

HEIMURINN

Heimurinn – az északi szél birodalma

Átkok Heimurinn világán

Írta: Seress Gábor (Nocturna)

Heimurinn kiegészítő



@ Marta Namysło – Nidstang



„Hó, jég, szél,
Jöjj!
Út, ösvény,
Tűnj!
Takarja előled kék jég és madarak csontja!
Takarja előled olvadó és megfagyó patak vize!
Takarja előled örvény és fürgeteg, zúzmara és dér!
Takarja előled sápadt alkony, sár, köd, hajnal és vér!
Hó, jég, szél,
Jöjj!
Út, ösvény
Tűnj!”
– Számi átokszöveg a Hóföldről –

Előszó

Az északi sagákban és mitológiai történetekben számos alkalommal jelennek meg átkok és átkozott tárgyak (pl. *Njáls saga*, *Egils saga* vagy épp a *Völsunga saga*), melyek mindig nagy hatással vannak a halandók sorsára, és gyakran még az istenek kezét is megkötik. Noha a *Heimurinn* szerepjáték világába számos fantasztikus elem keveredik, azaz nem egy szűken értelmezett, historizáló szerepjáték, mégis sokat merít az északi mondakincsből és annak hangulatából – így a *Heimurinn* nordikus világához és komor tónusához kiválóan illeszkednek a különféle sötét és hatalmas átkok. Az alábbi fejezetekben ilyen átkokról lesz szó. Általános kereteket és konkrét átkokat egyaránt bemutatok, melyekkel a Mesélő „feldobhatja” a történeteit, s melyek alapján tetszése szerint újabbakat is alkothat.

Lényeges, hogy az itt ismertetett átkok ereje és következményei jócskán meghaladják azokét a kisebb erejű, rövid hatóidejű átkokét, melyek a Szellemsámánok és egyes Papok varázslat-repertoárjában szerepelnek (ld. Átokszórás varázslat). Ez nem véletlen. Míg az Átokszórás csupán átmeneti nehézségeket okoz a célpontnak (ám egy harci jelenet kimenetelét így is eldöntheti!), addig az alábbi oldalakon szereplő átkok hatása sokkal drámaibb, és gyakran az illető társadalmi státusára is komoly hatással van. Egy-egy ilyen átok hosszú éveken vagy akár egy egész életen át megkeseríti hordozója sorsát, míg az illető meg nem szabadul – vagy bele nem pusztul. Emiatt nem javaslom, hogy az efféle átkok úton-útfélen előkerüljenek a kalandokban, ahogyan alapesetben azt sem, hogy a Játékosok karaktereinek repertoárját gazdagítsák (legfeljebb kivételes esetben). Ehelyett sokkal hatásosabb, ha egész kalandok épülnek egy-egy átok felderítése és megértése köré, vagy épp arra, hogyan lehet megszabadulni a rontó szorításból, ha már egyszer megtörtént a baj. Végezetül: a fejezetben szereplő átokszövegeket **Oszlászky Zsolt** barátom írta, kinek ezúton is köszönöm az inspiráló közös munkát!





Az átkok erősségéről: A *Heimurinn* szerepjátékban a varázslatok erőssége általában a varázslatot elmondó szintjéből fakad (9+szint); tehát minél magasabb szintű a létrehozó, annál nehezebb ellenállni az igéjének. Míg ez a varázslatok esetében jó gyakorlat lehet, addig az alább bemutatott, és az ezekhez hasonló különleges átkokkal érdemes lehet kivételt tenni. Hiszen miért is kellene egy láp mélyén élő boszorkának, a barlangja sötétjében dűnnyögő remetének, vagy egy híd alatt tanyázó, göcsörtös trollnak szükségszerűen magas szintűnek lennie ahhoz, hogy *valamilyen módon* veszélyt jelenthessen a nálánál egyébként minden tekintetben sokkal erősebb csapat számára? Egy ilyen szereplő nem kell, hogy harcértékeiben vagy varázshatalmában kihívást jelentsen a csapat számára – ehelyett a kaland szempontjából sokkal félelmetesebb és érdekesebb lehet, ha pl. az a hír kering róla, hogy nem érdemes vele ujjat húzni, mert borzasztó átkok tudója. Vajon ki merészezi próbára tenni az ilyen szóbeszédnek igazság magvát? S ki a megmondhatója, hogy a szóban forgó vajákos milyen sötét módon tett szert e tudásra?

