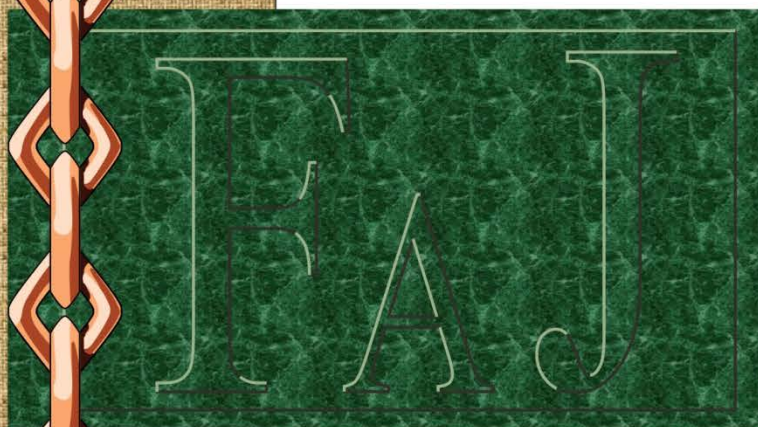


## Gnómok



### Történelem, társadalom

A gnómok alacsony, humanoid teremtmények, akik már az óidőkben is Ynevet tájait taposták, talán még az elfeknél is előbb, talán előbb, mint bármely értelmes faj ... Legendáik szerint, istenük, Berzebaal, az Ynevet alkotó négy őselemből gyúrta össze őket, még az idők kezdetén, és megajándékozta teremtményeit az értelemmel, elsőként Ynev élőlényei között. Nekik adta a világot, ahol éltek, hogy uralmuk alá hajtsák az Öserőket, melyekből maguk is származtak. Itt kell megjegyeznünk, hogy bölcseik Berzebaal-t, magával a természettel azonosítják, azonban, ez nem teljesen igaz. A gnómok úgy tartják, istenük maga Ynev, a kontinenst alkotó és uraló hatalmas földszellem. Így, ha ez igaz, akkor valóban Ynev gyermekeinek nevezhetik magukat, s otthonuknak tekinthetik az egész kontinenst.

Maguk, az ősgnómok elég kevesen voltak, és még tapasztalatlanul, járták a világot, de lassan sokasodni kezdtek, és megismerték környezetüket. Minden jel arra, mutat, hogy a Sheral bérceinek környékén éltek, az északi oldalon, a mai Abaszisztól eléggé délre. Még ekkor alapíthatták első városukat – ami máig a legnagyobb településük –, Zerdalt. Berzebaal-tól kapott hatalmuk segítségével, uralmuk alá hajtották a nemtelen anyagokat, és a Sheral

hegységben több helyen indultak virágzásnak kolóniáik. Kíváncsiságuktól hajtva felfedező utakat szerveztek, s nemsokára új népekre bukkantak, elfekre, és aquirokra. Félve tekintettek, a náluk jóval nagyobb termetű, és erősebb népekre. Eltitkolták előttük tudásukat, és nagy városaik létét. Így sikerült elkerülniük, hogy felfigyeljenek rájuk, közben pedig lassan összegyűjtötték, az általuk elpotyogtatott tudásmorzskákat.

Az azonban nemsokára háború tört ki az elfek, és az aquirok között, s a gnómok visszahúzódtak rejtett városaikban, félve, hogy ha beavatkoznak valamelyik fél oldalán, gyöngé népük felmorzsolódik a pusztító csatákban. Lassan azonban fogyatkozott mindkét nép, íghát a háborúk is véget értek, vagy legalábbis máshol, folytatódtak, a messzi délen. Mire a háború elvonult a gnómok tovább fejlődtek, mestereivé váltak szinte minden szakmának, ám közben felélték lakhelyük majd összes tartalékát, számuk megemelkedett, és a Sheral már nem volt képes eltartani őket, ezért előmerészkedtek rejtekükből, és ismét elindultak felderíteni Ynevet. Ám ez az Ynev már nem emlékeztetett arra amit ők megismertek. Az elfek és az aquirok visszaszorultak, míg helyüket új fajok garmadája foglalták el, köztük is a legszamosabban az emberek voltak. Mindenhol településeket hoztak létre, s



hatalmas területeket sajátítottak ki birodalmaik számára.

A gnómkokon erőt vett a bizonytalanság, féltették tudásukat és kincseiket az új, és hatalmas népektől, de mivel nem volt más választásuk útnak indultak, hogy új településeket létesítsenek. Gnóm kolóniák százai létesültek a kontinens minden lakható zugában. De mind a települések, mind a szélrózsza minden irányába szétszóródó csapatok rejtve maradtak. Persze nem egyik napról a másikra történt mindez, ám az évszazadok folyamán létrejött gnóm társadalom sajátos, rejtőzködő szerkezete mind a mai napig tartja magát.

