást azonnal megszüntetnek, ha kell az érintettek zárkába juttatásával. Igen gyakori a párnapos bezárás, amit legtöbbször a kocsmai verekedők ellen szoktak bevetni, így az ember feje kitisztul.

Eren lakói nem csak harciasságukról ismertek, hanem vendégszeretetükről is. Éjszakai szállást, ételt keresni nem nehéz, hisz legrosszabb esetben egy paraszt fogadja be a vándort egy-két éjszakára. A fogadósoktól ugyan ingyen szállást ne reméljünk, de a kiadott pénzért cserébe kényelmes szállás vár az utazóra. A nép igencsak kedveli a hőstörténeteket, gyakran ezt kéri fizetségül – a házi tűzhely előtt a kedves vendég meséjére kíváncsiak. Büszkék, és becsvágyóak ők, gyakran szeretnék ők is utazni, világot látni – ámbár pénzük híján ezt csak kevesen tehetik meg. Sok bárd, énekes tehetség kerül ki innét, hogy azután beutazza a fél északot, dicsőséget szerezve hazájának, ámbár a mágia divatja itt nem dívik. A varázsláshoz értők már régen elköltöztek Doran városállamba, aki itt maradt, az csak vadtehetség. Az itt élők makacsok, és szinte sírig hűek hazájukhoz – mármint a legtöbben. Az ereni lakosok közül sokan a katonaság alkalmazásában állnak, vagy ezek ellátására szakosodtak – fegyver- és páncélkovácsok, bőrcserzők, és bőrművesek, szabók, íjkészítők, és hasonlóak –, nem csak a városokon belül, de sokan azon kívül is. Hatalmas méntelep, vetőföldek, és kertek találhatóak arrafelé. Sok a lovász, és a paraszt, de itt meg is jegyezném, hogy Eren hercegségben nem létezik olyasmi, mint a röghöz kötés, mindenki szabad.

## Kyel vallása

### Kyel egyháza

- Kyel szolgálja;
- Kyel vinicusa;
- Kyel deratja;
- Kyel magitusa;
- Kyel ventusa;
- Kyel derat attruma;
- Kyel oderatja.

Erenben három istennek van egyháza, ők gyakorolják a vallási uralmat a hercegség területén. Ők hárman Kyel, Arel és Uwel. Mindhárom főrend képviselteti magát mind a nemesi gyűlésen (og derac), a várak tanácsán, és a hercegi tanácsban, ez utóbbiba mindhárom rend főpapja tartozik, akik tanácsokkal látják el az uralkodót. A főpapok, és más magas rangú tiszteletesek elnevezése a hercegségek területen *oderat*, míg az alacsonyabb rendű beavatottaké *derat*. A nem beavatott szerzetesek, papnövendékek gyakran az *evenel* megszólítással kénytelenek beérni, kivétel azt a pár bárói sarjat, akik vallási irányban kívánnak tanulni.

Kyel a Pyarroni panteon főistene, felügyelni köteles a teremtés egészét, az egyensúlyt, az ősi egyezményt. Utat mutat az eltévedteknek, és igazságot a rászorulóknak. Ő minden hatalom forrása, az élet, a halál, és a mindenség ura. Katedrálisainak két kapuja az életet, és a halált jelképezi, egyiket az egyik, másikat a másik szertartásaihoz használják. A szentélyekben található szobrok is eme kettősséget fejezik ki, hisz az emberhez hasonló lényeket ábrázoló szobrok egyik oldala mosolygós, kortalannak mutatkozik, míg a másik oldala öreg, szomorú arcot mutat, melyről süt az elmúlás érzése. Kyel beavatottjai az egyensúlyt kötelesek fönntartani, és ehhez uruktól nem is csekély hatalmat kapnak. Idő, és tér urai ők, de hatalmukat ritkán bocsájtják az emberek szolgálatára, hisz istenüknek tartoznak felelősséggel. Követői rangsorolhatók az alapján amit tesznek a templomban, valamint hogy mennyire is beavatottak a szent isten hitében.

**Kyel szolgája**

Ő az, aki csak a templom külső épületeibe nyert csak bebocsátást. Mint tényleges szolga dolgozik a templom körül, addig, míg a papok érdeemesnek nem találják a belépésre. Ha a hite nem elég erős, hogy kitartson, akkor nem való papnak. A szolgálat egyébként nem nehéz, és nem túlzottan megalázó. Csak először a legtöbb embernek szokatlan és meglepő, hogy papnevelde helyett a konyhán, a vödörknél, vagy az istállóknál kötnek ki.

**Kyel Vinicusa**

A papnövendék. Aki már bent alszik a templomban, s mivel a hit első próbáját sikeresen állta, jutalmul elméje pallérozása a fő tevékenysége. Ez idő alatt minden tudást el kell sajátítania a vallásról, hogy a végső vizsgain megfeleljen. Elméje mellett még hitének gyémántját is próbálják csiszolgatni az atyák, hogy aztán annak szépségét és tökéletességét felfedezve a vinicus már maga tudja megadni, a szívét nyomasztó kérdésekre a válaszokat, s ha hitében megrendülne, akkor erőt merítsen a lelkében lakozó tiszta fényből. Ha a vizsgán megfelel, s mind hite ereje, mind tudásának mélysége elnyeri tanítói tetszését, akkor végre elnyerheti a beavatottságot. Ha nem, akkor visszakerül a szolgák közé, ahol újabb eltöltött 1,5-2 esztendő után megintcsak próbálkozhat a beavatás megpróbáltatásaival. S ha megint elbukik, akkor végleg távoznia kell Kyel templomából.

