

Ynevi kultúrkörök

Ynev világán számos humán és inhumán kultúrkör alakult ki a Korok folyamán. Egyesek nyomtalanul eltűntek, mások mind a mai napig fennállnak, és léteznek olyanok is, melyek már nem léteznek, de manapság is lehetséges ismerni őket. Az alábbiakban az Yneven megismerhető kultúrkörök rövid ismertetése következik. Az alábbiak alól minden esetben kivételt képeznek az adott kultúra vagy faj kitaszított egyedei; ezek olyannyira szétszórta vagy magányosak, hogy saját, egyedi kultúrájuk nem fejlődött ki, vagy ha mégis, annyira sokszínű, hogy nem lehetséges őket egyetlen kultúrkörbe besorolni.

A lenti kultúrkörök leírásai általában a Hetedkor végére, a 3700-as évek legelejére vonatkoznak. Mivel ez egy zavaros időszak Ynev történelmében, melynek során számos változás történt és történik, ezért megpróbáltunk utalni arra is, hogy néhány évvel korábban, illetve később mi történik az adott kultúrkörrel. A jelenkori kultúrkörök e felsorolásban helyet kaptak a fontosabb történelmi kultúrkörök is, melyek hatást gyakoroltak a jelenkori államok kialakulására és erőviszonyaira, illetve ma is lehetséges fellelni róluk információkat valahol.

Amund (ibarai)

A 3690-es évek elejéig, pontosabban a Manifesztációs Háború kezdetéig a Taba el-Ibara sivatagának mélyén rejtőző városokban élő faj, mely egy idegen létsíkról érkezett Ynev földjére. A Háború során befolyásuk kiterjedt a korábbi dzsad területekre, illetve azok környékére is. A Manifesztáció fokozatos meggyengülésével 3700 után ők is elkezdtek visszaszorulni, és néhány éven belül valószínűleg visszatérnek majd korábbi, rejtőző életmódjukhoz.

Földrajzi kiterjedés: A Taba el-Ibara egyes kisebb vidékei, a Háború során a dzsad államalakulatok.

Befolyási övezet: Saját, rejtőző városaik; a Háború során az Ibara és a Gályák-tengerének északi partján található országok és városállamok.

Nyelv: Amund.

Kapcsolódó kultúrkör: Dzsen.

Titkos kultúrkör

Aquir (edimadi)

Az „aquir” gyűjtőnévvel illetett ősfajok azon ága, amely a Fajháború után Edimad hegyei alá húzódott vissza. Társadalmukban szigorú hierarchia alakult ki, de ez csak egy-egy Valóvérű alattvalóiról mondható el, egymás közötti viszonyukra inkább a kényes egyensúly a jellemző. Bár Fekete Hadúr is van közöttük, az itt lakó aqirok nem igazán szoktak beavatkozni a felszínlakók életébe.

Földrajzi kiterjedés: Az Edimad hegyei alatt rejtőző járatok és barlangok kiterjedt rendszere.

Befolyási övezet: Edimad mélye és valamennyire a felszíne is. A Zászlóháború során általában erősebben érzékelhető a jelenlétük a felszíni népek számára is.

Nyelv: Az aquir nyelv edimadi dialektusai.

Kapcsolódó kultúrkör: Elf (sirenari).

Összetett és titkos kultúrkör

Aquir (kráni)

A Kráni-medencében élő aqirok, akik (legalábbis egyes egyedeik) szövetségre léptek Ranagollal, így háborítatlanul élhetnek a birodalomban. Általánosságban elmondható róluk, hogy északi fajtársaikkal ellentétben nyíltan élhetnek, ez ugyanakkor nagyobb szóródáshoz is vezetett közöttük, azaz kultúrájuk némileg összetettebb, mint az edimadi aqiroké. Ugyanakkor számos magányos (és általában nagy hatalmú) aquir is ide sorolható, akik esetében viszont értelmetlen saját kultúrkörrel beszélni. Érdemes tehát úgy tekinteni a kráni aquir kultúrkörre, mint ami a kráni kultúrkör erősen egyedivé tett, átformált változata.

Földrajzi kiterjedés: Krán.

Befolyási övezet: Krán.

Nyelv: Az aquir nyelv kráni dialektusai.

Kapcsolódó kultúrkörök: Elf (kráni), kráni (belső, középső, külső).

Összetett és titkos kultúrkör

Aszisz

A Quiron-tengertől délre, Abasziszban és környékén élő népcsoport. Abaszisz királya Toron szövetségese, de az ország hercegkapitányainál már nem ilyen egyértelmű a helyzet. A folyamatosan változó erőviszonyok és a színtalárak mögött (vagy éppen előtt) zajló hatalmi harcok ellenére az aszisz jókedélyű népség, mely a rengeteg külső hatás ellenére is kialakította és megőrizte egyedi kultúráját.

Földrajzi kiterjedés: Abaszisz és környéke.

Befolyási övezet: Abaszisz, az Északi Városállamok, közvetve pedig a Quiron-tenger teljes partvidéke.

Nyelv: Aszisz.