### ***Egyedek, falvak, városok***

A gnóm férfiak átlagos testmagassága 130-140 cm, a nők ennél valamivel alacsonyabbak arányos testfelépítésűek, bár fejük kicsit nagyoknak tűnhet az emberi arányokhoz képest szemük és orruk is nagyobb. Hajuk és szemük sötét színű, bár a messzi délen megfigyelhető a testszörzet fakulása, így arrafelé nem ritka manapság a szőkésbarna haj sem. Átlagos életkoruk 200-250 év. 30 éves koruktól számítanak felnőttnek, ezután a férfiak pár éven belül elhagyják eddigi lakóhelyüket és a családjukat, hogy évekig járják a kontinenst egy karavánnal, majd pedig letelepedjenek valahol és családot alapítsanak. Hátralévő életüket pedig ott fogják leélni, ahol megállapodtak. Párjukat egy életre választják. Egy családban általában 3-4 gyermek van, nagyon ritka az ennél nagyobb vagy kisebb gyermekáldás. Egyszerre azonban csak egy gyermeket nevelnek, a következőt csak akkor hozzák a világra, ha a másik már felnőtt korúvá vált (fiú esetén elhagyta a családot, lánynál pedig megházasodott). Soha nem volt még rá példa, hogy gnóm asszony ikreket hozott volna a világra. A férfiak 30-35 éves korukban útnak indulnak egy karavánnal, míg a lányok ezzel ellentétben ott élik le életüket, ahol megszülettek, férjük valamelyik karavánnal érkező ifjúk egyike lesz. Ezért ugyanolyan megbecsülésnek örvendenek, ha nem nagyobbak, mint a fiú gyermekek, hiszen náluk függ a család fennmaradása. A családfát is női ágon vezetik vissza. Az asszonyok jóval nagyobb megbecsülésnek örvendenek, mint bármely más fajnál, sokkal nagyobb súllyal esik latba a szavuk, s minden döntésben kikérik véleményüket. Ennek ellenére mégsem matriarchátusban élnek.

Ha valaki el akar válni a karavántól, és a faluban akar maradni, akkor ha megfelelő ajánlást kap a vezetőktől, akkor engedélyezik számára a maradást, és rendelkezésére bocsátanak egy ideiglenes lakószobát. A karaván távozása után részt vesz a mindennapi életben, ő is kiveszi a részét a falu munkájából. Közben a lakosok figyelik, hogy boldogul. Valamelyik hajadonnal és családjával is megismerkedik – a lánnyal már valószínűleg korábban megismerkedtek egymással, ugyanis az ifjak többnyire 2-4 kört tesznek a karavánnal mielőtt letelepednének, így a faluban is többször jártak már feltehetőleg. Ha a lány viszonzozza érzelmeit és a falu is meg van elégedve munkájával, akkor sor kerülhet a menyegzőre (kb. 2-3 hónap után). Ekkor a férj-jelölt egy maga készítette tárgyat ajándékoz a lány szüleinek, ez az eddigi legtökéletesebb munkája lesz, egy valódi mestermunka. A menyegzőn az örömapa bemutatja az ajándékot a családnak, amely a szertartás után már tárgynak minősül (bár nincs erőssége, és különleges képességei, sok ilyen Tárgy együttesen mégis gyenge fókusznak minősül), és az Otthon Termében kerül elhelyezésre. A férj a falu és a család teljes jogú tagjává válik, s ezentúl velük fog élni, feleségével a rendelkezésükre bocsátott lakórészben. Egyben ekkor válik képessé a gnómkok mágiájának alkalmazására is, innentől ősi módon élő gnómnak számít, és lassan beavatást nyer a nép ősi titkaiba.

A dolgok szinte mindig simán mennek, hála a kerítők szorgos előkészítő munkájának, de hát vannak kivételek: az ifjú férj-jelölt valamilyen óriási baklövést követett el, netán léhának és felelőtlennek találtatott (ez utóbbit nehéz elhinni egy gnómról, de hát nem lehetetlen, azonban az ilyen megbízhatatlan ifjak már a karavánból megpattannak – az, hogy mégis előfordul annak köszönhető, hogy az ifjú szívét rabul ejtette valamelyik gnómhölgy), esetleg ő vagy mátkája meggondolta magát. Ha ilyesmi történik, akkor a következő, arra haladó karaván felveszi, és velük utazik tovább, ám az ilyesmi, mindig egy „rosszpontot” jelent a gnóm számára.

Településeiket Ynev szerte fellelhetjük, szinte mindig hegy-, vagy domb oldalába

építve, valamilyen nyersanyaglelőhely közelében, s mivel a gnómok visszahúzódó népség, falvaikról általánosságban elmondható, hogy 10-15 km-es körzetben maximum 1-2 falu, esetleg egy kisebb város található – azonban túl messzire sem telepítik őket, így 2-3 napi járásra mindig van valamilyen másik település -, bár az északi szövetség területén állítólag sokkal közvetlenebb a kapcsolat, itt-ott a városok határaitól előfordulnak falvaik, s mint köztudott az ereni határ közelében lévő Galdor városka szívében egy gnóm kolónia által lakott domb adja. S ki ne hallott volna a csodálatos Kahre-ról, az ördöngösebbnél-ördöngösebb masinák szülővárosáról – és arról, hogy a város technokratái tudásukat a gnómtól tanulták, így hát nem csoda, hogy egy kisebb gnóm város virágzik és gyarapodik a városállamon belül. Egy-egy gnómtól lakott falu, a hegyek vagy dombok oldalába vájt helyiségekből áll, nem lehetetlen, hogy egy részüket természetes képződményekből alakították ki. Ám ellentétben a törpék hideg és sötét barlangvárosaival, ezek inkább meghitt takaros kis kuckók, ugyanis a helyiségek többségének vannak a külvilágra néző ablakaik. Kedvelik a világos, természetes fényvel megvilágított helyiségeket. A hegyek gyomrában, a föld mélyén kanyargó folyosókat is igyekeznek trükkös megoldások (tükrök stb.), segítségével megvilágítani, de ahol ez nem sikerül, ott hagyományos módszereket vagy mágiát alkalmaznak. Viszont ahol a környezet nem alkalmas járatok készítésére – ilyesmi viszonylag sík területeken és még fiatal településeken fordul elő, ahol is utóbbinál még nem volt idejük a föld alatti falu létrehozására -, ott a föld felszínén hoznak létre épületeket. Ügyességüket és hozzáértésüket dicséri, hogy ezek az épületek ugyanúgy kiállják az idő próbáját, mint a törpék által emelt házak, bár ezt ránézésre nem mindig hinné az ember. Valódi korukat csak az építészetben igazán jártasak tudják megítélni, még a törpék között is.