**Kyel deratja**

Derat – az északi népek elődei a szent embereket hívtak így. Később az elnevezés lassan kiterjedt minden varázstudó emberre. A nagyobb részük pap, ezen belül is Kyel, Arel es Uwel vallása a jobban elterjedt. Egy részük ugyan mágus, de ezek száma elenyésző, mivel Doran könyvtárai olyan vonzással rendelkeznek, hogy a mágusok nagy része csupán pihenni áll meg a hercegségben.

Kyel deratja – Az atya. Ő az, akit legtöbbször lát a városi ember. Ők azok, akik Kyel igéjét hirdetik. Ők azok, akik

áldást osztanak, s az adományokat gyűjtik. Ők azok, akik fogadják a templomba érkezőket, s távozásukkor ők köszönnek el tőlük. Napjuk imádságokkal, és megpróbáltatásokkal teli. Hitük megerősítésre, tökéletesítésre szorulhat, s ez az időszak pont erre nyújt lehetőséget. Sokaknak nem is adatik meg a lehetőség, hogy magasabb egyházi pozíciókat töltsenek be. De sokan nem is akarnak.

**Kyel magitusa**

A tanító atyák. Ők azok, akik tanítják a fiatal vinicusokat, s felvilágosítással szolgálnak, a kérdésekre a könyvtárból választ nem kapó deratoknak. Öveke a tudás, s az ő vállukon nyugszik, hogy Kyel papjainak tudása milyen mélységeket érint majd. Ők a tanítók, akik szinte sohasem hagyják el a templomot, s annak könyvtárát. Csendes elmélyülések, s a tanítások hangosabb órái váltogatják egymást életükben. Nagyon ritkán lép közülük valaki más rangba. Hisz az így kiesett tudást, nem lehetne hirtelenjében pótolni. Hisz a magasabb rang, mindig több kötelezettséggel jár, s így a tanításra már jóval kevesebb idő jutna, már ha egyáltalán jutna.

**Kyel ventusa**

Az igazságos atyák. Ők azok, akik mindenfajta zavaros egyházi kérdésben döntenek, ha az oderat éppen nem elérhető. Itt zavaros és nagyobb horderejű ügyekre kell gondolni. Ekkor összeülnek, és döntenek. A ventusi gyülekezet feje az attrum, ha éppen ő sem elérhető, akkor a legöregebb deratot éri a megtiszteltetés, hogy ideiglenesen a ventusi tanács feje legyen. Ezen kívül még világi kérdésekben is döntéseket hoznak, ha megkérik őket. És általában fel szokták kérni a ventust, mert éleslátásuk legendás, és az emberek jobban bíznak a papok semlegességében.

**Kyel derat attruma**

A templomra vigyázó atya. A templom igazi vezetője. Az oderat inkább az országos, és a nagyobb horderejű ügyekkel foglalkozik, s ez idő alatt a derat attrum tartja kezében a dolgokat. Nos, ez azt jelenti, hogy az idő nagyon nagy részében az attrum teljes szabad kézzel rendelkezik. S erre szükség is van, hisz a templomban és a környéken rengeteg dolog történik, amikre oda kell figyelni, amire cselekedni kell, amikről döntéseket kell hozni, és emellett még a templom vezetését is irányítani kell. No persze azért nem olyan sok a munka, de napi jó pár órát elvesz az idejéből. De aki vállalja, az

tudja mire vállalkozik. A derat attrum saját maga választja meg az utódját. A derat attrum szinte mindig fiatalabb mint az oderat, mert ő az oderat utódja. Ha az oderat meghal, vagy valamilyen más módon távozik a hitpiramis csúcsáról, akkor az attrum következik utána, és azonnal átveszi a helyét. Míg az új attrumot az oderatnak a feladata beleszoktatni a feladatkörébe. Bár úgy tűnik, hogy az attrum és az oderat kissé elkülönül egymástól, már ami a tevékenységi területet illeti, de hozzá kell tenni, hogy kölcsönösen kiegészítik egymást.

### **Kyel oderatja**

Oderat – A főtisztelendő papok, és a magiszterek által viselt cím. Egyben tagjai a hercegi tanácsnak is, ezenkívül részt vesznek az og derac gyűlésén is. Igencsak kevesen vannak, ugyanis a három fő vallás (Kyel, Arel, Uwel) főpapjain kívül csak pár magiszter viseli ezt a méltóságot.

## **Nemesi házak**

Fontosabb nemesi házak:

- Eligor udvartartása;
- A Vearsan család;
- A de Marcman família;
- A Zosperek.

Erenben nagy hangsúlyt kapnak a különböző családok, hisz a politika porondján szinte mind szeretné képviseltetni magát. *A játékosok közül a legtöbben egy család szolgálatába szegődnek.<sup>1</sup>* A legjelentősebbek Erenben a bárócsaládok. Ők hatalmi sorrendben a Vearsan, Marcman és a Zosper família, amelyhez hozzá szokás még venni Eligor udvarát is, ámbár Eligornak nincs családja. *Ha valamelyikhez csatlakozni szeretnél, akkor kérdezd meg Eren Adminjait, akik örömmel irányítanak téged a megfelelő személyekhez, a megfelelő kalandokba.*

### **Eligor Udvartartása**

Mirac Eligor udvara a legnépesebb mind közül. A kék herceg igencsak közkedvelt, bölcs uralkodó. Doran mágusainak köszönhetően nem kell

<sup>1</sup> A szövegben kihátrányítottam azokat a részeket, amik nem Ynevhez, hanem a játékot működtető oldalhoz kapcsolódnak, így az eredeti szövegen nem kellett változtatnom, mégis hangulatromboló hatások nélkül olvasható. (a szerk.)

félnie az öregedéstől, időtlen idők óta ő Eren uralkodója. Családjá nincs, de körülveszi magát megbízható embereivel. Tanácsnokai az ország legtapasztaltabbjai közül kerülnek ki, minden báró delegál valakit ebbe a testületbe, ezen kívül a papi, és mágusi rendeknek is joguk van ehhez. Nagy ellensége a Vearsan-ház, akivel szinte állandó politikai csatározásban van. A ház állata az unikornis, ami egyben az ország címere is. A ház címerén eme állat feje látható.