Kapcsolódó kultúrkör: -

Crantai

A Negyedkor folyamán Észak-Yneven virágzó birodalom, melyet az első emberi civilizációnak tartanak a bölcsék. Bár a kyrek érkezése nyomán a birodalom összeomlott, ha valaki veszi a fáradságot, még ma is felkutathat információkat az ősi államról.

Földrajzi kiterjedés: A Hetedkorban nincsen. A Negyedkor végén a Crantai Birodalom magába foglalta a teljes Quironeiát, illetve Észak-Ynev északnyugati részét.

Befolyási övezet: A Hetedkorban nincsen. A Negyedkor végén Észak-Ynev.

Nyelv: Crantai.

Kapcsolódó kultúrkör: Elf (sirenari), kyr.

Titkos kultúrkör

Dzsad

A dzsadok népe az emberek és az emberi civilizációba beolvadó dzsennek keveredéséből alakult ki. A Taba el-Ibara oázisai és kereskedelmi csomópontjai körül kialakult államalakulataikat elmosta ugyan az amundok áradata, de átalakuló panteonjuk és más, világi erők hatására az új

Képzettségek

Hardzs (egyes nyelvjárásokban Hradzs) birodalomban szerveződtek újra, látszólag egységben.

Földrajzi kiterjedés: A Taba el-Ibara dzsád államalakulatai.

Befolyási övezet: A Taba el-Ibara és a Gályák-tengerétől északra elterülő területek, kivéve természetesen Gorvikot.

Nyelv: Dzsád.

Kapcsolódó kultúrkör: -

Összetett kultúrkör

Dzsenn

Az amundokkal együtt egy idegen létsíkról érkezett faj, amely ösellségével vívott harca után a túlélés azon útját választotta, melynek során beolvadtak az emberi civilizációkba. Manapság zárt, titkos közösségeket alkotnak, mely közösségek gyakran egyenlők a tágabb értelemben vett családdal. A Manifesztációs Háború során sok dzsenn család menekült el más országokba; elsősorban Dél-Yneven kerestek maguknak új (ideiglenes?) lakóhelyet, de vannak olyan családok is, melyek Erionba, vagy Észak-Ynev valamelyik messzi államába költöztek.

Földrajzi kiterjedés: -

Befolyási övezet: A dzsád államalakulatok; a Manifesztációs Háború után kisebb közösségek Ynev számos táján, elsősorban Dél-Yneven és Erionban.

Nyelv: Dzsenn.

Kapcsolódó kultúrkörök: Amund (ibara), dzsád.

Titkos kultúrkör

Dwoon

Az Északi Szövetségben élő, de annak népeitől erősen eltérő kultúrával rendelkező nép. Alapvető fontossággal bír országukban a vallás, mely Ranilt hirdeti egyetlen igaz istennek. Ennek ellenére ismerik és elismerik a szomszédos népek kultúráit is, beleértve Toront is, mellyel folyamatosan – a Zászlóháborúk közötti szünetekben is – hadban állnak.

Földrajzi kiterjedés: Dwyll Unió.

Befolyási övezet: Dwyll Unió.

Nyelv: Dwoon.

Kapcsolódó kultúrkörök: Erv, tiadlani, toroni.

Elf (elfendeli)

Tyson Lar eleste után a Délvidék elfjei Elfendel Erdeibe vonultak vissza, ahol azóta is viszonylag zárt közösségben élnek. Keveset tudni róluk, bár az yllinori elfek között időnként találkozhatunk Elfendelből kivándorolt egyedekkel is.

Földrajzi kiterjedés: Elfendel.

Befolyási övezet: Elfendel.

Nyelv: Elf.

Kapcsolódó kultúrkörök: Aquir (kráni), elf (yllinori).

Titkos kultúrkör

Elf (erioni)

Az Erionban élő Kizsakadottak saját kultúráját alakították ki, amely talán a legkönnyebben érthető és elérhető a külvilágiak számára is. Egyes bölcsek ebben a közösségben látják az elf nép jövőjének zálogát, amely elméletet egyes

Hetedkor végi események is alátámasztanak. De hogy végül hogy alakul a történelem, annak legfeljebb csak a luminatarok a megmondhatói.

Földrajzi kiterjedés: Az erioni elf kolónia.

Befolyási övezet: Az erioni elf kolóniából számos elf és félelf kalandozó kerül ki, akikkel Ynev szinte bármely részén találkozhatunk, de szigorú értelemben vett befolyást csak a kolónia területén fejtenek ki.

Nyelv: Elf.

Kapcsolódó kultúrkörök: -

Elf (haonwelli)

A Haonwellben élő Kizsakadottak kolóniája, mely más elfekhez képest szokatlanul szoros kapcsolatot alakított ki az itt élő emberekkel, bár a nem Haonwellből származókat mindig gyanakvással kezelik, és más Kizsakadottakat sem látnak feltétlenül szívesen.

Földrajzi kiterjedés: Haonwell elf kolóniái.

Befolyási övezet: Haonwell.

Nyelv: Elf.

Kapcsolódó kultúrkör: Erv.

Elf (homoki)

A Taba el-Ibara mélyén, az elf-amund-dzsenn háborúk után bosszúra szomjazó homoki elfek csoportja, mely kívülállók számára – beleértve más elfeket is – szinte teljesen ismeretlen.