Falvaik lélekszáma változó, többnyire 50-150 fő, de ettől kismértékben el is térhet. A lakosság minden esetben egy nagy család. Az ilyen kis települések mindegyike hasonló szerkezetet mutat. A központban az Otthon Terme található. Ez a legnagyobb terem, esetleg ha a föld felett van akkor a legnagyobb, legmasszívabb épület. Ezt veszik körbe a raktárak és a műhelyek, ezeket pedig a lakóhelyiségek követik, vagy házak és az esetleges karámok, ólak. Ha a helyiségek hegy vagy domb oldalában kaptak helyet, akkor többnyire egymás fölött helyezkednek el. Igen különös, de tény, hogy minden településükön található legalább egy forrás, és nem egy esetet jegyeztek fel, mikoris a gnómtól érkezte előtt nem volt ott semmi nyoma, Így joggal feltételezhető, hogy ők maguk fakasztották. A legtöbb falu, ha van rá lehetőségük, folytat valamilyen gazdálkodást tartanak élő állatokat: baromfit, sertést, birkát esetleg hátasokat is és minimális földművelést is folytatnak, de nem igen van család amelyik hosszútávon gondoskodhatna ily módon a saját maga ellátásáról. Ezért ezt mindig kereskedelem útján oldják meg.

Városaik több dologban is eltérnek a fentiektől. Míg faluból több ezer található Ynev szerte, addig a kisebb-nagyobb városok száma nem éri el a 100-at. Lakosságuk mérete elég nagy változatosságot mutat, a pár száztól a pár ezerig mozog általában, de vannak tízezernél nagyobb lélekszámmal bírók is, igaz csak pár darab, míg fővárosuk, Zerald 30-40 ezres méretű állandó lakossággal bír. A városok minden ember lakta településtől biztonságos távolságban rejtve helyezkednek el, valamelyik hegység oldalában, valamilyen gazdag nyersanyaglelőhely (fémek, nemesfémek, drágakövek, egyéb értékes ásványok stb.) közelében. Ezért minden város bánya közelében létesül, azonban soha sem közvetlenül mellette, hanem attól egy-két kilométerre, így ha valaki tudomást szerezne a bányáról, és szemet vetne rá, akkor a város megostromlása nélkül is ráteheti a kezét. A település alapját itt is a családok alkotják lényegében úgy is felfogható egy-egy város, mint sok, egymás mellett épült, jól szervezett falu. Az egyes nagycsaládok vezetői képviselik családjukat a városi gyűléseken, és együttesen döntenek a lakosság egészét érintő kérdésekben. Itt is folytatnak földművelést és állattenyésztést, de talán még kisebb mértékben mint a falvakban, ezzel is kerülve a feltűnést. Városaik pontos helye titok,

nem sokan vannak Yneven akik elmondhatják magukról, pontosan ismerik egy gnóm város hollétét de ha ismerik is, korántsem biztos, hogy oda is találnának!

Psz. 3400-as ávek első felében volt rá példa, hogy Abaszisz déli határának a közelében felfedeztek egy, az Onpor-hegységben megbúvó gnóm várost. Miután világossá vált, hogy a közelben dús vastelérekek találhatók, emberek telepedtek le a közelben, feltörték a földeket, és a helyi hatalmasság tárnákat nyitattott. Közben követeket küldött a gnómokhoz, és ostrommal fenyegetőzött ha nem fizetnek kártérítést az eddig kitermelt érc ellenében, valamint behódolnak és adót fizetnek. Egy év múlva egy árva gnóm nem sok, annyit sem lehet találni a közelben, a várost teljesen kiürítették, odahagyták évtizedek alatt épített városukat, odébbálltak mind. A város máig ott áll üresen kongó, sötét, mélybe nyúló folyosóival, titkos járataival és megannyi ravasz csapdával. Nem ez az egyetlen elhagyott gnóm város, akad még egypár Ynev szerte, de pontosan senki sem térképezte fel őket, akik mélyebbre merészkedtek, azok közül nem mindenki tért vissza, s aki mégis életben maradt, az is üres kézzel távozott. Fővárosuk, Zerald, a Sheral északi oldalán fekszik feltehetőleg, de hogy hol senki sem tudja pontosan, azt beszélik még maguk, a nagyvilágot járó gnómok sem, még azok sem akik állításuk szerint többször jártak ott.