### **A Vearsan család**

A Vearsan-ház a sorban Eligor után közvetlenül következik, gazdasági hatalom tekintetében majdhogynem utol is éri. A kereskedelem nagy szerepet kap, hisz az ország kereskedelmének közel egyharmadát irányítja saját maga, vagy más kereskedőházak által. Kiterjedt uralmára jellemző, hogy egyes kereskedőtől kereskedelmi adót szed, ami igen jelentős összeg, valamint egyeduralmi kereskedelmi monopólium megszerzésére törekszik. Jelenleg embargó alatt próbálja tartani a többi nemesi ház által forgalmazott termékeket azáltal, hogy az általa irányított kereskedőknek megtiltja a tőle független áruk megvételét, ezt a helyzetet igyekszik a verekedőbrigádjaival fönntartani, persze erről a csoportról nem lehet bebizonyítani, hogy köze lenne a bárói házhoz. Elsősorban az élelmiszerek szállításában jelentős, kisebb részt vesz meg egyes fegyverek eladásában, vételében. A ház jelképén egy sárkány szerepel, kiterjesztett szárnyakkal, a ház színei a sárga és vörös. A házra jellemző, hogy egy nem túl régi gazdasági válság idején megszerezték az egyik ezüstpénz, a félpengős verési jogát, így a hercegségben az unikornist – Eligor címerállatát – és a sárkányt ábrázoló érmét egyaránt látni.

Az öreg Yvanael Abenad Vearsan gyűlöli a herceget, a körülötte lévők szerint maga is a trónra pályázik azon álláspont alapján, hogy Eligor az őt éltető örökéltű mágia segítségével akadályozza meg a trón öröklését, és mivel Eligornak nincs örököse nyilvánvalónak véli, hogy a trónt ő kaparintaná meg. Unokája, Yvanael örököse, akit Thevinnek hívnak nem különösebben érdeklődik nagyapja tervei iránt.

Bár a hatalomvágya jelentős, sokkal inkább lekötik a lovak, mint az élelmiszer-, vagy fegyverkereskedelem. Állandóan fegyveres őrsgel jár, és valójában már igen nagy beleszólása van a ház által intézett dolgokba. Gyakran lovagol, és jellegzetes, hogy nagyon szereti a sarkantyúit. Nagypja nemrég a házasság gondolatával fenyegette meg, ha nem szerez nemsokára menyasszonyt, ennek ellenére – hacsak Sylvia Zosper bárónőt nem tekintjük – nem különösebben érdeklődött a nők iránt.

## A de Marcman família

A ház csupán kisebb hatalommal bír, hatalmat elsősorban a fegyverkereskedelemből nyeri. A házak közül talán ő a legsemlegesebb mind közül. A ház jelképén egy sólyomfej látható.

## A Zosperek

A Zosper família csupán egy kicsiny családi fészek. Gazdasági jelentőségük kimerül pár apróbb termék szállításában, de igyekeznek fölvenni a versenyt a többiekkel. Jelenleg nem folynak be túlságosan a harcokba, de inkább Eligor mellett állnak, mint a Vearsan irányában. Családi jelképük a turulmadár, mely igen érdekesen van ábrázolva címerükön.

## Nemesi rangfokozatok

Ereni nemesi fokozatok:

- Mirac/Merice;
- Ekoss/Ekosse;
- Fheval;
- Perdan;
- Dogan/Dogane;
- Evenel;
- Wicca;
- Sticcha.

Különleges megszólítások:

- Atlam;
- Calmon Dul;
- Harras;

- Mant Cetan;
- Preten;
- Do Preten;
- Ordenna;

Az ereni társadalom, mint minden más hercegi, feudális kultúra a rangok bontják részekre. Léteznek gazdagok, és szegények. Az országban a legtöbben a szegényebb EVENEL népcsoportba tartozik. Utánuk jönnek sorban a DOGAN, a PERDAN és FHEVAL rangúak, majd az EKOSSok. A legmagasabb rang a MIRAC, a hercegnek, és családtagjainak kijáró megszólítás. A vallási réteg rangjai kissé el vannak különülve a világi rangoktól, a dogan megfelelője a DERAT, az ekoss megfelelője az ODERAT, ezekről részletesebb leírás található az egyházak leírásainál, hisz az egyes szervezetek egyéni rendszert is használnak. A társadalom számkivetettjei a WICCAk, valamint a STICCHAK.

### *Mirac/Merice*

A mirac az északi hercegségek uralkodóinak, és családtagjaiknak kijáró megszólítás, Eren hercegségének területén belül Eligor az egyetlen viselője, közeli hozzátartozója nem lévén. Női megfelelője a merice lenne... A mirac közvetlenül irányítja az országot, és vezeti az og deracot. Ő rendeli el a várak tanácsának összegyűlését is. Nagyon ritka, hogy valaki nem örökség útján jusson ennek a címnek a birtokába, talán az egyedüli lehetőség a fegyveres lázadás lenne, de ezt a nép sem tűrné el, másrészt: ki merne kezdet emelni Eligorra, akit meg a Dorani mágusok is támogatnak...