Földrajzi kiterjedés: A Taba el-Ibara egyes részei.

Befolyási övezet: A Taba el-Ibara egyes részei.

Nyelv: Elf.

Kapcsolódó kultúrkörök: Amund (ibara), aquir (kráni), dzsád, dzsenn.

Titkos kultúrkör

Elf (kráni)

Kránban, a Hét Domb és Hét Völgy területén élő, Ranagollal szövetkező elfek csoportja. Gondolkodásuk és kultúrájuk annyira eltávolodott máshol élő fajtársaiktól, hogy azok már nem is Kizsakadottak, hanem már inkább külön fajnak tekintik őket, bár rokonságukat – mindkét fél legnagyobb sajnálatára – nem tagadhatják.

Földrajzi kiterjedés: Krán, a Hét Domb és Hét Völgy.

Befolyási övezet: Krán egyes tartományai.

Nyelv: Elf (kráni nyelvjárás, ami talán a legjobban különbözik a többi elf nyelvjárástól).

Kapcsolódó kultúrkörök: Aquir (kráni), kráni (belső, középső).

Titkos kultúrkör

Elf (sirenari)

Az északi Sirenar Szövetségben, valamint annak határvidékén élő elfek csoportja. Ide tartoznak a Riegyoba áttelepült egyes családok is, melyek teljes egészében megtartották anyaországuk szokásait és kultúráját.

Földrajzi kiterjedés: Sirenar Szövetség.

Befolyási övezet: A Sirenar Szövetség, valamint Riegyoból környéke.

Nyelv: Elf.

Képzettségek

Kapcsolódó kultúrkörök: Riegoyi.
Összetett és titkos kultúrkör

Elf (yllinori)

A Mogorva Chei uralma alatt egységbe tömörült elfek csoportja, akik a többi yllinorival együtt harcolnak Krán, a nomádok, és más külső erők állandó fenyegetése ellen.

Földrajzi kiterjedés: Yllinori elf kolóniák.

Befolyási övezet: Yllinor.

Nyelv: Elf.

Kapcsolódó kultúrkörök: Aquir (kráni), elf (elfendeli), nomád (déli, kráni), kráni (külső), ork (kráni), ilanori/yllinori.

Enoszukey

A Niareből kiszakadt kultúrkör, mely az idők során olyan sokat változott az anyakultúrához képest, hogy mára már külön kultúrkörnek számít.

Földrajzi kiterjedés: Enoszukey.

Befolyási övezet: Enoszukey.

Nyelv: Niarei (enoszukeyi nyelvjárás, rengeteg újonnan alkotott szóval).

Kapcsolódó kultúrkörök: Niarei.

Titkos kultúrkör

Erv

A Torontól északra elterülő területekre a Hatodkor folyamán bevándorolt népcsoport.

Földrajzi kiterjedés: Eren, Erigow, Gianag, Haonwell.

Befolyási övezet: Az Északi Szövetség országai.

Nyelv: Erv.

Kapcsolódó kultúrkörök: Dwoon, ilanori/yllinori, kyr, tiadlani, toroni, törpe (tarini).

Összetett kultúrkör

Gnóm

Az ősidőkben a világ elől elrejtőző, titokzatos nép, akikről nehéz bármit is megtudni. A Kilenc Kor háborúit és zűrzavarait csendben akarják átvészelní, úgy, hogy közben ők maguk nem avatkoznak be a dolgok menetébe. Talán a történelem majd őket igazolja.

Földrajzi kiterjedés: Ismeretlen.

Befolyási övezet: -

Nyelv: Gnóm.

Kapcsolódó kultúrkörök: -

Titkos kultúrkör

Goblin (gro-ugoni)

A Gro-hegységben élő goblinok törzsei.

Földrajzi kiterjedés: Gro-Ugon, Gro-hegység.

Befolyási övezet: Gro-Ugon.

Nyelv: Goblin.

Kapcsolódó kultúrkörök: Ork (gro-ugoni).

Összetett és titkos kultúrkör

Godoni

A Hetedkor elején, Krán mesterkedései nyomán széthulló birodalom, melynek szétszéledő lakói szinte a Délvidék összes népére hatást gyakoroltak, és örökségük mind a mai napig jelen van számos országban.

Földrajzi kiterjedés: Jelenleg nincsen. Amíg létezett, Godon birodalma a mai Shadon egyes területeire terjedt ki.

Befolyási övezet: Jelenleg nincsen. Annak idején a mai Shadon területére, illetve az attól nyugatra elterülő földekre bírt befolyással.

Nyelv: Godoni.

Kapcsolódó kultúrkörök: Ordani, pyarroni, shadoni.

Titkos kultúrkör

Gorviki

A Shadonból Ramanovik vezetésével kivándorolt, Ranagol hitére tért népcsoport, amely az anyaországtól északra vetette meg lábát, Krán hathatós segítségével. A kráni befolyás és támogatás a 3700-as évek elejéig jelen van, de ezután a birodalom elzárkózik a külvilágtól, és karöltve az amundok inváziójával, ez Gorvik sorsát is alapvetően befolyásolja majd.