A karavánok útban a városba, szinte mindig másfelé haladnak, szurdokokon, hágókon keresztül, keskeny hegyi ösvényeken, s követőik mindig nyomukat veszítik, eltűnnek egyszer csak, mintha a föld nyelné el őket, és ez mindig a Sheral legkülönbözőbb helyen történik, úgyhogy még csak nem is lehet sejteni hol is fekszik a város. A gnómok azt állítják ők maguk sem tudják merre van, csak elindulnak valamerre, és egyszer csak odaérnek. Valószínűleg elfelejtik minden emléküket az oda és visszaútról. Magáról a városról nem sikerült eddig az idegen fajoknak túl sokat megtudniuk. Helyzete továbbra is ismeretlen. A város lélekszáma 30-40 ezer főre tehető, plusz az éppen itt állomásozó karavánok. Állítólag egy szurdokban fekszik. A lakosok csak kézművességgel, és bányászattal foglalkoznak, ellátásukról a gnóm karavánok gondoskodnak. Minden karaván megfordul itt 3-4 évenként legalább egyszer. Élelmiszert szállítanak a városba, ahol fémeket, dágaköveket vesznek fel, továbbá a gnómok által készített mestermunkákat,

ezenkívül felfrissítik ismereteiket a beérkezett hírekből, térképeiken bejelölik a módosításokat, pihennek majd távoznak. Legendáik úgy tartják, hogy a városból járatok vezetnek a kontinens szívébe, ahol óriási mennyiségben lelhetők fel a hegyek kincsei, és kis fáradsággal kitermelhetők, ki nem ürülő forrásként szolgálva a gnómok számára. Azt beszélik, hogy az abbit és a mithrill is felfedezhető ezen kincsek között – de ne feledjük ezek mind csak feltételezések...

## ***Karavánok***

Mivel a gnóm települések alig folytatnak földművelést és állattenyésztést, ezért a család ellátása nagyon nehéz, ha nem lehetetlen lenne a gnómok karavánjai nélkül. Ezeknek a karavánoknak a feladata, hogy a gnómok és a külvilág közötti kereskedelmet megvalósítsák. Minden egyes karaván szívében egy-két család alkotja, hozzájuk csatlakoznak még a világot járó, ifjú gnóm férfiak. Mivel a többi faj jóformán ezen karavánok révén szerez csak tudomást a gnómok létezéséről, nem csoda, hogy csak gnóm férfiakkal van érkezésük találkozni egy gnóm nő felbukkanása ugyanakkor feltűnést kelt, mint egy törpe asszonyság vagy lány megjelenése. Egy-egy ilyen utazó kompánia 100-150 gnómból áll, és rendkívül feltűnő jelenség, könnyen találkozhat velük bárki aki sokat utazik Yneven.

Új karaván általában megcsappant létszámú, otthon nélkül maradt családokból jön létre de az esetleg kitaszított családok is ilyen sorsa jutnak – bár igazán ritka, hogy egy családot kitaszítanának valószínűbb, hogy az már előtte önkéntes száműzetésbe menekül. Ha egy család ilyen helyzetbe kerül támadás, katasztrófa, esetleg más probléma miatt, akkor általában csatlakozik egy kisebb létszámú karavánhoz, vagy egy nagyobb karaván, melyet több család alkot, válik két részre, s ekkor a karaván egyik feléhez csatlakozik. Az ilyen szétválások, és egybeolvadások mindig valamelyik városban történnek ahol is a csonka család eddig meghúzta magát. Persze nem igaz, hogy minden megfogyatkozott létszámú család egy karavánba olvad bele ez is előfordulhat, de jellemzőbb, hogy egy városban telepednek le.

Így hát egy karavánt általában több család alkot (2 vagy 3), és ezek viszonya elég közvetlen (közvetlenebb, mint a városokban egymás mellett élő családoké), de korántsem felhőtlen a szétválások oka gyakran valamilyen belső vita, ellentét.

A karavánon belüli családok felépítése, életmódja eléggé eltér az eddig megszokottaktól. Az ilyen módon élő családok értelemszerűen nem rendelkeznek állandó lakhellyel, s így az Otthon Terme sem található meg a karavánon belül, épp ezért Tárgyakkal sem rendelkeznek, s jóval védtelenebbek, mint ősi módon élő fajtársaik. Persze, vihetnének magukkal pár Tárgyat, de könnyen előfordulhat, hogy idegen mágiahasználók lelepleznék őket, s ezáltal fény derülne a gnómok egyik rejtett titkára, ezt pedig nem engedhetik meg maguknak. S minden család eléggé kötődik még népe hagyományaihoz, mielőtt egy karaván részévé válna, és ezért belátja, hogy a Tárgyak jobb helyen vannak valamelyik városban – ha egy család kénytelen elhagyni otthonát, akkor Tárgyai, az egyik városba kerülnek. Később persze a különbözőség érzése, és a megváltozott mentalitás miatt előfordulhat, hogy úgy érzik, rosszul tették mikor lemondtak Tárgyaikról, de már nincs lehetőségük a visszaszerzésükre, és újakat sem tudnak készíteni (ennek ellenére mégis hírek járnak arról, hogy akadnak gnómok akik Tárgyakat készítettek, bár nem az ősi módon éltek, s így van karaván mely bírja a hatalmat de ezek többnyire mesék csak, s ha van karaván ahol Tárgyakkal rendelkeznek, akkor azokat mind a külvilágban szerezték rég elkallódott, és most megkerült Tárgyak).