### *Ekoss/Ekosse*

Az ekoss, vagy ahogy a hölgyeket nevezik, ekosse a főméltóságok, a vezető réteg kijáró megszólítása. Tagjaik általában harcos-família tagjai, ugyanis a rang legkönnyebb megszerzési módja a háborúban szerzett dicsőség. Ezek a nemesek általában a falvak mellett emelt kastélyokban élnek, és kormányozzák a környéket. Közöttük vannak a három legnagyobb báró família családtagjai is, akik a legkülönböző indokokkal próbálnak uralomra kerülni. Bár a bárók által küldött főrendek tagjai a hercegi tanácsnak, ezt nem mindig tartják elegendőnek. Hivatalosak az og deracra is, ott akár fel is szólalhatnak, bár bizonyos formai megkötéseket nekik is be kell tartaniuk. Háború esetén kötelesek adott számú harcost kiállítani, bár

ezt a törvényt nem nagyon alkalmazzák, ugyanis a méltóságoknak saját becsületük is ezt diktálja.

### **Fheval**

A fheval családok büszkék arra, hogy kivétel nélkül mindegyikük egy-egy bárói családra, vagy annak valamely ágára tudják visszavezetni családfajukat. E miatt mindegyik házat valamilyen fokú vérségi kötelék fűzi a bárói házakhoz, melyet nagy hanggal hirdetnek. Persze a vérségi kötelék a legtöbb esetben nem olyan komoly, hogy a fheval ház különösebben függne a bárói házától. A házak nagyobb része elkötelezettje kereskedelmileg a bárói házak valamelyike felé. Ezért annak zászlaja alatt vele karöltve számottevő befolyásra tehetnek szert. Az ereni történelem emlékszik nem egy olyan esetre, amikor is a fheval család oly befolyással bírt, hogy le tudta taszítani a felette álló bárói házat, hogy maga lépjen a helyébe. Mivel a vérségi kötelék él előfordulhat, hogy egy bárói család törvényes utódja, egy fheval családba tartozik. Ilyen esetben a két ház összeolvad, de ez csak akkor fordul elő, ha a bárói ház utód nélkül marad, vagy pedig az utód valamely bűne miatt, vagy éppen azért, mert nem elfogadott gyermek, kiesik az öröklésből. A fheval házaknak jelentős befolyásuk van, mind a társadalmi, mind a gazdasági életben. Számottevő és igen gazdag birtokaik vannak. A háromévenkénti og deracon részt vesznek, s a házak képviselőjét két-két fő látja el. Általában a család feje, és az utód.

### **Perdan**

A perdan a középnemesi réteg Erenben. Egy perdan minden esetben tudja bizonyítani, hogy ősei Eren földjéről származnak, és ő maga ősi gyökerekkel rendelkező ereni nemes. Pontosán ezért nem lehet akárki perdan. Azok kiknek ősei nem Eren földjéről származnak, fel kell venniük egy ősi család nevét, mielőtt felölthetnék a hagyományos perdan ünnepi öltözéket. Ez a megoldás nem ütközik különösebb nehézségbe, mert rengeteg olyan család neve maradt fent, kiknek utódjai elhaltak, vagy eltűntek. S míg a doganok legtöbbje nem büszkélkedhet ősi családi névvel, a perdanok igen, bárha van közöttük néhány, kik idegen pávatollakkal ékeskednek. A dogan rangúak legtöbbje nem rendelkezik számottevő uradalommal, egy perdannak már kötelező földdel, és egy szép nagy nemesi házzal rendelkeznie. Ha valaki a perdan rangot viselő háznak joga van egy küldöttel

képviseltetnie magát az og derac-on, a nemesi gyűlésen.

### **Dogan/dogane**

A dogan a nagyméltóságú uraknak kijáró megszólítás, hölgyek esetén a dogane változatát használják. Az újkeletű kereskedő-arisztokráciákat is így hívják. A doganok általában nagyobb házakban laknak, és eléggé jó módban élnek. Általában kereskedelemmel foglalkoznak, de nem ritka a harcos família sem. A rangot legtöbbször harcabeli eredménnyel, vagy elegendő pénzzel lehet megszerezni, bár ez utóbbi módot ritkán részesítik előnyben. Általában kevés evenelt alkalmaznak mindenféle teendőkre, de vannak olyan doganok is, akik nem sokban különböznek a gazdagabb köznéptől. Egyesek meg a falvakból sem költöznek ki, csupán – mivelhogy megtehetik – nagyobb házat építenek. Ez a népcsoport általában a haszonszerzést, és a becsületet tartják legelőbbre. Tagjaik között nem ritka a csempész sem, akik a mostanában divatos abbitacélt szállítják. Hivatalosak a háromévente megrendezendő og deracra, azaz nemesi gyűlésre is, bár beleszólásuk kevés, megelőzendő a vitákat.