Földrajzi kiterjedés: Gorvik.

Befolyási övezet: Gorvik és egyes területek a Gályák-tengerének északi partvidékén.

Nyelv: Shadoni (gorviki dialektus).

Kapcsolódó kultúrkörök: Kráni (külső), shadoni.

Ilanori/yllinori

Az Északi Szövetségben található Ilanor, illetve a Mogorva Chei vezetésével délre vándorolt Yllinor országának lakói, akik mind a mai napig kapcsolatban maradtak egymással, és kultúrájuk sem változott túl sokat, a nagy távolság ellenére sem. Mindeközben mindkét ország megőrizte egyedi vonásait, mely sem északon, sem délen nem volt könnyű a számos külső hatás miatt.

Földrajzi kiterjedés: Ilanor és Yllinor.

Befolyási övezet: Ilanor és Yllinor, valamint Yllinor esetében a déli puszták egyes részei.

Nyelv: Ilanori.

Kapcsolódó kultúrkörök: Erv, pyarroni.

Összetett kultúrkör

Khál

A világtól elzárva élő, a Délvidék legdélebbi részein található hegységek titokzatos lakói, a Démonikus Ó-Birodalom örökösei, egyedei csak a legritkább esetben hagyják el szülőházjukat.

Földrajzi kiterjedés: Az elszigetelt khál települések.

Befolyási övezet: Az elszigetelt khál települések.

Nyelv: Khál.

Kapcsolódó kultúrkörök: -

Titkos kultúrkör

Korg

Az Északi Városállamoktól keletre található hegyekben és pusztákban élő barbár népek kultúrája, mely jóval inkább

Képzettségek

szokások és szertartások összességét jelenti, mint a szó szoros értelmében vett kultúrát.

Földrajzi kiterjedés: A keleti barbárok területei.

Befolyási övezet: A keleti barbárok területei.

Nyelv: Korg.

Kapcsolódó kultúrkörök: -

Összetett kultúrkör

Kráni (belső)

Krán legbelső, Tiltott Tartományainak lakóinak kultúrköre, melyekről gyakran még a szomszédos – de nem Tiltott – tartományokban élők sem tudnak sokat.

Földrajzi kiterjedés: Krán Tiltott Tartományai.

Befolyási övezet: Krán.

Nyelv: Kráni, aquir.

Kapcsolódó kultúrkörök: Aquir (kráni), kráni (középső), kráni (külső).

Összetett és titkos kultúrkör

Kráni (középső)

Krán Középső Tartományainak lakóinak kultúrája, kiknek hatalma olykor még a Tiltott Tartományok lakóiéval is vetekedhet, de szokásaik talán valamivel közelebb állnak az „átlagos” kráni szokásokhoz – de ettől még ugyanúgy gyökeresen eltérnek bármely emberi kultúrkör szokásaitól.

Földrajzi kiterjedés: Krán Középső Tartományai.

Befolyási övezet: Krán.

Nyelv: Kráni, aquir.

Kapcsolódó kultúrkörök: Aquir (kráni), kráni (külső).

Összetett és titkos kultúrkör

Kráni (külső)

Krán Külső Tartományainak lakói, akik azonban majdnem ugyanannyira elszigeteltek Ynev többi részétől, mintha csak a Tiltott Tartományokban laktának. Éppen ezért, hiába lakjanak itt emberek is, ez a kultúrkör mindig is idegen és érthetetlen marad a kívülállók számára.

Földrajzi kiterjedés: Krán Külső Tartományai.

Befolyási övezet: Krán.

Nyelv: Kráni.

Kapcsolódó kultúrkörök: Kráni (középső), nomád (kráni), ork (kráni).

Összetett és titkos kultúrkör

Kyr

Az Ötödik Ynevre érkező kyrek népe, kiknek bár birodalma megdőlt, húszezer évnyi uralkodásuk mind a mai napig hatással van Észak-Ynev népeire és történeteire.

Földrajzi kiterjedés: A Kyr Birodalom.

Befolyási övezet: Észak-Ynev.

Nyelv: Kyr.

Kapcsolódó kultúrkörök: Erv, toroni.

Összetett kultúrkör

Niarei

Észak-Ynev hatalmas birodalma, mely szinte teljesen elzárt a külvilág elől, ezért rendkívül egyedi módon fejlődött.

Csak azok alkothatnak némi fogalmat róla, akik magasabb szinten ismerik a tiadlani vagy az enoszukei kultúrköröket, mivel ezek erősen kötődnek, illetve kötődtek a niarei kultúrkörhöz.

Földrajzi kiterjedés: Niare.

Befolyási övezet: Niare.

Nyelv: Niarei.

Kapcsolódó kultúrkörök: Enoszukei, tiadlani.

Összetett és titkos kultúrkör

Nomád (déli)

A Pyarroni Államszövetségtől délre elterülő pusztákon élő, vándorló életmódot folytató nép, mely állandó gondokat okoz a közelében élő civilizált országoknak. Egyes bölcsek szerint a Démonikus Ó-Birodalom ember lakóinak leszármazottai, és szokásaik, hitviláguk, kultúrájuk mind az Ó-Birodalomban gyökeredzik.