Elmondható, hogy az eredeti család felnőtt tagjai bírnak valami kevés hatalommal (mivel a testük nem képes od tárolására, ezért csak Egészség pontjaikból használhatnak hatalomszavakat, és ezek bizony elég károsan hatnak rájuk, a regenerálódás pedig NAGYON lassú), de ezt nem örökíthetik tovább utódjaikra. Ígyhát mágikus fókuszok és támogatások híján kénytelenek saját erejükből

boldogulni szembeszállni a betegségekkel, megvédeni magukat az esetleges támadásoktól. Ezért van, hogy a karavánokban vándorló családok tagjai többnyire valamilyen ember-isten követőivé válnak, és így előfordulhat, hogy egy-egy ember pap csatlakozik hozzájuk vándorlásaik során. Továbbra is tisztelik Berzebaal-t, ám ezen nem kell csodálkozni, mivel a kapcsolatuk istenükkel egészen más alapokon nyugszik, mint az embereké isteneikkel. Többnyire Krad vagy Galradysa követőivé válnak, bár fellelhető Arel és Antoh is isteneik között, utóbbi azért mert akad egy-két család amelyik tengeri hajózást is folytat. A fentiek miatt már az is érthető miért közvetlenebb a kapcsolatuk az emberekkel és a többi fajjal. Máshogy élnek, mint népük többsége, ezért kicsit kitesztötnak, kicsit hazátlannak, s mivel a kötöttségek csökkennek jóval szabadabbnak érzik magukat. Bár ezt a szabadságot minden gnóm férfi megtapasztalta, azok akik később megállapodnak, úgy tekintenek vissza rá, mint az ifjúság ostoba ábrándjainak egyikére, az utolsó jelentős próbatételre hiszen csak az válik igazán felnőtté, a társadalom teljes értékű tagjává, aki ellenáll a csábításnak, mert bizony csábítás ez az ifjúk többségének. Később minden apa óva inti fiát, nehogy az engedve a pillanat csábításának, elveszen népe számára.

Mert bizony minden, a nagyvilágban élő, esetleg a kalandozók útjára lépő gnóm ezek közül a meggondolatlan ifjúk közül kerül ki, s közöttük is szép számban vannak azok, akik már eleve karavánba születtek. S ha a döntő pillanatban egy ifjú a szívére hallgat az esze helyett, akkor elvesztette a lehetőségét, hogy valaha is letelepedhessen fajtája között, hiszen méltatlannak bizonyult, nem bízhatnak benne többé legfeljebb valamelyik karavánban lelhet menedéket, ha esetleg csalódott az egykor oly fényes lehetőségekben. Talán már az is érthető, miért számít igazán unicumnak egy gnóm lány kalandozó. Bár a karavánok egyáltalán nem intik fiaikat annyira a kóborlásoktól, ám lányukat még ők is védik, hiszen a család és a karaván fennmaradása tőlük függ. Férjeiket ők is idegenek közül választják (szinte kivétel nélkül más karaván fiai, esetleg a kitesztötnak közül), s ilyenek mindig akadnak – többnyire igaz, hogy azok az elcsatangolt ifjúk, akik túléltek a nagyvilágban tett első lépéseiket, előbb utóbb visszatérnek és csatlakoznak valamelyik

karavánhoz. Ha kevés ideig voltak távol, akkor általában a karaván vezetői elhallgatják gyengeségüket a többi gnóm előtt, így ha hamar meggondolták magukat, akkor még mindegy él a lehetőség, hogy letelepedjenek. Azonban a semmiből felbukkanó, vándorló asszonyok befogadására nincs lehetőség. Erkölcsük jóval lazább, gondolkodásmódjuk is különbözik. Míg az ősi módon élő gnómok sohasem hazudnak, mindig nyíltak és egyenesek, addig ez róluk már nem mondható el.

Amíg egy gnóm mester annyit kér a munkájáért amennyit az szerinte ér – és ebből nem enged nem alkudoznak, legalábbis idegen fajokkal nem ők többnyire jóval olcsóbban megszámtják mint várható lenne -, addig egy vérbeli kereskedő szellemmel megállított fajtársuk ennek a többszörösét is elkéri egy termékért, hazudik, csal esküdozik ha kell, persze csak a külvilág felé. Befelé ennél jóval becsületesebb, a gabonát, a húst és más nélkülözhetetlen dolgokat olcsón ad, esetleg áron alul is, a különböző nyersanyagoknak azonban már megkéri az árát, és amit az élelmiszereken vesztett azt itt többnyire visszanyeri. Nem ritka, hogy egy anyagiakban szűkölködő falu szorult helyzetbe kerül – nem csoda nyomába sem érnek alkudozásban egy kereskedőnek -, s ezért később panaszt tesz a közeli város előljáróinál. Ők később persze megfeddik az adott karavánt, s némi anyagi juttatás mellett megkérlik a vezetőiket, hogy később mérsékeljék áraikat, ez pedig meg is történik... amíg a fedezet tart.

