

HEIMURINN

• A • JÉGES • ÉSZAKI • SZEL • BIRODALMA •

• A • VILÁG •

Heimurinn – A Jeges Északi Szél Birodalma
A világ

Írta: **Seress Gábor (Nocturna)**. All rights reserved.

Design, tördelés: Ilyés Ádám
A viking-kori motívumok Jonas Lau Markussen munkái (jonaslaumarkussen.com)
Borító: Fel-X, deviantart.com

Novella: Oszlánszky Zsolt

Belső illusztrációk:
Valhyr ([instagram.com/valhyr/](https://www.instagram.com/valhyr/));
Ilyés Ádám (bronzkori sziklarajzok alapján)

Térkép: Seress Gábor



HEIMURINN

• A • VILG •



TARTALOM

A hangulatról	5	Mindennapi élet, szokások és folklór	21
Előszó	6	Svenkarok	21
Az Istenek Üllőjén (novella)	7	Ajándékozás	21
Heimurinn népei	8	Alkohol	21
Embernépek	8	Babonaságok	21
Svenkarok	8	Betegségek	22
Számik (a Nép)	9	Fegyverzet	22
Tundrabarbarok (Vadak)	9	Házasság, válás és hűtlenség	22
Nem emberi népek	10	Nevek, névadás	22
Dwergok	10	Temetkezés	22
Tundra Elfek	10	Tisztalkodás	23
Óriások	11	Ünnepszarnokok és lakomák	23
Trollok	11	Vendégszeretet	23
Kő Fiai	11	Védelem kérése	23
Sárkányok	12	Vértestvérség	24
Társadalom	12	Svenkar játékok, szórakozás	24
Svenkarok	12	Számik	25
Számik	13	Béke	25
Tájegységek, éghajlat és megélhetés	14	Élelemkészítés	25
Fagyföld	14	Farkas- vagy rókavadászat	25
Tájegységek	14	Házasság és gyermeknevelés	25
Települések	15	Rénszarvasnyájak	25
Gazdálkodás és megélhetés	15	Számi játékok, szórakozás	25
Hóföld	16	Vallás és hitvilág	26
Tájegységek	16	Ősi vallás	26
Gazdálkodás	16	Vallási rituálék	26
Utazás, közlekedés	17	Főbb istenségek	27
Svenkarok	17	Kisebb istenségek	29
Számik	17	Szellemhit	32
Egzotikus utazási módok	17	Főbb szellemek	32
Törvénykezés	18	Sárkányhit	33
Büntettek	18	Új vallás	33
Párbajok	18	Mágia	33
Thing, a nyilvános tanács	19	Függelék	34
Vérváltság (wergild)	20	Ajánlott irodalom	34
		Megjegyzések Heimurinn térképéhez	34
		Heimurinn térképe	35

A HANGULATRÓL

Avilágvégi, fagyos észak. A Végtelen Óceán és az Égig Érő Hegyek csúcsai. Fagyföld, Hóföld, a Hideg Pagony, a Komorló-rengeteg, a Setét Láp és az Istenek Üllője. A suttogó északi szél. Tőzeglápok, és ősrög, dérszakállú erdők. A rengeteg, ahová bemerészkedni még a legbátrabbak sem mernek. Hosszú, dermesztően hideg éjjelek, mikor az emberek tűzhelyeik mellé húzódnak, s bezárkóznak kunyhóikba. Kicsiny települések, és a kegyetlen vadonba ékelődött, gerendákból összerótt hosszúházak.

Na és persze jég, hó, köd és zúzmara – ezen a tájon a nyár nem időzik soká...

Óriások, alakváltó trollok, kiismerhetetlen tündérnép. Erdőmélyi boszorkák. Párás barlangjaik mélyén különös varázstárgyakat készítő, degenerált törpék. Karmok és agyarak. Rémfarkasok és a rengetegben lakozó, intelligens és gonosz ordasok, melyek még a kertek alá is bemerészkednek. Valami, ami a fák közül les rád, ám soha nem pillantod meg. A fagyott tundra mélyén vonító kannibál szellemek. A Vad Hajsza, és az embert a pusztákba hajtó télközépi örület. A halál e földeken gyakori vendég...

Állattotemeteket imádó, elvadult és vérszomjas barbár törzsek. Borjúnyi ordasok hátán lovagló, örült harcosok. Karibu nyájakat terelő, szellemimádó hóföldi népek. Szálas termetű, szakállas, durva és harsány fagyföldiek. Fejsze, lándzsa, pajzs és szőrmebunda. Egy jó vasfegyver itt többet érhet egy jó barátnál...

A tájban lakozó, ősi természetszellemek. Szeszélyes, haragvó és diadalra éhes hadistenek. Rúnajósok, esküvések és fogadalmak. Berzerker harcosok, hírnév és dicsőség. Szkaldok versei, méhser és ünnepcsarnokok. Babonák, tradíciók és mítoszok, melyek alapjaiban szövik át a hétköznapiakat. S valahol messze, az óceánon, az Égig Érő Hegyeiken vagy épp a Bánat Síkján túl állítólag távoli földek, hátukon különös országokkal és népeikkel...