### **Evenel**

Az evenel rangú emberek általában szegény földművesek, illetve szabad harcosok. A közrangú emberek között is van persze társadalmi rétegződés, de ez korántsem rendelkezik olyan éles határvonallal, mint az előbbieket. A szabad harcosokat például igen gyakran többre tartják, mint a földműveseket, de ezen belül is rangsorol a vagyon. Az evenelek saját jószántukból, kétkezi munkával, vagy fegyverrel az Északi Szövetséget szolgálják. Manapság egyre gyakrabban hallani ezt a megszólítást a kalandozok egy kisebb csoportjára is. Az evenelek többnyire falvakban élnek, amelyek egy kisebb-nagyobb vár tövében húzódnak meg. Ezek az emberek viszonylag jó módban élnek, de keményen meg is dolgoznak érte.

### **Wicca**

Az egyház által kiátkozott személyek bélyege. Az egyházi átkok általában száműzetést jelentenek, az ezzel a bélyeggel

rendelkezőket kitoloncolják az országba, aki a kitoloncolás ellenére visszajön bűnt követ el, és a herceg haragját is magára vonja, azaz sticchanak bélyegzik. Akit mégsem számúznak, az a teljes megaláztatás jegyében élhet tovább. A legtöbbben semmire nem becsülik az ilyen embereket. A legtöbbben egyszerűen csak szóra sem méltatják, de van aki erejét, vagy fegyveres tudását fitogtatva száll szembe a megátkozottakkal abban reménykedve, hogy jobba teheti a világot. Ezek a vadászatok természetesen törvénybe ütköző cselekedetek, de ha a városon kívül teszik, az örök gyakran szemet hunynak az ilyesmi játékok felett.

### **Sticcha**

A számkivetettek bélyege. A törvény elől menekültek elnevezése. Sticcha mindenki, aki bármely bűn miatti felelősségre vonás elől elmenekül. A sticchak szabad prédák: gyakran indítanak rájuk vadászatot, a zsoldosok is jó bevételre tehetnek szert már csak a fejpénzek miatt is. A sticchak sehol sincsenek biztonságban: a hercegség teljes területén rájuk vadásznak. Aki segít nekik, büntetésben részesül, ez általában pénzbírság, vagy tömlőc, de rosszabb esetben csonkítás is előfordulhat. Minden elf, aki Eren területére lép vállalja a megbélyegzést, ők, és felig ember fajtársaik mind magukon viselik a sticcha bélyeget.

### **Ranghoz kapcsolható megszólítások**

Sok ember él Erenben, aki bár nem nemes, mégis nagyobb tisztelet övezi, mint egyes nemeseket. Ezek az emberek önfeláldozással, hűségükkel kiérdemelték azt, hogy nevük előtt egy adománynevet viselhessenek, melyet általában fheval, vagy annál nagyobb rangú személy, ház vagy éppen egyház ajándékozott. Adománynevet bárki kaphat, aki valamely hősies viselkedésével kiérdemelte azt. Régi szokás, még a harcos időkben maradt Eren nemeseire, és lakóira. Általában nincs nemzetiséghez, vagy fajhoz kötve kivéve, hogy egy elfet vagy félelfe

sem érhet a megtiszteltetés, hogy adománynevet viseljen. Aki bármely adománynevet is megkapja, az büszkén viselheti, s viselőjét megbecsülik bárhová is vetődjön Erenben. S az adománynév eredetiségét igazolandó, írást szoktak adni róla, vagy valamilyen eszközt, melyen a ház címere szerepel, s az adományozott név. Az adománynév, mindig a valós név, és a rang között szerepel, hozzákötve, hogy mely ház, vagy egyház adományozta is azt. PL. A dogan rangú Elesvan Tennam megkapja a calmon dul adománynevet, hűsége elismerése képpen, a Vearsan háztól. Ekkor így néz ki a teljes neve: dogan calmon dul ce Vearsan Elesvan Tennam. Persze előfordulhat, hogy valakinek több adományneve van. Ekkor természetesen fel kell sorolni az összeset, mindegyikhez odakötve, hogy mely háztól vagy egyháztól kapta. Elesvan Tennam calmon dul nevet kapott a Vearsan háztól, atlam nevet a Marcman háztól és Harras nevet a Zosper háztól. Ekkor a teljes név így néz ki: dogan calmon dul ce Vearsan atlam ce Marcman Harras ce Zosper Elesvan Tennam. Annyi a szabály, hogy ha több adományozó fordul elő, akkor a kisebb adományozókat említik először, és a nagyobb rangú adományozókat pedig utoljára. Ha egyháztól van szó, akkor azt mindig a bárói házak előtt említik.

### **Az en, ce szócskák:**

Az en kötőszó, az igazi nevet köti össze az adománynévvel. Akkor kell használni, ha valami okból, két igaz név egymás után következne. Nem csak családnév, hanem teljes név. A ce szócska, pedig az adománynevet köti össze, az adományozó személlyel, vagy ház nevével.

### **Atlam**

A hazát, vagy házat védő. Bármely nemesi ház és személy ki minimum fheval ranggal rendelkezik adományozhatja előnévként. Tudatja mindenkivel, hogy a viselője, vértett a hazáért, vagy az adományozó házáért. Általában a kiemelkedő bátorságot szoktak ezzel jutalmazni.

### **Calmon dul**

A megingathatatlan. Egy olyan szikes síknak a neve ez, hova a Dwoonok és a Toroniak is hiába akartak erődítményt építeni, egyiknek sem sikerült. Innen a név, hogy megingathatatlan, vagy bevehetetlen. Általában azoknak adják, akik hősiesen védtek valakit, hosszú időn keresztül, vagy pedig a külső csábításoknak ellent tudott állni, s nem

árulta el urát, vagy hazáját. Bárki oszthatja aki fheval vagy a feletti ranggal rendelkezik.