Egy-egy karaván ha úton van kisebb, de inkább nagyobb vagyonnak megfelelő árut visz magával ez pedig vonzza a kapzsi embereket, mint gyertyaláng az éjjeli lepkéket, s ha nem vigyáznak könnyen meg is égethetik magukat. Mivel a karavánok az állandó támadás veszélyének vannak kitéve, tagjai az idők folyamán elsajátították valamelyest a harc művészetét. Minden fiút már kis korában, amint lehetőség nyílik rá, oktatni kezdenek valamilyen fegyver használatára. Mire felnőtte válnak elég jól értenek 2-3 fegyver használatához, ezek egyike valamilyen célzófegyver (nyílpuska, esetleg parittyá, ritkábban íj), a többi pedig valamilyen kisebb fegyver amit még eredményesen tudnak forgatni (rövidkard, buzogány, egykezes csatabárd, tőr).

Védekezésre és nem támadásra rendezkednek be, így a közös harcmódorok közül is elsajátítanak

néhányat. Táborozáskor szekérvárat hoznak létre, és ha támadás éri őket, a tapasztaltabb harcosok megpróbálják feltartani az ellenséget, közben az íjászok bentről leszedik őket. A karavánnal tartó ifjúk nem csak a világgal ismerkednek, hanem katonáskodnak is. Ahogy a karavánhoz kerülnek megkezdődik a kiképzésük, s csak akkor ér véget ha elválnak útjaik. Így minden férfi az itt töltött évek során szert tesz némi fegyveres tudásra. A fentiek ellenére nem kész életbiztosítás egy ilyen karavánban az utazás. Ha van lehetőségük akkor csatlakoznak egy, a területen áthaladó ember karavánhoz, így is csökkentve a támadás esélyét. Mivel mágikus támogatást többnyire nem bírnak, egy varázshasználókkal megtámogatott, jól felkészült rablóbanda (nem ritka az ilyesmi, sokan tudják mekkora vagytonokat érnek ezeknek a karavánoknak az áru, és gyakran nemesek, rablólovagok, vagy egyéb hatalmasságok szerveznek kisebb hadseregeket a kifosztásukra), könnyen legyűrhetne egy karavánt, persze nem veszteségek nélkül, de hát a kockázat megéri a hasznot.

Ám mégsem túl gyakoriak az ilyen támadások, mert nem maradnak megtorlatlanul, és a megtorlásokat sem titokban végzik. Ha egy karaván ellen sikeres támadást hajtottak végre, akkor a túlélők a környék uránál panaszt tesznek, amilyen gyorsan csak tudnak, s elég magas jutalmat ajánlanak fel – többnyire a visszaszerzett áru jelentős hányadát, vagy pénzt -, és az eredmény nem marad el rövidesen hajtóvadászat indul a támadók ellen. De ha ez nem vezetne célra, akkor akár kalandozókat, vagy fejdáoszokat(!!!) is felfogadnak. Nyilvánvaló, hogy a rablók túlélői nem élvezhetik sokáig munkájuk gyümölcsét, előbb-utóbb fűbe harapnak. Inkább az utóbbi óvintézkedéseknek, mint az apró nép harcerezének köszönhető, hogy a támadások száma elég alacsony, de még így is néha egész karavánokat írtanak ki szó szerint, hiszen ha nincs túlélő, nincs aki elindítsa a hajtóvadászatot idejében, s így lehetőségük van a szökésre. Mivel új karavánok elég ritkán jönnek létre, fogyatkozó számukat több gyermek felnevelésével próbálják ellensúlyozni. Így egy család, ha lehetősége van

rá 5-6 gyermeket is felnevel, és nem várnak az újjal, amíg a másik kirepül a fészekből, ezért egyszerre több gyerek is lehet egy családon belül. Az sem elképzelhetetlen, hogy egy még fiatal, de özvegyesre jutott gnóm ismét megházasodik, ez az ősi módon élő gnómok között ez elképzelhetetlen.

A karavánnal töltött évek során az ifjak, nemcsak egy-két fegyver forgatásában válnak jártassá, de megtanulják a vidék nyelveit ahol áthaladnak, plusz a közös nyelvet ezenkívül az értébecslés alapjaival is megismerkednek. A karavánokkal utazó asszonyok pedig megpróbálják őket jövőbeli párjuk kiválasztásában befolyásolni. Minél jobb képet festenek a családról, a jövőbeli mátkáról tanácsokkal látják el az ifjú férj-jelölteket – mit mondjanak, tegyenek, és mit ne -, hogy minél jobb benyomást kelthessenek. Próbálkozásuk nem is marad eredménytelen, de nem csoda, hisz már évek óta járják a vidéket, kiismertek mindenkit, és bárkinél jobban ismerik a fajtájukbeliek észjárását a fiatalokat pedig már pár éves korukban kiszemelik, s hosszú éveken át keresik a szerintük legjobb partit számukra. Már ekkor szöni kezdik a hálójukat, apró megjegyzéseket ejtenek el a családoknak, úgy intézik, hogy az ifjú pont az ő karavánjukba kerüljön, és a kör lassan bezárul. Maguknak a gnómoknak közben fogalmuk sincs róla, hogy házasságaik túlnyomó többségét ezeknek az asszonyoknak köszönhetik – és a maradék, akiket nem ők hoztak össze vannak véletlenek, és még ez az apró nép is ismeri a szerelmet. Kétségtelen, hogy ők Ynev legnagyobb kerítőnöi. Első látásra talán értelmetlennek tűnhet a gnóm ifjaknak ez a hurcolászása, de korántsem az. Egyrészt a érvonal állandó frissítését szolgálja, enélkül az elszigetelt településeken előbb utóbb felütné fejét a degeneráció. Másrészt az ifjak így világot is látnak, megismerkedhetnek távoli vidékekkel, más népekkel és kultúrákkal. Ezenkívül tapasztalat csere is megvalósul a révén mivel mire útraker minden ifjú 4-es szinten ért valamelyik szakmához, és egy másikhoz