Mindezek miatt az alább bemutatásra kerülő átkok erősségük (és előfordulásuk gyakorisága) szerint három csoportba sorolhatók, mely egyúttal az ellenük dobandó **Akarat mentődobás** és eltávolítás esetén az Átoktörés nehézségét is meghatározza:

- **közepes:** NF 2d10+szint+4
- **erős:** NF 2d10+szint+6
- **hatalmas:** NF 2d10+szint+8

A szint az átkot elmondó személy szintjére utal. Egy-egy átok erőssége (NF) elég széles skálán mozoghat, ám bármit is hoz a kockák szeszélye, ez soha nem lehet nagyobb, mint a Hősies nehézséget jelentő NF 26. Az átok erősségét néhány körülmény befolyásolhatja, így például:

- az átok célpontjához kötődő személyes tárgy: +1-2 NF
- sötét együttállás, különösen baljós körülmények: +1-2 NF
- utolsó lehelet (az átkot elmondó halála): +5 NF
- nidstang állítása: +1-3 NF.

A **nidstang** (niðstang), avagy gúnyoszlop az ellenfél megátkozásának egy hathatós és látványos eszköze. Egy közel háromméteres cölöp, melybe átkokat, szitokszavakat és a célszemély nevét vésik, a tetejébe pedig egy levágott lófejet (esetleg koponyát) tűznek. A nidstangot mindig abba az irányba fordítják, amerre vagy akihez az átkot küldeni akarják. A helyesen felállított pózna nagyban megnöveli egy átok hatásosságát, ám elkészíteni nem könnyű feladat (Tudás: rúnák / vallás / kultúra NF 16-21) és nem is veszélytelen: a legalább 5-tel elvétett próbadozás esetén a nidstang működésbe lép ugyan, ám az átok a megidéző fejére száll (aki ekkor Akarat mentődobást tesz a saját átka ellen).

„... amikor Egil még visszament a szigetre. Keresett egy mogyorófa-ágot, fölmászott egy sziklára a parthoz közel, fogta egy lónak levágott fejét, és föltűzte a faág végére. – Gúnyoszlopot állítok – mondta ekkor Egil, a szokás szabta módon – Eirík királynak és Gunnhild királynénak. – És a lófejet a part felé fordította. – A csúfságot a partokat őrző szellemek felé fordítom, hogy mindaddig tévelyegjenek, otthonra ne leljenek, míg Eirík királyt és Gunnhildet el nem űzik ebből az országból. – Ezzel a mogyorófaágot bedugta egy sziklarepedésbe, és az ott állt fölmeredve, tetejében a part felé néző lófejjel. Majd a faágra rávéste rúnajelekkel, amit az előbb a gúnyoszlop varázslat szavaként elmondott.” (Egils saga, 57. fejezet; Bernáth István ford.)

Az átkok – gonosz és csalárd természetük okán – akkor is **visszaszállhatnak** az őket megidéző fejére, ha az illető a legnagyobb körültekintéssel jár el. Ennek egy átok megidézéskor 5% az esélye (d100-as dobás, Sorsponttal sem dobható újra; a balul sikerült átok ellen a megidéző tesz Akarat mentődobást). Az esélydobás alól mentesül az, aki halála pillanatában, az utolsó leheletével átkoz el valakit: az ilyen átok mindig létrejön és csak nagyon kevesen képesek szembe szegülni az erejének.



Lehetséges az is, hogy az átkot nem egy személy idézi meg, hanem a karakterek tettei nyomán aktiválódik (pl. egy átkozott sírbolt kifosztása, egy kegyhely meggyalázása, egy ősi tabu megsértése vagy épp valamely istennek kedves személy meggyilkolása miatt). Mivel az ilyen esetekben a „szint” általában nem értelmezhető, így javasolt, hogy a Mesélő az átok erőssége alapján (közepes, erős vagy hatalmas) határozza meg a célszámot a fenti NF intervallumok alapján. Végezetül, az átkok hatásosabb elemként szolgálnak a kalandokban, ha nem a derült égből csapnak le a karakterekre, hanem valamilyen sejtetés előzi meg a felbukkanásukat. Hogy egy-egy átkra (vagy átkozni képes szereplőre) mi utalhat előre, az nagyon változó lehet, de a keringő szóbeszéd, előásható legendák, obskúrus rajzolatok vagy homályos jóslatok mind-mind jó eszközök lehetnek a Mesélő kezében. Fontos, hogy az átok pontos erősségét (NF) csak a Mesélő ismeri! A Játékos csak akkor kerülhet e tudás birtokába, ha a karaktere ezt a kalandjai során felderíti (pl. a III. szintű Átok Észlelése pápi fohász, vagy isteni sugallat révén).