### **Harras**

A hűség bélyege. Hosszú, hű és megbízható szolgálat elismeréseképpen kaphatja ezt valaki. Bárki adományozhatja, az evenelen felül.

### **Mant cetan**

Igaz hit védelmezője. Általában ezt a rangot egyházak adományozzák, mint pl. Dreina, Kyel, Uwel, stb. Ezt a rangot egyházon kívülállók viselik, s valamely szolgálat, vagy szolgálatok miatt érdemelte ki. Általában a nemesek nem becsülik túl sokra, bár a kelő tiszteletet megadják. A ház neve helyett, itt természetesen az adományozó egyház istenének neve szerepel.

### **Preten**

A védelmező. Az ki az életet is adta volna. Olyan emberek kapják, akik halálos sebet kaptak, az adományozó, vagy az adományozónak fontos ügy védelmében. Az lehetett a haza, vagy szent dolgok, vagy valamely befolyásos család. Ritka kitüntetés, és ha valaki megkapja, várhatóan annak a családnak a bensőséges barátja lesz, és nemi jutalomban is részesül. Olyan emberekről van szó, akik már rendelkeznek a háztól egy atlam adománynévvel. És esetleg többször is, teljesen direkt módon saját magukat akartak volna feláldozni, annak a valaminek, vagy valakinek a védelmében. Pl.: A védett férfi elé áll, bár nincs fegyvere, hogy a testével védelmezze, míg meg nem jön a segítség, vagy el nem menekül a férfi. Visszamegy az égő templomba, hogy fontos szent tárgyakat, vagy könyveket kimentsen. Olyan égő templomot tessék elképzelni, ahová mágia nélkül csak az örültek mennének be. Nagyon-nagy tiszteletet kivívó név ez, bárki is adja. A viselőjére, még a szomszédos államok nemesei is megbecsüléssel tekintenek, természetesen akkor, ha az adományozó ház magasabb rangú volt.

### **Do preten**

A halott védelmező. Az ki életet adta. Olyan embernek jár, aki önként áldozta fel az életét, valamiért, vagy valakiért. A pretennél lévők érvényesek, kivéve azt, hogy ezt csak a herceg adományozhatja. Az elhunyt családjának nagy tisztesség ez, kérdés hogy ez őket mennyire vigasztalja. Ha akarják, akkor előnévként felvehetik a do preten nevet, de ilyenkor illik utána tenni, hogy kinek a neve is volt ez. Ha többen voltak, akkor nem

kell. Pl.: Elesvan Tennam apja az életét áldozta, Eligorért, annak parancsa ellenére, hogy a herceg időt nyerjen az üldözői elől. Szinte belevetette magát a kardjaikba, s feldöntötte őket. Így a fia viselheti a nevet. Az apja neve, Deron Tennam. A név a következő: do preten Deron Tennam en Elesvan Tennam.

### **Ordenna**

Testvér. Ez a legnagyobb elismerés, amit egy ház adhat. Ezzel az adománynévvel jelzik, hogy közéjük tartozik. No persze nem teljesen. A ház nevét nem viselheti, és a házba tartozók mindegyike parancsol neki, és magasabb rangúnak számít nála, de ha valaki a név viselőjét megsérti, akkor az adományozó házat sérti meg. Bármikor kérhet segítséget a háztól, és a kisebb rangú házaknál az is megengedett, hogy egy házbeli asszonyt vegyen feleségül, így az utódai már teljesen a házhoz tartoznak már. Teljes körű védelmét élvezzi a háznak, és a ház családi összejöveteleire is hivatalos. A név felvételétől számítva pedig mint örökösre kell nézni. Tehát ha mindenki meghalna a házból hirtelen, akkor mindent ő és nem a korona örököl. Amolyan mostohatestvéri kapcsolat általában, persze a név adományozása nem biztos hogy az összes házhoz tartozó tetszését elnyeri. Emiatt lehet, hogy úgy fognak bánni vele, mint egy szolgálival, de persze előfordulhat, hogy teljesen befogadja a ház, és mint saját vérüket kezelik.

## **Pénzek**

- Ereni tallér;
- Ereni pengő;
- Ereni báró;
- Ereni korsós;
- Ereni fitying;

Sok anekdota terjed szájról-szájra Eren hercegségében a különböző pénznemekről. Íme néhány közülük: A hercegségek közel azonos pénzeket bocsájtanak ki, az arany és ezüst érmeket mindenhol elfogadják, kivéve egy érmet: Erenben gyűlölik a haonwelli kétpengős érmét, ami ráadásul nem is tartozik bele a szabványba. Hogy miért? Kevés benne a nemesfém, vagy kényelmetlen? Inkább neveltetés miatt, hisz az érmén egy elf képe



látható. Hogy ne csak a vakvilágba rémisztgessük az erenieket, álljon itt egy kis tanulságos mese. Egyszer volt, hol nem volt egy kereskedő, ki Erenben dolgozott. Mondtak róla, hogy messzi vidékeket bejárt már, sok helyütt megfordult, de legtöbbször Eren főutcájában egy kis bódében árulgatta kelméit, s selyemárut. Nagy kereslet volt termékei után, midőn egyszer egy utazó állított be hozzá. Sok mindent vásárolt, s fizetségül egy haonwelli elfet hagyott ott a kalmárnak. Az elfogadta az érmét, mivelhogy kellő mennyiségű ezüst volt benne, gondolta majd beolvasztatja, vagy midőn legközelebb Haonwellben jár majd beváltja. Eljövén az estve ő aludni tért, s úgy történt, hogy ezután már többé nem ébredt föl. Holtan találták az ágyában, megfojtván, s torkán az elf érme akadt. Barátai akadályozván a roncassok munkáját hamar eltüntették a holttestet elásván egy közeli temetőben, de minden bizonnyal így történt. A kereskedő veszte lett az elf érme.