Földrajzi kiterjedés: A Pyarroni Államszövetségtől délre fekvő területek.

Befolyási övezet: A Pyarroni Államszövetségtől délre fekvő területek.

Nyelv: Nomád.

Kapcsolódó kultúrkör: Nomád (kráni).

Összetett kultúrkör

Nomád (kráni)

A Krán területére telepített nomádok népe, akik rengeteg vonást megtartottak korábbi szokásaikból, de Krán eléggé átformálta őket ahhoz, hogy külön kultúrkört alkossanak.

Földrajzi kiterjedés: Krán Külső Tartományainak egyes területei.

Befolyási övezet: A kráni Külső Tartományok.

Nyelv: Nomád.

Kapcsolódó kultúrkör: Nomád (déli).

Összetett és titkos kultúrkör

Ordani

A godoni és a kyr kultúra találkozásából kialakult, a pyarroni és más déli kultúrkörök által erősen befolyásolt, de mégis egyedi kultúrával rendelkező városállam, mely az évek során önálló és meghatározó hatalommá nőtte ki magát.

Földrajzi kiterjedés: Ordan.

Befolyási övezet: Déli Városállamok.

Nyelv: Pyarroni.

Kapcsolódó kultúrkörök: Godoni, kyr, pyarroni.

Ork (edimadi)

Az Edimad hegyei között élő orkok kultúrköre, akik távol laknak Ynev sűrűbben lakott részeitől, így más fajtársaikhoz képest egyedi módon fejlődtek. Kultúrájukra rányomja bélyegét az aquirokkal való konfliktus.

Földrajzi kiterjedés: Edimad egyes részei.

Befolyási övezet: Edimad.

Nyelv: Ork.

Kapcsolódó kultúrkör: Aquir (edimadi).

Titkos kultúrkör

Képzettségek

Ork (fehér)

A Darton hitére tért orkok saját, még formálódó kultúrköre, amelyben természetesen kiemelkedő szerepet kap a dartonita vallás. A Hallgatagok törzse tartozik ide.

Földrajzi kiterjedés: Rowon.

Befolyási övezet: Rowon és környéke.

Nyelv: Ork.

Kapcsolódó kultúrkörök: -

Ork (gro-ugoni)

Talán a legnagyobb és legsokrétűbb ork kultúrkör Yneven a gro-ugoni orkoké. A Birak gal Gashad uralkodása alatt és óta fontos változásokon átmenő fajt Ynev minden hatalmi szereplője árgus szemekkel figyeli, sőt, egyes bölcsek szerint kulcsszerepet fognak játszani az elkövetkezendő korfordulókban.

Földrajzi kiterjedés: Gro-Ugon orkok lakta részei.

Befolyási övezet: Gro-Ugon.

Nyelv: Ork.

Kapcsolódó kultúrkörök: Goblin (gro-ugoni).

Összetett és titkos kultúrkör

Ork (kráni)

Az orkok egy különleges ága, mely Krán hegyei között telepedett le. Ynev más orkjai nem tudnak róluk túl sokat, de nem is igazán veszik őket orkszámba... az érzés kölcsönös.

Földrajzi kiterjedés: Krán egyes részei.

Befolyási övezet: Krán Külső Tartományai.

Nyelv: Ork.

Kapcsolódó kultúrkörök: Kráni (külső), nomád (kráni).

Összetett és titkos kultúrkör

Ork (niarei)

A Niaréban élő, titokzatos ork törzs kultúrája, akik oniknak nevezik magukat, és erőteljesen magukon viselik a niarei befolyás lenyomatát.

Földrajzi kiterjedés: Niare egyes részei.

Befolyási övezet: Niare.

Nyelv: Niarei.

Kapcsolódó kultúrkörök: Niarei.

Titkos kultúrkör

Ork (tongoriai)

A Tongoriában élő, Orwella-hitű orkok kultúrája. Mivel a Kárhozat Asszonyát minden más ork gyűlöli, ezért az itteni orkokat is megveti az összes többi törzs. A Hűségeselek törzse tartozik ide.

Földrajzi kiterjedés: Tongoria egyes részei.

Befolyási övezet: Tongoria.

Nyelv: Ork.

Kapcsolódó kultúrkörök: Tongoriai.

Titkos kultúrkör

Pyarroni

A Hetedkori Ynev egyik legmeghatározóbb kultúrája, mely szinte az egész kontinensre hatást gyakorolt és gyakorol, elsősorban a pyarroni valláson keresztül.

Földrajzi kiterjedés: A Pyarroni Államszövetség.

Befolyási övezet: Ynev civilizált országainak legnagyobb része.

Nyelv: Pyarroni.

Kapcsolódó kultúrkörök: Godoni, ilanori/yllinori.

Összetett kultúrkör

Riegoyi

A Riegoyi Városállamok Ynev többi részétől távol fejlődtek ki, ezért kultúrájuk számos sajátos elemet hordoz, bár a kyr hódítók keze nyoma is erősen érződik errefelé.