ELŐSZÓ

Mi ez a könyv, és mi nem?

A *Heimurinn* világa és a középkori skandináv kultúrák között erőteljes áthallás van, ami jó fogódzkodót adhat a Játékosoknak és a Mesélőnek egyaránt. Azonban néhány ikonikus és – szerintem – elcsépelemmel szándékosan szakítottam. Így maradt ki jóformán teljesen a hajózás, az ismeretlen földek és népek felfedezése, a földművelés, vagy épp a vallást tekintve a világfa, a szivárványhíd és a valkűrök képe. A sárkányfejes hajókon fosztogató vikingek kliséje is szándékosan hiányzik, s bár *Heimurinn* egy félreeső szegletében ilyen klánok is előfordulnak (ha esetleg ilyen fókuszú játékra lenne igény), a tengeri kalandokhoz ez a könyv kevés segítséget nyújt. Ehelyett, a kulisszák létrehozásakor leginkább egy afféle „mitikus Skandinávia” megteremtése volt a célom, melyben az embernépek a saját gyökereiket és múltjukat is alig ismerik, és ahol a hatalmas, feltérképezetlen vadonban és az emberlakta vidékek peremén mindenféle kreatúra előfordul, ám egyik sem gyakori. E lényekről bizonyosság alig, ám legendák annál inkább keringenek – egy azonban biztos: ember sok jóra nem számíthat tőlük. *Heimurinn* világán meghatározó még a három nagy népcsoport egymással való, hol ellenséges, hol semleges viszonya: ezek a svenkarok, a számik és az uthgardt barbárok. E népek közül a *Heimurinn* elsősorban a svenkarokra („északi népek”) fókuszál, és a svenkar kultúrkörben való játékhoz biztosít részletes kulisszákat. A játék fő fókusza így az ismeretlen vadon felfedezésén, a zord környezet jelentette fenyegetésekkel való megbirkózáson és az embernépek összetartásán és széthúzásán alapuló konfliktusokon nyugszik.

A *Heimurinn* világa könyvben nem szerepel *Heimurinn* kozmológiája, ahogy az idők hajnaláig visszanyúló, „hivatalos” eredettörténete sem. Noha a saját kampányom háttérül megalkottam ezek egy lehetséges verzióját, nem tartottam fontosnak, hogy ez a világ bemutatását tartalmazó könyvbe is belekerüljön. (A későbbiekben, külön anyagként közzéteszem majd, de nem szánom a kánon részeként.) Ugyanígy, *Heimurinn*hoz nem rajzoltam aprólékos térképet és nem írtam részletekbe menő történelmet sem. Mindez a látszólagos elnagyoltság szándékos, és ugyanazt a célt szolgálja: hogy különösebb megkötések nélkül, szabadon lehessen játszani a kulisszák között, és könnyű legyen *Heimurinn* világán elhelyezni egy-egy történetet, szereplőt vagy területet. Így a *Heimurinn* világa nem konkrét kalandkampók vagy régiók leírását tartalmazza, sokkal inkább egy általános, átfogó hangulat és keret megteremtésére törekszik. Természetesen, a később megjelenő kalandmodulokban szerepel majd egy-egy helyszín vagy konfliktus részletesebb bemutatása is.

A könyvben külön fejezeteket szenteltem az embernépek (legfőképp a svenkarok) életvitelének, társadalmi szerveződésének, törvénykezésének, vallásának, folklórjának és szokásainak bemutatására. Úgy hiszem, hogy e részeket elolvastva elég eleven kép rajzolódhat ki arról, hogy milyen is lehet az élet *Heimurinn* zord világán. E fejezetek megalkotásához mindenféle történelmi forrást felhasználtam és egybegyűrtam (Izlandtól, Grönlandon át Skandináviáig), melyeket azért itt-ott lazábban kezeltem vagy a fikcióval is jócskán kevertem. Az eredmény tehát nem egy historizáló játék lett, de reményeim szerint koherens és hiteles alapokat ad ahhoz, hogy hathatósan segítse azokat a Mesélőket és Játékosokat, akik jobban el akarnak merülni ebben az „északi hangulatban”, és alaposabban, a világ és a társadalom logikáját is figyelembe véve akarják beágyazni szereplőiket és történetüket *Heimurinn* képzeletbeli világba. Ugyanakkor, ha valaki ennél kötetlenebb, szabadabb, „balta, szőrmebunda és fagy” típusú kalandok megélésre vágyik, ezeket a fejezeteket nyugodtan átlapozhatja – bár úgy hiszem, hogy ezzel *Heimurinn* egy jelentősebb szelete marad ki az élményből.

Jó játékot, dicső tetteket és emlékezetes kalandokat kívánok – no meg egy szkaldot, aki mindezt megénekli! Hiszen a svenkarok vélekedése szerint:

„Úgy mondják, egy ember kétszer hal meg: először, mikor az utolsó lélegzetét is kifújja, s másodszor, mikor valaki utoljára ejti ki a nevét.”