Erenben számos pénzváltóhely valamint kereskedő familia létezik, mely hajlandó külföldi pénzt erenire átváltani. Eme házak közül is kiemelkedik a három bárói ház, mely viszont pénzváltással a lehető legritkábban foglalkozik, talán a Zosper az egyetlen, akinek komolyabb neve van a szakmában, valamint a Carceo bankháznak van még neve a szakmában. A váltás során eléggé eltérő irányelvek alakultak ki, itt csupán egy átlagot vázolok. Az ismertebb északi pénzeknél a házak csupán kis mértékű váltóadót kérnek. Ez általában a váltott összeg 5 százaléka, vagy esetleg egy fixen meghatározott összeg, például ezüst és réz váltása esetén 1-10 réz, arany váltása esetén 1 ezüst érték. A nem ismert vagy nem elfogadott érmék esetén ez az összeg jóval nagyobb, akár 10-20 százalékot is elérhet. Nem érmék esetén az arany minőségétől függő összeget kérnek. Tiszta arany esetén körülbelül 10 százalék, rosszabb minőség esetén arányosan több, akár az 50 százalékot is elérheti. Léteznek ezen kívül utcai pénzváltók is, ezek a legváltozatosabb áron váltanak, igen gyakran sokkal borsosabban, de nem

kérdezik, hogy honnan van a pénz. Ezeken a helyeken teljes nyugodtsággal lehet toroni pénzt is akár beváltani, csupán arra kell figyelni, hogy jó helyre menjünk be. Ezen pénzváltók igencsak félnek attól, hogy fény derülhet toroni kapcsolataikra, ha ilyen pénzt elfogadnak, így előtte gyakran szeretnek megbizonyosodni a pénzt hozó megbízhatóságáról, valamint igen valószínű hogy ha találsz egy ilyet akkor holnap már nem lesz ugyanott.

### ***Ereni tallér (1 arany)***

Az arany tallér körülbelül 3 ujjnyi átmérőjű, vastag érme. Egyik oldalukon a kibocsájtó állam címerével, másik oldalon egy az államra jellemző mintával, oldalán vésett felirattal, vagy díszes mintával. Erenben Eligor arcképe szerepel a mintázott oldalon, valamint a címer alatt a kibocsájtás évszáma is látható rajta. Az évszám az északi hármak közös időrendje alapján meghatározott, jól olvasható felirat. Az érme oldalán sűrű minta látható, ami a hamisítást nagyon nehezíti. Virágok, és kacsaringós minták futják be az érme oldalát. Esetenként láthatunk olyan érmekeket is, amelyek Eligor előtti időkből maradtak ránk, ezek meg mindig használhatóak, de nagyon ritkák. Esetenként még olyan darabbal is találkozhatunk, ami a három hercegség (Eren, Haonwell, Gianag) közös múltjából maradt ránk, de ez mára már oly ritkasággá vált, hogy nem szokás pénzként használni, hacsak nem feltétlenül szükséges, gyűjtők sok pénzt hajlandóak fizetni érte.

### ***Ereni pengő (1 ezüst), báró (1/2 ezüst)***

Az ezüst érme körülbelül kétujjnyi szélességű, vastag érme, még az arany tallérnál is majd kétszeresen túltesz. Az érme oldalán bevágások láthatóak, ezeket a mesteremberek leolvasva megtudhatják, hogy hol, mikor verték az érmét. A jelölést nagyon nehéz hamisítani. Ha régi, 500-1000 éves érméket találunk, akkor előfordulhat, hogy meglepődve bámuljuk a gyűrű alakú lyukas érmeket. Abban az időszakban láncon hordták az érmeket, ma inkább mintát raknak rájuk. Erenben több féle ezüst érme is található: Az ereni pengő, és a báró. Ezeket az érmeket már gyakrabban lehet látni az országban, de a réz meg mindig jobban elterjedt, még nemesek esetében is. Van még egy speciális érme, a haonwelli elf, ami speciális jelentőséggel bír Erenben, ugyanis ez az egyetlen szövetségbeli érme amit az állam lakói nem fogadnak el. A pengő kinézete: egyik oldalt az állam címere, alatta a

kibocsajtás évszáma, másik oldalt a Masgariták erődje. Igencsak súlyos érme. A félpengő, azaz báró feleannyit ér, mint a pengő, és sajátossága, hogy a Vearsan bárói ház nyomja az érmét. Körülbelül 70 éve kapták meg erre a monopóliumot egy gazdasági válságban, magát a jogot ekoss Yvanael Vearsan nagyapja szerezte meg briliáns tervével. Egyik oldalán egymás mellett Eren és a Vearsan címere, másik oldalon az ereni Vearsan-rezidencia képe szerepel. Körülötte véset: „Sárkányok vére”.