Földrajzi kiterjedés: A Riegoyi Városállamok.

Befolyási övezet: A Riegoyi Városállamok.

Nyelv: Arkat.

Kapcsolódó kultúrkörök: Erv, kyr.

Összetett kultúrkör

Shadoni

Dél-Ynev egyik legnagyobb birodalma, melyben rendkívül fontos szerepet játszik Domvik vallása. A Hetedkor egyik legerősebb birodalma, mely bár a belőle kiszakadt Gorvikkal nem bír, a Délvidék minden fontosabb eseményében szerepet játszik.

Földrajzi kiterjedés: Shadon.

Befolyási övezet: Shadon és a teljes Délvidék.

Nyelv: Shadoni.

Kapcsolódó kultúrkörök: Godoni, gorviki.

Összetett kultúrkör

Tiadlani

Az erv kultúrkör szomszédságában, de a niarei kultúra által formált kultúra, mely mégis meg tudta tartani egyedi vonásait mindezen hatások ellenére.

Földrajzi kiterjedés: Tiadlan.

Befolyási övezet: Tiadlan.

Nyelv: Tiadlani.

Kapcsolódó kultúrkörök: Erv, ilanori/yllinori, niarei, toroni.

Tongoriai

A crantai utódnépek folyamatosan visszafejlődő, kihalófélben lévő törzsei, akik Tongoria hegyei között, törzsekbe szerveződve tengetik életüket. Vannak, akik szerint ők az egész emberi faj hanyatlásának előhírnökei, éppen ezért sokan megpróbálják őket tanulmányozni, kevés sikerrel.

Földrajzi kiterjedés: Tongoria.

Befolyási övezet: Tongoria.

Nyelv: Crantai.

Kapcsolódó kultúrkörök: -

Titkos kultúrkör

A magát Kyria örökösének kikiáltó, de az eredetihez képest eltorzult kultúrával rendelkező ország.

Földrajzi kiterjedés: Toron.

Befolyási övezet: A Quiron-tenger melléke.

Nyelv: Kyr.

Kapcsolódó kultúrkörök: Erv, kyr.

Összetett és titkos kultúrkör

Törpe (tarini)

A Tarinban, a föld mélyén élő törpék kultúrája, mely kultúrát még Beriquelel hozták magukkal, és azóta sem változott túl sokat. Így tehát nemcsak a faji különbségek, hanem a földrajzi távolságok miatt is embertől idegen kultúráról beszélhetnénk, ám a valóságban nem túl nehéz megérteni a törpék szokásait, ha valaki rászánja az időt, és tényleg belemélyed annak tanulmányozásába.

Földrajzi kiterjedés: Tarin.

Befolyási övezet: Tarin és Gianag.

Nyelv: Vanir.

Kapcsolódó kultúrkörök: Erv.

Összetett kultúrkör

Törpe (tengeri)

A Riegoy-öböl mellékére települt törpe kolóniák kultúrája, mely bár egyes elemeiben emlékeztet az anyakultúrára, a felszíni, embernépek közötti lét alaposan átforgalmazta azt.

Földrajzi kiterjedés: A Riegoyi Városállamok egyes részei.

Befolyási övezet: A Riegoyi-öböl melléke.

Nyelv: Vanir.

Kapcsolódó kultúrkörök: Riegoyi, törpe (tarini).

A kultúrkörök alkalmazása a játékban

Mind az új, d20 rendszerű Alapkönyvben, mind a régebbi rendszerekben (Első Törvénykönyv és Új Tekercsek) szerepel a Kultúra képzettség (d20-ban Ismeret – Kultúra néven). Amikor a karakter ezt a képzettséget tanulja, a fentebb ismertetett kultúrkörök közül kell választania egyet, és tudása arra a kultúrkörre fog vonatkozni.

Ugyanez igaz számos más képzettségre is, melyek esetében az a mérvadó, hogy milyen kultúrkör részeként tekintünk rájuk. Ide tartozik többek között a Történelemismeret (Ismeret – Történelem) és a Legendaismeret (Ismeret – Legendák) is. Ezen képzettségeket szintén adott kultúrkörre kell felvenni, és vonatkoznak rájuk a kultúrkörökkel kapcsolatos szabályok. Ezen speciális szabályok az alábbiakban kerülnek ismertetésre, mindhárom főbb rendszerre vonatkoztatva.

Kapcsolódó kultúrkörök

Bár az egyes kultúrkörök önálló egészet alkotnak, az évezredek során számos olyan összefonódás alakult ki – egymástól akár gyökeresen eltérő civilizációk között is –, hogy bizonyos ismeretekre akkor is szert tesz a kultúrákat

megismerni vágyó egyén, ha egyébként az adott kultúrkört külön nem is tanulmányozza. Ezen kapcsolatokat jelzi a *kapcsolódó kultúrkör* fogalma. A kapcsolódó kultúrkör nem feltétlenül jelenti azt, hogy az adott kultúrkörben élők békében élnének egymással, hisz gondoljunk csak például a gorvikiakra, kiknek a története nem lehetne teljes Shadon legalább felszínes ismerete nélkül. Ugyanakkor ezen ismeretek akkor válhatnak valódivá, ha a karakter tanulmányozza is az adott kapcsolódó kultúrkört. Addig csak annyit tud, mint bármely más, az adott kultúrkörben élő személy – ami bizony sokszor nem több egyszerű pletykáknál és tévhitelnél.