Az alább bemutatott összes átkra érvényes, hogy **megfogásukkor a célszemély azonnal elveszít egy Sorspontot** (ha épp nincs Sorspontja, a következő adandó alkalommal egy ponttal kevesebbet nyer vissza) – egy átok életbe lépése minden esetben megrendítő élmény.

Az átkok feloldásáról: Állítólag léteznek rúnák és bonyolult vésetekkel telerótt oszlopok, melyek hathatós védelmet nyújthatnak az átkok ellen, ám elkészítésük fáradságos feladat, melynek mikéntjét kevesen ismerik. Általánosan igaz, hogy a már megfogant átkokat nagyon nehéz megtörni, és hogy Heimurinn világán jóval többen képesek átkot szórni, mint levenni azokat. Átkoktól megszabadulni az Átoktörés pápi varázslat révén lehetséges (ld. III. szintű pápi fohászok), ám ez drága és a Papra nézve veszélyes rituálé; nem utolsó sorban pedig egy legalább 8. szintű Papot kíván* – ilyenekből pedig nincs sok Heimurinn világán. (*Morrigu papjai kivételt képeznek, és már alacsonyabb szinten is hozzáférnek ehhez a fohászhoz.) Ezen kívül elképzelhető, hogy egyes átkok idővel maguktól is lefoszlanak (csak győzze kivárni az átok hordozója), vagy bizonyos, különleges körülmények között megtörhetők. Bár mindkettőre adok néhány ötletet alább, mégis azt javaslom, hogy ezek pontos módját a Mesélő dolgozza ki és illessze be a saját kampányába. Egy átoktól megszabadulni soha nem triviális feladat, és önmagában is közep- vagy hosszú távú célt adhat a karakter számára. Meg lehet-e törni az átkot, s ha igen, akkor hogyan? Vajon ki ismeri ennek a módját és hajlandó-e segíteni? De új kalandok forrása lehet az is, ha a csapat egy számára fontos NJK-t kíván feloldozni az átok hatása alól.





A Bajnokok Átka

Erősség: erős

Hatóidő: tíz harc (vagy az átok megtöréséig)

*Ami vérzik, megölhető,
Ami halott, legyőzhető,
Bírd le hát mind!
Ami nagyobb, bajt jelenthet,
Ami erősb, elveszejthet,
Győzd le hát mind!
Ami ravasz, győzedelmes,
Okos, tanult, veszedelmes,
Agyar, karom, kard és balta
Halált osszon, nosza, rajta,
Öld le hát mind!
Élni-halni, nem számít már,
Bajnokoknak nincs túl nagy ár!*

Akire ezt az átkot rámondják, az többé nem térhet ki a harc lehetősége elől egy nálánál erősebb (magasabb vagy azonos szintű) ellenféllel. Nem kell, hogy aktívan keresse és kiprovokálja az összecsapást, de ha a harc már egyszer elkezdődött, nem fújhat visszavonulót, ahogy kihívás elől sem térhet ki: mindhalálig küzd, legyen bár ellenfele a *jarl* veretlen bajnoka vagy egy hegyi óriás. Néhány mendemonda szerint az átok hatása megtörik, ha a megátkozott személy a tizedik ilyen harcot is túléli – de a szkaldok verseiben nem hemzsegnék az ilyen alakok...

...