### **Ereni korsós (1 réz), fitying (1/12 réz)**

A réz érme a legelterjedtebb fizetőeszközök. A nemesek váltópénznek, s gyakran fizetőeszköznek is használják, a pór nép pedig nem is igen lát mást. Minthogy nincs annyira kialakított egység a rézpénzekre előfordulhat, hogy Erentől távol már nem fogadják el az ottani rézpénzeket. A rezeke egyszerű ütőmódszerrel alakítják ki, így csupán kezdetleges mintázat lehet rajtuk. Kétféle réz-érme van Erenben, a korona és a fitying. Ez utóbbi tizenkettő koronát tesz ki. A korona díszítése egy vályogviskó, de a rossz minőség miatt nehezen fölismerhető, körülötte felirat: „Kyel óvja a herceget”. Másik oldalt Eligor arcképe szerepel hogy a pór nép jobban megismerje őt. Ezt az érmét hívják meg korsósnak is, mivel a fogadóknak ennyiért lehet kapni egy korsó sört. A pénz értékének szabályozására tett kísérletek is ezt szabják meg a réz értékéül. Erenben a korona nevet nem is használják, ez csak külföldön terjedt el. A fitying váltópénznek használatos a parasztok körében, erőteljesen föl van hígítva, valamint elég apró érme, alig körömnnyi, s igen vékony. Díszítése csupán egyoldalú, mintája egy felirat: „Dicsőség, és Bátorság vezeti Karunkat”. A réz érmekeket szokás felezni, negyedelni, de az ilyen érmekeket pénzváltó helyeken nem fogadják el legtöbbször. A réz érmeke darabolását segíti a peremen található minta, ami nehezebbé teszi, hogy apró szeleteket levágva az érme széléről szerezzünk tisztességtelen hasznot.

### **Ereni törpék**

Törpe klánok/családok Erenben:

- Beggba;
- Durkal;
- Sekko;

Az ereni törpék elég kevesen vannak, az emberekhez képest. Mar nem az Ősi Törpe úton

járnak, erre elég szép példa az, hogy nem Tarin bércei között élnek, hanem mint száműzöttek, vagy mint elvándoroltak érkeztek Eren országába. Jelenleg 3 nagy család él itt, ezek mindegyike képviselteti magát Eren városában is. Főleg bányászattal és fémmegmunkálással foglalkoznak, de az egyéb szakmáknak is vannak képviselői. Jellemző a fémekeke élelmiszerre cserélés, de e mellett a pénzek használata is elterjedt. Így kereskednek szinte minden nagyobb nemesi családdal, aki meg bírja fizetni őket. A tarini törpékkel ellentétben már nem annyira konzervatívak, használnak bizonyos újításokat, melyekre Tarinban nincs lehetőség és mód. A mindennapjaik ritmusa is megváltozott, hiszen az emberek között élve, s hozzájuk alkalmazkodva gyorsítaniuk kellett. Ez abban is megmutatkozik, hogy nem használják már az őseik nevet bemutatkozáskor, kivéve, ha egymás között vannak. Helyette egyszerűbb neveket használnak (melyeket az emberek is meg bírnak jegyezni, és nem ásítanak a vége felé). Furcsa lehet az embereknek, hogy vannak olyan több száz éves törpék, akik már több emberi generáció óta itt élnek, és szinte semmit nem öregedtek közben (látszólag). Ők ezt nem is veszik észre, csak azt, hogy már megint eltűnt valaki, akit pár évtized után újra fölkeresnének.

A városban felnöve törpék biztosítják a kapcsolatot a város, és a bánya kolóniák között, egyfajta szószólói és képviselői szerepben. Fontos esemény, az amikor egy-egy törpe karaván megérkezik a fémszállító szekereivel, és a megfelelő helyre szállítja a fémet, vagy mikor az ősökre emlékeznek a Gazdag Tellér Fogadónál, mely a város leghíresebb törpe fogadója, a családok gyülekezőhelye. A 3 család Eren 3 különböző hegyét mondhatja magáénak, mindnek máshol vannak érdekeltségei, és persze néha egymással is rivalizálnak kicsit. Ez így persze elég általános, mivel bizonyos átfedések mindig voltak közöttük, olykor együtt dolgoznak valamely nagyobb volumenű dolgon, pl. épületet emelnek a Sekkók, de a fém alapokat a Durkalok adják, és a Beggba díszíti az egészet. Ezeket a családokat a klántetoválasokról lehet megkülönböztetni, már ha az látható helyen van

(ha van, hisz sokan csupán kapcsolataik révén tartoznak egyik-másik család kötelékébe).

### **Beggba**

Ők a színesfémek megmunkálásában jeleskednek főleg, de a drágakövek sem idegenek tőlük, egyedül ők foglalkoznak üveggel. Híresek Koronázási Ékszereik, és dísztárgyaik, valamint az ólomüveg ablakaik, amelyek a templomokat díszítik. Kapcsolatban állnak a Herceggel és a Vearsan családdal is, és pár független családcskával.

Klánjelük egy apró drágakő, amit egy fénysugár világít át, szűk családonként más kőből.

### **Durkal**

Ők az igazi fémkovácsok, főleg fegyverekkel és vértékkel kereskednek, de fém használati tárgyakkal is foglalkoznak. Köztudott, hogy az ő fegyverük a legerősebb a vidéken.

Klánjelük két keresztbe tett fegyver, eléggé változatos, mivel szűk családonként változó a két fegyver.

### **Sekko**

A klasszikus eset, a kövek megmunkálása és faragása a szakterületük. Híresek szobraik és épületeik.

Klánjelük egy szerszámot tartó kéz, a szerszám családonként más, belső szakmától függő.

ismeretlen

Szerző: ismeretlen

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk valamilyen internetes oldalról letöltve, szerzők vagy az oldal megjelölése nélkül került hozzám. A szövegből kiderül, hogy egyfajta online MAGUS játék háttéranyagául szolgálhatott, de mindezidáig sem a forrás oldalt, sem a játék nevét nem sikerült felderítenem, ezért ismeretlenként szerepelnek.