Seress Gábor (Nocturna)

Veszprém, 2021. március



AZ ISTENEK ÜLLŐJÉN

Roff a lassan szitáló ködbe bámult.

Nem jó hely ez. Se élni, se meghalni.

Amíg a szem ellátott, fűrészfogas sziklák vicsorogtak az égre, s a Vének Országútja fölött már ott tornyosult az Istenek Üllője. Állítólag annak idején maguk az istenek is itt éltek, ebben a pókhálóként tapadó, nyirkos párában. A Mennydörgő, a Sötét Hírnök, az Agancsos Úr, a Fátylas Hölgy... mind.

Azért olyan kemény és hideg a szívük.

A sziklazugból, ahol éjszakára meghúzták magukat, nyíllövésnyire sem lehetett ellátni. Köd ülte meg a vidéket, szemet és fület egyaránt becsapva, s az alant gomolygó pára lassacskán elkeveredett az irdatlan kőszálak lándzsahegyein fönnakadt felhőkkel.

A némán gubbasztó sziklák közt neszezett valami, de, hogy micso-da, azt még a csúf félvér sem tudta megmondani. A hallása bármelyik emberénél jobb volt, de ezek közt a hegyek közt sokszor még ő is elveszítettnek érezte magát.

Egyik átkozott völgy épp olyan, mint a másik! Csupa kő, kiszáradt vízmosás, ősrégi, elhagyott barlang, ahol ki tudja, mik rejtőznek!

Az Istenek Üllője. A sagák szerint először itt bányásztak vasat az istenek. Ide ereszkedtek alá az Égig Éró Hegyek ormai közül, ahol első teremtményeiket, az óriásokat formázták meg, s ahol oly hideg volt, hogy melegséget már nem tudtak a szívükbe lehelni. Itt laknak a régi világ elfeledett teremtményei, és itt rejtőznek a barbár uthgardtok emberevő klánjai is...

Bármerre is nézett, itt mintha mindenhol ősi, hihetetlen történetek emlékeit látta volna. Roff imádta ezeket – gyerekkorában sokszor csak az ilyen sagákban lelte örömét. Sőt, állítólag már maga az is kalandos történetbe illett volna, ahogyan ő a világra jött.

A rossznyelvek szerint úgy találtak rá az erdőben; cseregyerek volt, akit az erdei nép hagyott hátra. Elég volt egy pillantást vetni rútt, ragyaverte ábrázatára és borostyánszín szemeire, hogy akármelyik jóérezsű svenkar megborzongjon. A nők vele riogatták gyermekeiket, a férfiak, ha csak meglátták, már a baltájukra fogtak...

Trollvér folyik ennek az ereiben, úgy ám! – szokták mondogatni, aztán a harmadik-negyedik tülök méhser után még hajmeresztőbb történeteket mesélnek róla. Hogy rémségekre vadászik a legsötétebb erdők mélyén, és, hogy az anyja, aki egyébként híres pajzshajadon volt, valami sötét dologgal kötött alkut, hogy vénségére, kiszáradt méhével fiút szülhessen – még, ha csak ilyen torz fattyút is – férjének. De hiába, mert ennek a torzszülöttnek egy *jarl* sem adott karperecet!

Pedig míg ide nem keveredtem, tényleg csak állatokra vadásztam!

De most... ki tudja...

Mundewaldból, ahol múlt éjjel az odewaldi *jarl* csarnokába igyekvő útítársaival együtt megszállt, egy újszülött csecsemőt ragadott el... *valami*.

Lovon járt, kopók kísérték, rekedt kürtszó jelezte jöttét. De sem ő, sem a lova, sem a kutyái nem éltek már. Nylanddal, aki egy ideje már Roff társa volt, és akinek több erő szorult a karjába, mint a koponyájába, sikerült leterítsék az egyik vadászkopót – így derült ki, hogy az már rég döglött, férges tetem volt csupán.

Mégis futott, kaffogott, és átharapta volna a torkunkat!

A mundewaldiak szerint a gyermekért egy isten jött el, aki valaha odafönt élt, az Égig Éró Hegyeken. Ott, ahol annak idején az óriások születtek. Ahol ember meg nem maradhat, mert a szörnyű hidegben még a vér is belefagy az ereibe.

És mi most pont oda tartunk. Hogy megkeressük és hazavigyük a gyermeket, ha még él – vagy bosszút álljunk érte, ha már nem.

Igazi hőstett. Sagába illő.

Kár, hogy sehol egy szkald, aki megénekelhetné!

A társai ott aludtak körülötte, míg ő őrködött. Furcsa szemeivel látott a sötétben, de ezt még Eriknek, legrégebbi útítársának sem árulta el. Mert lehet, hogy fegyvertársai a csúfsága ellenére is elfogadják, de azt, ha valaki lát a sötétben... Azt már egyetlen svenkar sem szívélheti.

Bár, mondjuk, ha szeretném vedelni a sört meg gurítani a kockát, Erik is biztosan jobb szívvel viseltetne irántam!