2-esen, és ez az ismeret, ott ahol letelepszik az újdonság erejével hathat, de ha még éltek is ott képviselői, akkor is tanulhatnak egymástól. Az is lehet, hogy épp egy ilyen mesteremberre – mestergnómra – lenne szükségük, és micsoda “véletlen”, pont felbukkan egy, és benősül a családba.

Mikor egy gnóm településre ér a karaván, akkor az utóbbi időben ott készült termékeket élelmiszere és nyersanyagra cserélik. Élelmiszerek cseréjénél nem használnak semmilyen mércét, falvak esetén a termékek 70%-áért annyi élelmet kapnak a falubeliek, amennyire szükségük van – akár jóval ár alatt, akár a felett adják termékeiket. A maradék 30%-ot pedig nyersanyagra cserélik, de itt már korántsem igaz, hogy nincs mérce, ha a kereskedők úgy érzik az előbb rossz vásárt csináltak, hát kegyetlenül felverik az árakat, s bizony nagyon meglepődne bárki, ha ilyenkor látná a csendes, visszahúzódnó gnómkokat. Egész perpatvar kerekedik, kiabálnak egymással, átkozódnak, szitkokat vagdálnak egymás fejéhez, s mikor a falubeliek népük hanyatlásáról, rombadőléséről kezdenének papolni, némileg megenyhül a kalmárszív, s engednek az árakból – a karavánbeliek számára, azonban mindez csak móka, magukban jót mulatnak a “földhözragadt” fajtársaikon. Aztán ahogy elül a ricsaj és az üzlet megkötött, előkerülnek a boros és sörös hordók, asztalok, tüzek köré gyűlnek és az eddig zord tekintetek is feloldódnak. Kezdetét veszi a mulatozás, mert ünnep minden alkalom, mikor karaván érkezik, ezenkívül nem is igen vannak ünnepeik – egész évben szorgosan dolgoznak.

Minden település jóformán kétszer akkora lakórészről gondoskodik, mint amekkorára szüksége van. Ezekben a plusz helyiségekben kerülnek elhelyezésre a karavánok utazói amíg a faluban tartózkodnak. Persze ezek a plusz szobák (vagy épületek), nem valami fényűzően vannak berendezve, elég egyszerűek, céljuk, hogy négy falat és fedelet biztosítsanak időnként a megfáradt utazóknak. 2-3 napot töltenek egy faluban, városban ennél jóval többet (5-7 napot). Ezalatt az idő alatt a helybeliek ellátják a sérültjeiket, betegeiket híreket cserélnek a falu ifjai ha elérkezett az idő számukra, összecsomagolnak, búcsút vesznek családjuktól és csatlakoznak a karavánhoz míg azok a férfiak akik már eleget utaztak és le akarnak telepedni, és a karaván vezetői jó véleménnyel vannak róla, akkor engedélyt kap a falu vezetőitől a maradásra. Ha

városba érkeznek kicsit másképp alakulnak a dolgok. Ide mindig élelmiszerekkel megrakodva érkeznek, s óriási mennyiséget bocsátanak a város rendelkezésére. Itt alku nics, amennyit a város vezetősége kér annyit kapnak, s hogy mit adnak cserébe az az ő dolguk, vita nincs, de a kalmárok sohasem járnak rosszul. Rengeteg nyersanyagot és kézműves terméket pakolnak fel a szekerekre. Közben a kalmárok begyűjtik az utóbbi időben beérkezett híreket, módosítják térképeiket és kijelölt útvonalait, ha szükséges. Itt is ellátást kapnak sérülteik és betegek fegyverzetüket, ha kell kicserélik vagy kijavítják a szekerekkel együtt. A munkálatok sokszor napokig is eltartanak, közben a kereskedők és kíséretük kipihen a utóbbi napok fáradalmait, így 5-7 napot is eltöltenek egy városban.

Megjegyzendő, hogy egy karaván 4-8 hónap alatt tesz meg egy "kört", attól függően, mekkora területet kell bejárnia, és ezalatt csak 1 v. 2 várost érint. Falvak 3-4 havonta fogadnak karavánokat városok ennél gyakrabban, kb. havonta. Fontos, hogy legalább 5 évente ellátogat minden karaván, vagy küldötteik Zerald-ba.

### ***Játéktechnikai információk***

Ha valaki gnóm karaktert indít akkor a legfontosabb azt eldöntenie, hol született a karakter, honnan származik, hol élt eddig, mert ez meghatározó szereppel bír.