A Dicstelenség Átka

Erősség: erős

Hatóidő: végleges (az átok megtöréséig)

*Tégy, mi tetszik, jó vagy kedves.
Nem számít!
Halmozz kincset, dicsőséget,
Nem számít!
Ölj meg ellent, számolatlan,
Nem számít!
Ments kardtestvért, szív-szerelmet,
Nem számít!
Tégy hát bármit, szólj igazat,
Adj jó példát, tartsd a szavad,
Nem számít!
Mert rólad többé nem szól ének.
Elfeledik dicsőséged.
Mintha nem is lettél volna,
Nevednek sincs többé súlya!*

puszta említése is elég ahhoz, hogy a legbátrabb harcosok szíve is kihagyjon egy ütemet. Akire ezt az átkot rámondják, az hiába hajt végre dicső és hősi tetteket, dacol az életveszéllyel vagy húzza ki társait a halál torkából – mégis ő lesz az, akit valahogy mindig elfelejtene (vagy jó esetben utoljára említene meg), ha az adott hőstett felemlegetésre kerül. A szkaldok kifelejtik a nevét a verseikből, tetteit rendre másoknak tulajdonítják a tábortüzeknél mesélt történetekben. Ha a megátkozott karakter Hírnévvel gyarapodna, úgy dicső tettek esetén csupán a pozitív Hírnév harmadát kapja meg (lefelé kerekítve). Az átok a dicstelen tettekért járó (negatív) Hírnév értékét nem befolyásolja. A legtöbb svenkar egyetért abban, hogy ez az átok rosszabb a halálnál is.

...

Az egyik leginkább rettegett bűvige, mely a fagyföldi szkaldok történeteiben kering: a



A Kegyetlen Szív Átka

Erősség: hatalmas

Hatóidő: végleges (az átok megtöréséig)

*Ne érezz már megbánást,
Szél dermessze szíved kővé!
Ne érezz már szánalmat,
Hó dermessze szíved kővé!
Ne adj többé kegyelmet,
Jég dermessze szíved kővé!
Ne bánj többé gyilkolást,
Éj dermessze szíved kővé!*

Ez az átok fagyott kőhöz hasonlatossá dermeszti a szívet: akire rámondják, az többé képtelen lesz megkegyelmezni valakinek. Soha nem mutat könyörületet, képtelen foglyot ejteni, s ha valaki megadná magát neki a harcban, ő csak azért sem kíméli az illető

életét. Efféle döntési helyzetben nem teketóriázik. Fontos, hogy a megátkozott személy mindezt nem öncélú kegyetlenségként éli meg, hanem mindig talál rá jó okot, hogy megmagyarázza, tette miért volt elengedhetetlen és szükséges. Aki ezt vitatni merészné, az jól teszi, ha vigyáz: a Kegyetlen Szív Átkától szenvedő ember ugyanis csakis a halálban végződő párbajmódot ismeri. Az átok nem azt jelenti, hogy a megátkozott minden konfliktusra vagy sérelemre menten halállal felel – de azt igen, hogy ha egyszer fegyverek kerülnek elő, akkor az övé addig nem nyugszik, míg ellenfelei holtan nem hevernek a lábai előtt.

...

A Kötél Átka

Erősség: hatalmas

Hatóidő: végleges (az átok beteljesüléséig vagy megtöréséig)

*Kötél legyen derekadon,
Le ne tehesd többé!
Hurok legyen a nyakadon,
Le ne tehesd többé!
Tekeredik-facsarodik,
Torkodig felcsavarodik,
Le ne tehesd többé!
Vár rád bitó, kész a vész-fa,
Holnapután, vagy tán már ma,
Azon lógsz majd, végezetül,
Míg a sorsod beteljesül!*

Nagyhatalmú és végzetes ige: akire kimondják, az megpillantja a saját halálát, amint önkézével vet véget az életének és hurokkal a nyakán bokázik a szélben. Az illető megrendül: menten hurkot vet a saját nyakába, a kötélt végét pedig a dereka köré tekeri. E tehetől többé nem válik meg, míg az átok alól valahogy meg nem szabadul. A látomás nem pontos, a részletek homályosak: az átkozott csak azt tudja, hogy *egy bizonyos* fán, tornyon, esetleg meredélyen leli majd végzetét a kötélt végén. A látomásban szerepelhet pl. egy villámsújtotta fa, egy őszög bükk, egy