Egyedül talán Sigtrygg, aki maga is félvér volt – félig svenkar, félig rénszarvaspásztor számi – értette őt meg. Ő viszont nem állhatott volna Roff és a hőzöngő svenkarok közé, ha úgy alakul, hogy a dolgok véletlenül eldurvulnak valahol. Nem, ehhez Erik fellépése és neve kellett.

Nagyon jó! Az egyetlen, aki kicsit is olyan, mint én, még csak nem is az isteneket tiszteli, hanem a természet meg az ősök szellemeit!

Gyorsan rontásúzó jelet rajzolt a szíve fölé, és kiköpött.

Ilyen helyen szellemekre még gondolni sem bölcs dolog!

Egy ideig könnyű volt a lovas és a kopók nyomát követni, bár azt még Roff, a vadász sem értette, amazoknak hogyan sikerült ilyen nyaktörő iramban felkapaszkodni ezekre a hegyekre.

Seidr... Boszorkányság...

Ő is inszakasztó tempót diktált, de alkonyat után már nem mertek továbbmenni. Ebben a sziklazugban húzták hát meg magukat, és várták, hogy reggelre ritkuljon a pára, és továbbindulhassanak.

Valami mozgott a ködben. Roff inkább csak sejtette, mint látta vagy hallotta. Egyszer még a szagát is sikerült elcsípnie, és érezte, ahogy feláll tőle a hátán a szőr. Volt ebben a szagban valami embyszerű... is. Meg valami más, ami a nyirkos mohára meg a hideg vasra emlékeztette.

S míg a többiek aludtak, ő ott kuporgott némán, ölében az íjával meg a baltájával, tekintetét a ködbe fúrva, és érezte, hogy azt a *valamit* a sötétséggel együtt csak a halványan pislákoló táborníztartja távol.

Aztán csak szürkülni kezdett az ég alja, és a lassacskán megélénkülő szél felkavarta a ködöt. Alig nyíllövésnyire a sziklapárkánytól hatalmas lábnyom éktelenkedett az egyik sziklán. Roff tudta, hogy a napfényben úgyszólván pillanatok alatt felszárad majd, de a hideg és a nedvesség egy darabig még őrizte a vaskos talp lenyomatát.

Akkora volt, mint egy felnőtt ember törzse, s mellette jókora, lerágott csontok hevertek. Talán egy szarvaséi. Csakhogy Roff vadász volt, és tudta, hogy amazok nem állat csontjai. Vagy, ha mégis, akkor olyan állatot ő még sohasem látott.

És ma még magasabbra mászunk – gondolta komoran. – Pedig vannak helyek, ahová közönséges embernek nem lenne szabad betennie a lábát.

Csakhogy sem ő, sem a társai nem voltak közönséges emberek. És bizony meglehet, hogy egy napon valóban sagák szólnak majd róluk is!

Ha meg nem...

Akkor lehet, hogy ők is lerágott csontként végzik az egyik fénytelen szurdok mélyén.

Hiába... nem jó hely ez! Sem élni, sem meghalni.

Roff nagyot szippantott a hideg, hajnali levegőből, megpiszkálta a tüzet, és szorosabbra húzta magán a vastag medveszőr köpenyt. Aztán csak ült, és a szitáló ködöt bámulta.

© Oszlanszky Zsolt (Oszzi)

HEIMURINN NÉPEI

EMBERNÉPEK

SVENKAROK

Így hivatkoznak saját magukra a **Fagyföld** azon népei, kik az Ősi Vallás útját követik. A svenkarok számos nemzetségre tagolódnak, s ezek mindegyike egy-egy, a múlt homályába vesző ősatyához vezeti vissza saját vérvonalát. Ez ugyan laza kötelékként fűzi össze egy-egy nemzetség tagjait, ám a hétköznapi élet során a valós összetartozást mégis inkább a klánok, és nagycsaládok szintje jelenti – e nélkül a svenkarok nem tudnának helyt állni Heimurinn kíméletlen világán. A hovatartozás nyelvi dialektusokban, kedvelt ruhadarabokban, jelvényekben és díszítő motívumokban is megnyilvánul. Így például a vízi martalócokként elhíresült, a Végtelen Óceán partjait övező szigetvilágot benépesítő **Skandavok** nemzetsége jellemzően alacsonyabb növésű, sötét hajú és szemű, napcserzett bőrű, míg a harcias **Ulfenek** minden svenkar közül a legszálásabb termétek és gyakran tetoválják az arcukat is. A **Sveák** szalmaszökök és híresek nagyotmondásukról, na meg arról, hogy mindkét kezükben jól forgatják a fegyvert, küllemükre pedig az összes többi nemzetségnél többet adnak. A **Völsungok** gyakorta köszörülnek és festik a fogaikat, és vadak, akár fél-szelíd farkasaik, melyeket legkiválóbb bajnokaik lovagolnak, míg a matriarchális szerveződésű **Sigrdrífa** nemzetség legjelesebb vezérei és bajnokai a nők közül kerülnek ki. Az **Ullvík** klánok tagjai lángvörös üstökükről ismerszenek meg, és híresek imádott harci- és vadászkutyaikról, meg szilaj természetükről és lándzsaforgató tudományukról. Gyászukat különös módon, saját magukon ejtett, fájdalmas vágásokkal élik meg. A **Nyírfalábúak** klánja a kisebbek és legszegényebbek közül való, ám e klán ápol a legjobb viszonyt a hóföldi rénpásztor számikkal, akiktől sok mindent eltanultak; Fagyföld legjobb vadonjárói közülük kerülnek ki, és úgy mondják, síléccl a talpukon születnek.