Ha valaki egy faluban, városban született akkor szoros családi kötelékben élt, zárt körülmények között, és a külvilágról, és az ott dúló viszonylagos fejtelenségről nem sok mindent tud. Ha felnöve, a szabadságtól megittasulva világgá mennek, bizony jópár pofonra számíthatnak elég gyorsan az élettől. Mivel rendkívül becsületesek, és egyenesek (így nevelték őket), és még hiszékenyek is, hamar a nagyvilág áldozataivá válnak, és örülhetnek ha csak ingóságaitól fosztják meg őket, és életüktől nem. Gyorsan kiábrándulnak álmaikból, és mivel a visszatérés esélyét eljátszották, nem sok lehetőségük marad. Az ilyen helyzetbe került gnóm könnyen meghasonlik önmagával, értékrendje eltorzulhat, és máris teljesen megváltozott. Kíváncsiságuk, nyitottságuk már a múlté zárkózottá, visszahúzódóvá válnak, kerülnek mindenki társaságát, és átkozzák saját magukat, amiért ilyen ostobák voltak. Ha túlélnek az első megpróbáltatásokat, akkor

valamelyik céh védőszárnyai alatt keresnek menedéket, esetleg vándormesterekké lesznek, csatlakoznak kalandorok egy csapatához – esetleg egy gnóm karavánhoz, de az sem ritka, hogy egy tolvajklán fogadja be őket, hiszen bármelyik klán számára kész főnyeremény egy gnóm lakatosmester.

Az így nevelkedett gnómok induláskor két szakmával rendelkeznek, ezekből az egyik 4. szintű, míg a másik 2. Ezenkívül rendelkeznek a Gondolatolvasás nevű mozaikhoz hasonló képességgel. Ennek erőssége megegyezik Akaraterejük tíz feletti részével. Segítségével csak felületes gondolatok fűrkészhetők ki, csak az illető aktuális szándékának pozitív vagy negatív voltáról nyernek tudomást, ha az elvétí mágiaellenállását. Ha eltöltöttek már egy évet valamelyik karavánban, akkor egy fegyver forgatásához is értenek 2. szinten. Hozzájuk képest óriási előnnyel indulnak azok, akik valamelyik karavánban látták meg a napvilágot. Számukra teljesen világos milyen törvények szerint zajlik az élet itt kint. Értékrendjük is ehhez igazodik már, az sem lehetetlen, hogy aljasságban jópár embert és egyéb lényt felülmúlnak – igazi kalmárvér csörgedezik az ereikben. Ha kell csalnak, hazudnak, lopnak de a vérontást kerülnek, fegyvert csak védelmükre fognak. Ha felnőtt korukig a karavánnal éltek, akkor a fegyverforgatáshoz is jócskán értenek. Már könnyen megállnak a saját lábukon is, gyakran csatlakoznak kalandozókhoz, az sem lehetetlen, hogy saját szántukból választják a tolvaj mesterséget. Előfordulhat, hogy valamelyik karaván a gyermekei közül néhányat, még kis korában bead valamelyik iskolába, így vannak, akik itt szerezték tudásukat. Épp ezért, nem lehetetlen, hogy akad közöttük mágiahasználó.

A gnómok, akik valamelyik karavánnal éltek kb. 25-30 évig, harcértékeikben első szintű harcosnak számítanak és három fegyver forgatásához értenek (az egyik valamilyen célzófegyver): egyhez 3., a további kettőhöz 2. szinten. Továbbá rendelkeznek az Értékbecslés képességgel 2. szinten. Ők is rendelkeznek a Gondolatolvasás képességgel, de esetükben ez csak az Akaraterő tíz feletti része mínusz 4 erősséggel bír.



Vannak gnómok akik emberek, vagy más lények között nevelkedtek, ez úgy lehet, hogy valamilyen rajtaütés túlélői. Róluk nem sok minden mondható el, minden a neveltetési környezetüktől függ. Ők is rendelkeznek a Gondolatolvasás képességgel, de esetükben ez csak az Akaraterő tíz feletti része mínusz 4 erősséggel bír.

Minden gnóm karakter a következő módosítókat kapja tulajdonságaira:

Erő: -2  
Ügyesség: +1  
Állóképesség: -1  
Szépség: -1(max. 16)  
Asztrál: –  
Akaraterő: +2

Minden gnóm +5 CÉ alappal rendelkezik.

### **Jellem:**

A karavánból származók esetén bármi lehet, de a Halál szinte sohasem szerepel benne, a többieké valószínűleg Rend, Rend/Élet, de a lelki torzulások miatt, más is szerepet kaphat, akár a Halál is.

### **Választható kasztok:**

A két leggyakoribb kaszt a Harcos és a Tolvaj, ezenkívül ritkán lehetnek még Varázsló, vagy Boszorkánymester (utóbbi a Gorvik és Toron környékén vándorló karavánok gyermekeiből válhat). Azok akiket, már kiskorukban kiragadtak környezetükből sok mindenre kiképezhettek. Azonban gnóm soha nem lehet Pap, Paplovag, Tűzvarázsló, Főnix, Sámán, Szerzetes, Lovag, Bárd, Bajvívó, Barbár, Amazon, Boszorkány.

2001.09.14.

Szerző: Svindler

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk forrásaként említve: Ynevi krónikák – <http://member.rpg.hu/ynevikronikak/>

A cikk szerzője a cikk utáni hozzászólások alapján lett megállapítva.

A cikk első fele Gnómok Yneven néven megjelent az Atlantisz oldalon.

A cikk megjelent a Mathias-Site G-portal oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.