hegyes kőszál, esetleg egy templom tornya (ezt a Mesélő közli az átok megfogadásakor) – az átkozott csak azt tudja, hogy a végzete ahhoz a helyhez kötődik; azt viszont soha nem tudhatja előre, hogy az útjába akadó őszög bükkfák közül melyik lesz majd az, amire a kötelet végül fel kell vetnie. Minden alkalommal, ha a megátkozott személy olyan helyszínnel találkozik, mely többé-kevésbé megfelel a vízióban látottnak, próbára teszi a végzetét (d100-as dobás, Sorsponttal sem dobható újra): az átok beteljesülésének esélye 1d6% induláskor, mely minden alkalommal +2 ponttal emelkedik, ha az illető elkerüli a végzetét. Elvétett dobás esetén az átok beteljesül: az illető lebírhatalatlan készte-tést érez arra, hogy felkösse magát a helyen, és minden képességével erre törekszik. Az istenek tréfái azonban kegyetlenek, és néha beérik a halandók megleckéztetésével is: ezért az átok beteljesülésekor 5% esély van arra, hogy a kötélt az utolsó pillanatban elpattan, és az illető megszabadul az átoktól. Ennek az esélyét apránként, és összesen legfeljebb további +5%-kal lehet emelni, ha a



karakter az élete során komoly erőfeszítéseket tesz azért, hogy valahogy törlesszen abból, amiért az átkot a fejére vonta. Bár a Kötél Átkát nem sokan képesek megidézni a Fagyföldön, a szkaldok története több esetet is őriznek, mikor valakinek a

síron túli bosszúja végül ily módon teljesült be. De olyanokról is szól a fáma, akik évtizedekig képesek voltak elkerülni az átok jelentette végzetet, ám soha többé nem merték betenni a lábukat egy erdőbe vagy lakott településre.

...

A Letehetetlen Teher Átk

Erősség: erős

Hatóidő: végleges (az átok megtöréséig; három esztendő után átruházható)

*Cipeld, viseld, húzzad-vonjad!
Hordjad, toldjad, meg ne unjad!
Hurcold, vonszold, hozd és vigyed,
Ez a sors immár tied!
Nehéz terhed le ne tehesd,
Ciheld, amíg belegebedsz!*

A megátkozott karakter egy súlyos terhet vesz magára, amelytől képtelen szabadulni. Az átkozott tárgy jóformán bármi lehet: egy nehéz vaslánc a derék köré tekerve, egy járom a nyakban, egy háton cipelt, kisebb faszobor vagy egy túlméretezett palást, ami folyton útban van. A megátkozott személy

semmilyen szín alatt nem válik meg ettől a tárgytól: mindenhová magával viszi, magán viseli vagy a felszerelése között tartja. Lényeges, hogy haszontalan és értéktelen holmiról van szó, ami legalább 5 helyet foglal a karakter *saját* felszerelésében (tehát málhás állatra vagy rabszolgára át nem ruházható). Az átkozott személy három esztendő múltával megszabadulhat az átoktól, ha valaki önként, szabad akaratából, és ellenszolgáltatás nélkül átveszi tőle a terhét – akárcsak egy pillanatra is –; ebben az esetben az átok automatikusan és azonnal a segítőkész szerencsétlenre száll tovább (mentődobás nincs).

...

A Nagyotmondás Átk

Erősség: közepes

Hatóidő: végleges (az átok megtöréséig)

*Szád igaz szó el ne hagyja,
Igazság ne jöjjön rajta
– csak mikor nem fontos!
Tódíts-lódíts,
Füllents, szépíts,
Hazudj, koholj,
Áltass, szédíts!
Kincsért, pénzért,
Asszonynépért,
Bajtársaknak nevetésért,
Vagy akár egy pofa sörért!
Szád igaz szó el ne hagyja,
Igazság ne jöjjön rajta,
– csak mikor nem fontos!*

Sokan mondanák, hogy a legtöbb svenkar alapból nagyotmondó – amiben van is igazság –, ám ez az átok felerősíti ezt a jellemvonást. A megátkozott személy folyton eltúlozza a saját hőstetteit. De ennél rosszabb, hogy ellenállhatatlan készletet érez arra is, hogy felnagyítsa és kiszínezza mondandóját, kiváltképp akkor, ha egyedülként jut valamilyen új értesülés birtokába. Fontos, hogy csakis *lényeges* részleteket illetően túloz: ilyen lehet például egy felderítés eredménye (milyen magas a palánkfal, hány ór van a táborban), egy hétköznapi szóbeszéd (mekkora zsoldra lehet számítani), egy titkos mendemonda (a törzsfőnök elásott kincséről) vagy egy legendás szörnyeteg képességére utaló tudás (nem fogja a fegyver) –



vagy bármi egyéb, ami a várható események szempontjából *következményekkel járó* részlet lehet. Ezek a hazugságok soha nem lehetnek *teljesen* nyilvánvalóak: azt pl. senki nem hinné el, hogy a rongyos banditák tábora ötven harcost számlál vagy, hogy a sörház pincéjében egy sárkány van láncra verve. Rá-

adásul bonyolítja a helyzetet, hogy a megátkozott személy mindegyikre nem hazugságként tekint, és nem is hazudik minden esetben, csupán a legtöbbször (1d6/1-4 eséllyel). Azt talán nem is kell hangsúlyozni, hogy az efféle tódító alakok hírneve előbb-utóbb megsínyli a folyamatos nagyotmondást.