A svenkar klánok között mind a kérészéletű szövetségek, mind pedig a torzsalkodások gyakoriak – a paktumokat általában valamely közös fenyegetés hívja életre egy-egy karizmatikus főnök hadijelvénye alatt, majd a veszély múltával e szövetségek idővel-órával fel is bomlanak. A vezetői posztok betöltéséért folyó versengésben a hírneves ősöktől való származás kétségtelenül előny, hiszen a svenkarok hite szerint az erő a vérrel öröklődik – ám ezen túlmenően egy-egy tisztség megtartása mindig erőt, bölcsességet, vagy ravaszságot kíván. Ez a svenkarok fennmaradásának kulcsa: itt a gyengék tartósan nem uralkodhatnak.

A svenkarok **írott nyelve** egyszerű jeleket használó képirás, melyben minden hangot egy-egy rúna képez le. Bár a leggyakoribb rúnák jelentése még csak-csak ismert a köznép körében is, a jeleket összefűzni vagy összeolvasni a legtöbb svenkar már egyáltalán nem képes – nem csoda, hogy szinte babonásan tekintenek azokra, akik képesek „megszólalítani a jeleket”. A konkrét hangokon túl a rúnák mindegyikéhez számos önálló, elvont többletjelentés is társul, ami a jóslásban és az ómenek értelmezésében kap szerepet – ám ezeket jobbra csak a bölcsek, a papok (*godik*), a rúnajósok, esetleg a sokat látott szkaldok ismerik.

Fizetőeszközként különböző ezüstterméket használnak, 1:10 arányban vas váltópénzzel, de a cserekereskedelem legalább annyira elterjedt, mint az érmék használata. Az arany és drágakő ritka holmi: a svenkarok az ilyesmit szinte mindig magukon hordják, és oly nagy becsben tartják, hogy fizetőeszközként csak elvétve találkozni velük. A prémeiket, trófeákat is nagyra tartják, a jegesmedve irhája, vagy a hatalmas agyarakkal rendelkező rozmárok koponyái például igen megbecsült holmik a tehetősek köreiben. Kedvenc italuk az igen erőse főzött **méhser**, melyet gyakran mér-



téktelenül fogyasztanak. Ha nem akarnak nagyon berúgni, akkor **kvászt** isznak; ezt rozskenyér erjesztésével és mézzel állítják elő, és alacsony alkoholtartalma miatt gyerekeknek is adják. Mivel gabonát sok helyütt nem, vagy csak szűkösen termelnek, így a kvászt messzire viszik a Fagyföld kereskedői.

A svenkarokra jellemző az élet élvezete, az ugyanis általában rövid, és nem sok örömet tartogat – így hát kihasználnak minden kínálkozó alkalmat (ami legtöbbször az ivászatot és üzekedést jelenti), mert soha nem lehet tudni, mit hoz a holnap. Ahogy szórakozásukban, úgy a hétköznapi életükben is elég durvák: a kíméletlen környezet és a halál közelsége megedzette őket. A rablóhadjáratok, háborúk és rabszolgaság egy svenkar számára az élet részét képezik, a legtöbbjük nem akad fenn ezeken túlzottan.

Noha Heimurinn világán ők a legszámasabb embernép, a svenkarok mégis idegenek e földön – ám származásukról, őshazájukról nincsen tudomásuk, legrégebbi történeteik pedig nagyon töredékesek, és nem sok bizonyosságot hordoznak magukban. A svenkarok úgy vélik, hogy isteneik valami égbekiáltó bűnért feledéssel sújtották ősatyáikat, hogy ne emlékezhesse valódi otthonukra. Némelyek szerint ez inkább áldás, mert így legalább nem gyötri őket a honvágy egy olyan hely után, amely egészen bizonyosan kellemesebb lehetett, mint e zord fagyvilág. Egyes legendáik szerint hódító őseik napnyugatról, a Végtelen Óceán vizeiről érkeztek, szörnypofákkal ékes hajókon, és valahol a számik lakta Hóföld nyugati partvidékén futottak fövenyre – ám hogy őseik hajói és hajózó tudománya hová veszett, arról nem tudnak biztosat. Ez a származástörténet leginkább a skandavok körében népszerű, akik konokul kitartanak mellette – talán ez magyarázza, hogy e klánszövetség az összes többi svenkar klántól messzire szakadva, a Végtelen Óceán partjának szigetein telepedett meg. A skandavoké az egyedüli svenkar nép, amelyik valamiképp konyít a hajóácsoláshoz és hajózáshoz, bár tudományuk minden bizonnyal jócskán elmarad az őseiktől. Egyre és újabb megoldásokkal kísérleteznek, és hosszúhajóikkal olykor még a Végtelen Óceán nyílt vizeire is kimerészkednek; sőt, embe-
röltönként egyszer-ször még expedíciót is indítanak a horizont túli vizek, s talán az őshaza felfedezésére. Mindezzel szemben, egy sokkal népszerűbb és elfogadottabb származástörténet szerint a svenkarok mégis csak e világ szülöttei, kik az Istenek Üllőjének lankáiról származnak – onnan, ahol az istenek hajdanán megformálták az embert, majd az élet szikráját lehelték bele és elzavarták, hogy boldoguljon saját ereje szerint.