d20: A kapcsolódó kultúrkörök a d20 MAGUS rendszerében úgy jelennek meg, hogy egy kultúrkör ismeretében elért minden 5. szinted után összhang módosítót kapsz a tanult kultúrkörrel kapcsolatos kultúrkör ismeretére. Mivel az Ismeret képzettségek általában csak képzetten használhatók, ezért az összhang módosító is csak akkor érvényesül, ha a kapcsolódó kultúrkört már tanulmányoztad, azaz legalább 1. szintű képzettséggel rendelkezel az adott kultúra ismeretében.

Első Törvénykönyv: Ha a karakter legalább Alapfokon ismeri az adott kultúrkört, úgy az ahhoz kapcsolódó kultúrköröket a szokásos 2 Kp helyett 1 Kp-ért ismerheti meg Alapfokon. Más, kapcsolódó képzettségek esetében az Alapfokhoz szükséges Kp feleződik.

Új Tekercsek: Amennyiben a karakter legalább 3. szinten ismer egy kultúrkört, az ahhoz kapcsolódó kultúrköröket kultúránként 1 Kp elköltésével nem 1., hanem azonnal 2. szinten sajátítja el, feltéve, ha teljesíti ennek követelményeit. Más, kapcsolódó képzettségek esetében ugyanez a szabály érvényes, azaz az 1. szintért kifizetett Kp-ért cserébe a karakter azonnal megkapja a 2. szintet.

Összetett kultúrkörök

Egyes kultúrkörök több kisebb kultúrkört fognak össze, melyek között időnként nehéz eligazodni. Hiába képez például egységet a pyarroni kultúrkör, ha valójában a különböző országok és népcsoportok kultúrája igen nagy változatosságot mutat. Az ilyen kultúrákat *összetett kultúrköröknek* nevezzük, melyekben karaktered specializálódás nélkül csak felszínesebb, átlagosabb tudással rendelkezhet.

d20: A d20 MAGUS rendszerében ez úgy jelentkezik, hogy az összetett kultúrkörökkel kapcsolatos képzettség-próbáidra -5 levonás jár. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy amíg a képzettségben el nem éred az 5. szintet, csak általános tudással rendelkez az adott kultúrkörrel, mely sokszor helytelennek bizonyulhat, amikor az adott kultúrán belül egy kisebb, specifikusabb réteggel kerülsz szembe. Efölött a tudásszint fölött apránként elmélyedsz az összetett kultúrkörön belüli rétegek kultúráiban is, ahogy képzettségedet fejleszted. A levonás mértékét a KM a körülmények ismeretében természetesen növelheti vagy csökkentheti is.

Első Törvénykönyv: Az Alapfok ezen kultúrköröknél csak egy nagyon felszínes, nagyon általános tudást takar. Hogy biztosabban mozoghass az adott kultúrkörön belül, behatóbban kell tanulmányoznod annak részeit, legyenek azok országok vagy tartományok, helyi vagy társadalmi csoportok. Ha ezen alcsoportokat is ismerni akarod, akkor ezekre külön-külön fel kell venned a képzettség Mesterfokát.

Képzettségek

Ha ezután az adott területen vagy csoporton belül akarsz tanulmányozni egy szűkebb csoportot vagy szervezetet (ahogy az a képzettség leírásában a Mesterfoknál szerepel), úgy újra fel kell vened a Mesterfokot, immáron ezen alcsoportokra vonatkoztatva. A többi, kapcsolódó képzettségre csak akkor vonatkoznak ezen speciális szabályok, ha adott területre vagy csoportra kell felvenni őket, egyébként minden az eredeti szabályok szerint zajlik.

Új Tekercsek: Az összetett kultúrkörök tanulmányozásakor mindig úgy kell vened, mintha eggyel magasabb szintet sajátítanál el, azaz a következő szint Kp igényét és követelményeit kell alapul vened, ugyanakkor tudásod a tanult szinten marad. Így tehát ha 3. szinten akarsz megismerni egy összetett kultúrkört, úgy a 4. szint Kp igényét (20 Kp) és követelményeit (Intelligencia 12, Érzékelés 13) kell figyelembe vened. Az 5. szint elsajátítása egy összetett kultúrkör esetében különösen nehéz feladat, éppen ezért a képesség-követelmények eggyel magasabbak lesznek (Intelligencia 14, Érzékelés 15), míg a Kp igény az eredeti duplája, azaz 40 Kp lesz. A kapcsolódó képzettségek esetében, amennyiben azokat adott kultúrkörre kell felvenni, ugyanezen szabályok érvényesek. Az 5. szint felvételekor a Kp igény duplázódik, a képesség-követelmények egy ponttal emelkednek, míg a képzettség-követelmények (ha vannak) nem változnak.