...

A Sorsfordító Átok

Erősség: közepes

Hatóidő: az első Kritikus hibáig (vagy az átok megtöréséig)

Balsors megverjen!

Balvégzet kövessen,

Bal lábbal kélj,

Bal szemmel mérj,

Balkézre térj!

Balgán élj,

Balul ítélj,

Balsikert félj!

Balszerencse kísérjen,

Balra csússzon pengéd,

Mert bal kéznek átka ellen,

Többé semmi nem véd!

Alattomos átok, mely igencsak megkeseríti a harcosok sorsát. Akire ezt az átkot rámondják, annak a Kritikus találati inentől kezdve minden tekintetben Kritikus hibának minősülnek (*ld. a Harcértékek, életerő fejezet Támadó Érték (TÉ) fejezetét*). Nincs azonban minden veszve! A harcban dobott Kritikus hiba (2d10-en dupla 1-es érték) azonnal megtöri az átkot, ám a Kritikus hiba hatása ettől még érvényesül.

...

A Temetetlen Holtak Átka

Erősség: hatalmas

Hatóidő: végleges (háromszor tíz ellenfélig; vagy az átok megtöréséig)

Eztán az, kit elveszejtesz,

A te gondod léssen!

Nem a Csarnok Uráé.

Nem a Fátylak Hölgyéé.

Nem a Kapuk Óréé.

Nem a hollók csőrée.

Nem farkasok bendője,

Nem a földnek ő-s-éhe

Gondoskodik róluk.

Hanem te!

Ne legyen hát nyugodt álmod,

Míg nekik sincs!

Ne legyen hát békességed,

Míg nekik sincs!

És, ha ezt tán elmulasztod,

Setét álmuk,

Ezer átkuk,

Csorba karmuk,

Redves foguk,

Bősz haragjuk,

Mindörökké

Csak rád vár!

Akire ezt a sötét átkot rámondják, annak többé nem hagynak nyugtot a holtak. A megátkozott személy kénytelen lesz saját kezűleg eltemetni (vagy máglyára rakni) minden ellenfelét, akivel ő maga végzett. Ha ezt elmulasztja megtenni, úgy már az első éjjelen lidérces álmok kezdik gyötörni, melyek a következő napokban egyre fokozódnak: álmaiban újra átéli a harcot, a holtak gúnyolják, vádolják és számonkérlik őt. Ilyen körülmények között lehetetlen a pihentető alvás (a természetes gyógyulás elmarad), és a karakter minden éjszaka után Kitarás mentődobást



tesz, fokozódó nehézséggel és következményekkel (NF 11/16/21: az első vétés *Zavaró*, a második *Komoly*, a harmadik *Végzetes hátrányt* jelent, ezt követően pedig -2 ÉP/éjszaka). Ha a holtak így sem érik el a céljukat, úgy a halálukat követő 1d8+3. nap éjjelén *draugur* (élőhalott) formájában felkeresik gyilkosukat és egyenként párbajra hívják őt. Az átkozott személy minden esetben egyedül kell, hogy szembenézzen kihívóival: vagy a körülmények alakulnak így, vagy az álmaiban zajlik le az egész. A *draugurok*

harcértéke minden esetben az átkozott személy szintjével azonos, felszerelésük az életükben viselttel egyező, különleges képességük nincs, életerejük pedig 1d10+10 ÉP; legyőzésük esetén nyom nélkül elenyésznek. A karakter csak úgy szabadulhat az átok hatása alól ideiglenesen, ha eleget tesz a mulasztásának és eltemeti a hátrahagyott holtakat, vagy ha legyőzi az őt kínzó szellemeket. Az átok hatása csak emberek és értelmes lények legyőzése esetén aktiválódik, szörnyek vagy bestiák esetén nem.

...