SZÁMIK (A NÉP)

A fenyő- és nyírdőkkel borított síkságokon, az egészen a Vég-telen Óceán partvidékéig nyújtózó **Hóföldön** él Karnonou, a Rén Atya népe, a számi – vagy ahogyan csak magukat emlegetik, a Nép. Noha a svenkarok szeretik feljebbvalóságukat hangoztatni, mégis: a legbölcsebbjeik emlékeznek rá, hogy a történelmük hajnalán elvesztették a hóföldi számiak ellen viselt háborút, s klánjaik ennek következményeként szorultak ki a Fagyföldre. Ám ha valaki ezt mondaná egy svenkarnak, az minden bizonnyal az illető képébe röhögne – ha pedig számi volna a merész illető, úgy valószínűbb, hogy neki is rontana. A régmúlt viszályok dacára manapság a legtöbb vidéken semleges kapcsolat és törékeny béke honol a két nép között, ám a határvidéken mindkét nép bizalmatlanul tekintget a másik felé. Ennek oka főleg az, hogy az arrogánsabb svenkar klánok alárendeltként, alsóbbrendű puhányokként tekintenek a számikra, és leginkább csak az éléskamrát és rabszolgákat látják bennük, így a két népcsoport között gyakoriak a súrlódások.



A számiak a szomszédjaiknál jó egy-másfél fejjel alacsonyabbak – mondják, hogy a svenkarok asszonyai akkorák, mint náluk a férfiak. Fekete, egyenes szálú haj, sötét, enyhén vágott szem, az arcszörzet hiánya és zömök testalkat jellemzi őket, noha e különbségek a kevert lakosságú településeken közel sem ilyen szembeszökőek. Ruházatukban nagyon kedvelik a tarka, hímmzett darabokat, melyeket sokszor a svenkaroktól szereznek be – jellemző, hogy színpompás, ám össze nem illő darabokból állítják össze öltözkűk. A jó kutyákat sokra tartják, és vadászatra, terelésre vagy szánhúzásra egyaránt használják őket. Ha nem szánon, akkor jellemzően rénszarvas háton utaznak, erre a célra nagyobb termetű, erős állatokat tenyésztettek ki az idők során.

A Nép különös kapcsolatban áll a rénszarvasokkal: e patások képezik életvitelük alapját, vagyonukat is ebben mérik. Bár a rénszarvasokat tenyésztik és vadásszák is, mindig csak annyit vesznek el egy csordából, amennyire szükségük van, a leölt réneket pedig az utolsó porcikájukig hasznosítják. A kíméletlen élet-körülmények ellenére a számiak meglehetősen derűs, és elégedett népség. A természettel nagyfokú összhangban élnek, tisztelik és becsülik, a rombolás és a föld kincseinek pazarlása távol áll gondolkodásuktól. Ez a tisztelet talán a vadászathoz való hozzáállásukban érhető tetten leginkább: vadászfegyvereiket mindig

nagy gondval készítik el, ezzel is tisztelve a leendő zsákmányt. A leterített vadat tisztelettel, rítusos mozdulatokkal kezelik, azért, hogy megbékítsék szellemét; bíznak benne ugyanis, hogy az elégedett szellem újjászületését követően így újra hagyja majd magát levadászni.

Családjaik köreiben a szellemhit és sámánizmus dívik, a svenkarok marcona és kegyetlen isteneitől általában tartanak. A számi kultúra teljes egészében a szájhagyományra épül, írni-olvasni még annyira sem tudnak, mint svenkar szomszédjaik – bár sámánjaik és a legbölcsebb *angakok* öregjeik őriznek tudást nyírfakéregre és lapockacsontokra karcolt, egyszerű jelek képében. Ez a helyzet az utóbbi évtizedben lassanként változni látszik, mivel vannak már olyan számi családok, akik svenkar szomszédjaiktól helyel-közzel ellesték az írás-olvasás tudományát is, így nagy ritkán még Hóföldön is találkozhat az utazó a szakállas népek rúnáival.