Titkos kultúrkörök

Végül vannak bizonyos kultúrkörök, melyekről csak hosszas utánajárással, különleges kódexek vagy épp nagy tudású bölcsek felkutatásával lehetséges információkat összeszedni. Ezek a *titkos kultúrkörök* kategóriájába tartoznak, melyek kívülálló (azaz nem az adott kultúrkörből származó) karakter számára nem túl könnyen tanulhatóak. Az alábbi játéktechnikai hatások mellett sokkal fontosabbak itt a játékon belüli tényezők, azaz a nehezen megszerezhető tudás, melyet érdemes a KM-nek és a játékosnak is kijátszania. Ha sikerül olyan tanítót vagy forrást találnia a karakternek, akkor a lenti hátrányoktól akár el is tekinthet a KM.

d20: A titkos kultúrköröket fedő képzettségek kívülálló számára sosem lehetnek elsődleges képzettségek, még akkor sem, ha egyébként a kaszt leírásában az Ismeret – Kultúra képzettség elsődlegesként van feltüntetve.

Első Törvénykönyv: A karakternek dupla mennyiségű Kp-t kell költenie az Alapfok és a Mesterfok elsajátítására, mind a Kultúra, mind a kapcsolódó képzettségek esetében.

Új Tekercsek: A karakternek dupla mennyiségű Kp-t kell költenie minden szint elsajátítására, mind a Kultúra, mind a kapcsolódó képzettségek esetében.

Képzettségek

Kultúrkörök összefoglaló táblázata

A fentebb leírtakat a könnyebbség kedvéért az alábbi táblázatban foglaljuk össze.

Kultúrkör	Kapcsolódó kultúrkörök	Összetett kultúrkör?	Titkos kultúrkör?
<i>Amund (ibarai)</i>	Dzsenn	-	igen
<i>Aquir (edimadi)</i>	Elf (sirenari)	igen	igen
<i>Aquir (kráni)</i>	Elf (kráni), kráni (belső, középső, külső)	igen	igen
<i>Aszisz</i>	-	-	-
<i>Crantai</i>	Elf (sirenari), kyr	-	igen
<i>Dzsad</i>	-	igen	-
<i>Dzsenn</i>	Amund (ibarai), dzsad	-	igen
<i>Dwoon</i>	Erv, tiadlani, toroni	-	-
<i>Elf (elfendeli)</i>	Aquir (kráni), elf (yllinori)	-	igen
<i>Elf (erioni)</i>	-	-	-
<i>Elf (haonwelli)</i>	Erv	-	-
<i>Elf (homoki)</i>	Amund (ibarai), aquir (kráni), dzsad, dzsenn	-	igen
<i>Elf (kráni)</i>	Aquir (kráni), kráni (belső, középső)	-	igen
<i>Elf (sirenari)</i>	Riegoyi	igen	igen
<i>Elf (yllinori)</i>	Aquir (kráni), elf (elfendeli), nomád (déli, kráni), kráni (külső), ork (kráni), yllinori	-	-
<i>Enoszupei</i>	Niarei	-	igen
<i>Erv</i>	Dwoon, ilanori/Yllinori, kyr, tiadlani, toroni, törpe	igen	-
<i>Gnóm</i>	-	-	igen
<i>Goblin (gro-ugoni)</i>	Ork (gro-ugoni)	igen	igen
<i>Godoni</i>	Ordani, pyarroni, shadoni	-	igen
<i>Gorviki</i>	Kráni (külső), shadoni	-	-
<i>Ilanori/yllinori</i>	Erv, pyarroni	igen	-
<i>Khál</i>	-	-	igen
<i>Korg</i>	-	igen	-
<i>Kráni (belső)</i>	Aquir (kráni), kráni (középső), kráni (külső)	igen	igen
<i>Kráni (középső)</i>	Aquir	igen	igen
<i>Kráni (külső)</i>	Aquir	igen	igen
<i>Kyr</i>	Erv, toroni	igen	-
<i>Niarei</i>	Tiadlani	-	-
<i>Nomád (déli)</i>	Nomád (kráni)	igen	-
<i>Nomád (kráni)</i>	Nomád (déli)	igen	igen
<i>Ordani</i>	Godoni, kyr, pyarroni	-	-
<i>Ork (edimadi)</i>	Aquir (edimadi)	-	igen
<i>Ork (fehér)</i>	-	-	-
<i>Ork (gro-ugoni)</i>	Goblin (gro-ugoni)	igen	igen
<i>Ork (kráni)</i>	Kráni (külső), nomád (kráni)	igen	igen
<i>Ork (niarei)</i>	Niarei	-	igen
<i>Ork (tongoriai)</i>	Tongoriai	-	igen
<i>Pyarroni</i>	Godoni, ilanori/yllinori	igen	-
<i>Riegoyi</i>	Erv, kyr	igen	-
<i>Shadoni</i>	Godoni, gorviki	-	-
<i>Tiadlani</i>	Erv, ilanori/yllinori, niarei, toroni	-	-
<i>Tongoriai</i>	-	-	igen
<i>Toroni</i>	Erv, kyr	-	-
<i>Törpe (tarini)</i>	Erv	igen	-
<i>Törpe (tengeri)</i>	Riegoyi, törpe (tarini)	-	-