A Veszett Kutyák Átka

Erősség: közepes

Hatóidő: végleges (ideiglenesen mérsékelhető; vagy az átok megtöréséig)

*Víg kopó vagy mord szelindek,
Szelíd öleb, csahos véreb,
Tanyát védő, nyáját őrző,
Embert-vadat megkergető,
Nyomot mindig felkutató,
Szagot soha el nem hagyó,
Embereknek hű barátja,
Gyűlöljön meg nagyon!
Habzó szájjal acsarogjon,
Téged folyton megugasson,
Ha teheti, beléd marjon!
Úgy érezze, róka vagy már,
Farkas, medve, hiúz, sakál,
Veszett beste, beteg rémség!
Jöttöd titok ne lehessen,
Ne távozhass észrevétlen,
Benned ember ne bízhasson,
Szállást-étket ne adhasson,
Titkot többé rád ne bízson!*

Ez az átok hosszú távon örületbe kergethet valakit, vagy a társaságában utazókat. Akire rámondják, azt már távolról megérik és megugatják a kutyák (100 m), s ahogy közeledik, úgy fokozódik az ebek vonítása, szűkölése és acsarkodása is. A kutyák nyugtalan-sága odáig fajul, hogy ha tehetik, meg is marják a közelükbe merészkező karaktert. A

hatás alól a jól fegyelmezett, idomított ebek képezhetnek kivételt, de lenyugtatni ezeket sem könnyű feladat (Állatidomítás NF 16) és a siker csak ideig-óráig hozhat némi nyugalmat (3d6*10 perc). A Veszett Kutyák Átkát viselő személy a legtöbb településen képtelen feltűnés nélkül átutazni, és az örökös hangzavar miatt nyugodtan aludni is, ha kutyák vannak a közelében: ha elvétí az Akarat mentődobását (NF 16), úgy a természetes gyógyulásra tett próbadozások célszáma is emelkedik (NF +5) – ez a hatás mindenkit érint, akivel egy fedél alatt vagy egy táborban tartózkodik. Mindemellett fontos kitérni az átok egy járulékos hatására is: a svenkaroké nagyon babonás nép, így ugyan ki bízna meg egy olyan idegenben, akit a falu összes kutyája már előre megugat?

Egyesek szerint az átkozott személy ideiglenesen megszabadulhat az átok hatásától, ha holdvilág idején rituálisan végez egy feketeszőrű ebbel (1d4 nap). Mások azt suttogják, hogy ez a rituálé telihold idején még hatásosabb (+1d4 nap), ám az újbóli végrehajtás előtt ki kell várni, míg a hold ismét megújul. Arról viszont sokkal kevesebb szó esik, hogy vajon ki ismerheti az efféle szertartások pontos menetét?

...



A Végzetes Ellenfél Átka

Erősség: erős

Hatóidő: végleges (speciális; vagy az átok megtöréséig)

*Jöjj, Halál, Jöjj!
Mutasd magad!
Hadd lássa e botor lélek
Mindenhol az arcodat!
Hadd alítsa, mi vár rája,
Ki lesz veszte,
Mi lesz veszte,
Hogy lesz egykor elveszejtve!
Jöjj, Halál, jöjj!
Mutasd magad!
Hadd lássa e botor lélek,
Mindenhol az arcodat!*

Akire ezt az átkot rámondják, letaglózó erejű látomást kap, melyben egy bizonyos lény (pl. egy rémfarkas vagy egy *draugur*) vagy személy (pl. egy uthgardt barbár, egy félszemű

férfi, vagy egy szőke asszony) végez vele (a végzetes ellenfelet a Mesélő nevezi meg az átok megfogásakor). Ugyan a részletek és körülmények nem világosak, ám a végkifejlet elkerülhetetlennek tűnik. A megátkozott személyre rátelepszik a végzetét jelentő bizonyosság, és minden alkalommal, mikor egy ilyen ellenféllel néz farkasszemet, meg lesz róla győződve arról, hogy ütött a halála órája: ez *Komoly hátrányt* jelent minden, az átokban megjelölt ellenféllel szembeni dobásra. Ha saját kezűleg végez egy ilyen ellenféllel, úgy az átok megtörhet (d100-as dobás): ennek esélye alap esetben 1d6%, mely minden legyőzött ellenfél után +1 ponttal emelkedik (az esélydobás a harcjelenet végén, egy alkalommal dobandó).