A számi jóval békésebb nép, mint a svenkar, ám ez nem jelenti azt, hogy védtelenek lennének, sőt, meglehetősen ügyességgel bánnak a dárdaikkal és íjakkal. Különösen igaz ez a félelmetes és titokzatos **Skraeling Szövetség** harcosaira, akik neve hallatán még a kemény svenkar határvadászok is elkezdnek a hátuk mögé pillantgatni – azt suttogják, a skraeling vadászok mind alakváltók. A számiak rátermett túlélők, kiváló nyomolvasók és sok közöttük az ügyes kereskedő is, akik általában elég jól tudják, hogy éppen milyen szelek fújnak a kiszámíthatatlan svenkarok sorai között, és ennek megfelelően kezelik őket.

Fizetőeszközként egymás között főleg prémekeket használnak, ám kereskedőik révén a svenkarok érméit is ismerik, és helyenként használják is, noha nem kedvelik annyira. A fémmegmunkálás és fegyverkovácsolás területén nem jeleskednek, ahogyan technológiában és hadakozásban is elmaradnak nagytermetű szomszédjaiktól. A számikra általában jellemző, hogy szeretnek magukhoz venni bármilyen holmit, ami szép, értékes, vagy aminek hasznát veszik – akkor is, ha az történetesen nem az övék. Nem csinálnak belőle nagy ügyet, és nem is tekintenek a cselekedetre lopásként, mivel a hátrahagyott holmi szerintük nyilvánvalóan nem kell a tulajdonosának, használja hát akkor olyas valaki, akinél jó kezekben lesz. Ezzel kapcsolatosan megjegyzendő, hogy az őrzött holmit a legtöbbször nem tulajdonítják el.



TUNDRABARBÁROK (VADAK)

A barbárok folyamatos fenyegetést jelentenek Heimurinn embernépeire; portyázó csapataik Fagyföld és Hóföld peremvidékein ólálkodnak, nyomukat feldúlt tanyák, mészárlás és rabszolgaszíjra fűzött emberek jelzik. A svenkarok **uthgardt barbároknak** is nevezik ezeket a bestiatotemek köré szerveződött vadember klánokat, ám nagyon kevés bizonyosságot tudni róluk, mivel a legbátrabb számi kereskedőkön és svenkar határvadászokon kívül senki nem merészkedik a földjeikre. Szent helyeik, őseik sírdombjai Heimurinn-szerre megtalálhatók – a leghíresebb ezek közül a Fagyföld síkságába ékelődő Istenek Üllője –, és az általános vélekedés szerint jaj azoknak, kik e helyekre bemerészkednek. Tudni vélik róluk, hogy totemjeik szerint számos klánra oszlanak, melyek egymással is folyton hadat viselnek. Legismertebb klánjaik a **Vesztett Farkasok**, az **Akasztott Emberek** és a **Fekete Varjak**, ám a legsötétebb híre mindközül az elfajzott **Holdimádóknak** van – azt rebesgetik, hogy őket valamiért még a többi barbár klán is rettegi és gyűlöli. Véres totemjeik mellett idegen, ismeretlen isteneket, az északi szelet, és a természet sötét szellemeit imádják; papnőik, sámánjaik sötét paktumok, élőáldozatok és vérmágia révén gyakorolják szertartásaikat.

Fagyföld völgyeiben és fennsíkjaiban fél tucat emberöltővel ezelőtt még gyakoribbak voltak az uthgardt törzsekkel való összecsapások, ám mióta a svenkarok szétszórták, s a Fagyföldet körülölelő Égig Éró Hegyek közé űzték el a barbárokat, jobbára csak elátkozott hírvölgyek és hajdani csataterek árulkodnak a véres múltról.

Amit Heimurinn népei az uthgardtokról tudnak, azt leginkább a **Fekete Sakál** klán tagjaitól tudják – ez ugyanis az egyetlen barbár klán, mely a letelepedett, civilizáltabb életmóddal kísérletezik, és fegyvernyugvást kötött több svenkar nagycsaláddal is. Persze a bizalom koránt sem feltétlen a két nép közt, hiszen a zsigerekben mindannyian emlékeznek még a tomboló harcokra, a kölcsönös kegyetlenkedésekre és a patakokban kiömlő vére. A Fekete Sakálok néhány generációval ezelőtt a legszentebb területükre, Fagyföld egy északi, az Égig Érő Hegyek lábainál meghúzódó, jól védhető völgyébe telepedtek be. Itt alapították meg **Sunnaná városát**, egy fénytelen és feneketlen hasadék peremén, mely a szóbeszéd szerint az alvilágig ér és idomtalan lények lakják. A mendemondák szerint még a földműveléssel is próbálkoznak. E klán nincs könnyű helyzetben: a többi uthgardt törzs árulókként és martalékként tekint rájuk, a Fagyföld távolabbi vidékein élő svenkarok pedig akár fegyvert is ránthatnak felbukkanásukkor.



NEM EMBERI NÉPEK

DWERGEK

A svenkarok mendemondái szerint a *dwergek* az ősi időkben, a svenkar hadistenek által lemészárolt óriások véréből születtek – mások szerint viszont öregebbek, mint az anyaföld. A *dwergekről* minden emberfia hallott: velük riogatják a szófogadatlan gyerekeket, cselszövéseikkel, alakoskodásukkal és határtalan kapzsiságukkal pedig visszatérő szereplői a svenkar regéknek és verseknek. Mindezek mellett a róluk szóló énekek gyakorta említik azt is, hogy a *dwergek* a legcsodásabb tárgyak készítői és legnagyobb titkok ismerői a világon, ám sajnálatos módon soha, semmit nem adnak ingyen. A legnagyobb svenkar kocsmatöltelékek zagyva történelmi szerint a *dwergek* ki nem állhatják a társaságot – de olyannyira nem, hogy még egymás közelségét sem szívélhetik. Ugyanakkor, ennek ellentmondó történetek szerint egy óriási barlangvárosban, Grungwardinban élnek, valahol a Jegesvér-, vagy talán a Sárkánygerinc-hegység mélyén. Senki emberfia nem tudja, hogy a *dwergek* milyen vallásnak hódolnak, mivel ezzel kapcsolatban betegesen titkolózóak – annyi azonban bizonyos: kultuszuknak semmi köze nincs az embernépek isteneihez. Érdekes, hogy a szkaldok történetei soha nem említenek *dwerge* asszonyokat,

ami miatt egyesek egyenesen úgy vélik, hogy soraik közt egyáltalán nincsenek is nők. Néhányan éppen ezzel a képtelen állítással magyarázzák azt, hogy a rút *dwergek* mindennél jobban vágyanak az emberek gyönyörű nőire – a mendemondák szerint némelyikük szinte mindenre hajlandó, s akár még külvilágiak szolgálatait is igénybe veheti azért, hogy emberasszonyt szerezzen magának. Heimurinn Törpéi csúf, degenerált, púposhátú és göcsörtös ujjú teremtmények, akik hőforrások fűtötte, mérges párákkal terhes hegymélyi barlangokban tanyáznak, parancsaikat földmélyi kreatúrák és a felszínről, ezüstön váltott rabszolgák lesik. A hideget ki nem állhatják, és igyekeznek maguk távol tartani a hótól, fagytól és egyéb kényelmetlenségektől. Bár nem épp az a harcos népség, ez koránt sem jelenti azt, hogy védtelenek volnának, hiszen a *seiðr* erő valósággal pezseg a vérükben. Mindegyikük varázslatok és ráolvasások avatott ismerője, emellett a drágakövek és fém megmunkálásában sincs párjuk e világon. A Rúnák titkainak tudományában messze felülmúlják az embernépeket, kötései és oldásai hatalmas erejűek – a felszíni világban előforduló legendás tárgyak és fegyverek a legtöbbször valamilyen úton-módon a *dwergek* barlangjaiból kerültek elő. Nem utolsó sorban pedig megjegyzendő, hogy a *dwergek* birtokolják az acél készítésének titkát, és e tudásukra felettébb féltékenyek. Végezetül pedig jó, ha az ember az eszébe vési, hogy a *dwergeknek* nem szokásuk segíteni – ha így cselekednek, abban biztos lehet az illető, hogy előbb-utóbb benyújtják a számlát: nevezetesen, hogy egy *dwerggel* kötött szerződés alól senki nem bújhat ki. Aki pedig mégis megpróbálná átejtetni egyiküket, az biztos lehet benne, hogy a bosszú előbb-utóbb eléri majd...



TUNDRA ELFEK

A végtelen hó birodalmában, őszöreg fenyesek mélyén és a havas pusztákban él a tundra elfek rejtélyes népe, kiket az emberek – megannyi más szerzettel együtt – a tündérek közé sorolnak. E lények saját népüket a *norunsil* névvel illetik, míg az emberek legtöbbször Tundra vagy tajga elfekként, esetleg tündérnépeként hivatkoznak rájuk. Kering egy-két történet olyan alakokról, akik találkoztak e lényekkel és túl is élték a találkozást. A zavaros beszámolókat tanúsága szerint a tundra elfek a legszálasabb svenkarnál is magasabb, karcú teremtmények, frisz nélküli szemük két-háromszor nagyobb az emberinél, fülük hosszú és hegyes, bőrük pedig halványkék árnyalatú, akár a tavalyi jég. Megint mások úgy írták le őket, mintha gyönyörű, idegen alakjukat jégből faragták volna ki. Szólni senki nem hallotta még őket: egyaránt halálos némasággal jelennek meg és tűnnek el a fák közt vagy a behavazott pusztában. Bár nem birtokolnak hatalmas területeket, és településeiket sem látta még senki – ha vannak nekik egyáltalán –, ám határaikat könyörtelenül és elszántan védelmezik a betolakodók ellen, erről öveikre aggatott tróféák is tanúskodnak. Könnyedén elbontható épületekből álló táborokban laknak, bőrnél, csontnál és fánál soha nem használnak nehezebb építőanyagot. A vadon mélyét csak ritkán hagyják el, de a külvilágban kiváló nyomkeresők, vadászok, felderítők és íjászok hírében állnak – és nem utolsó sorban természetes halhatatlanságot tulajdonítanak nekik. Az éjszakával, a hóval és faggal különös viszonyban állnak: a mendemondák úgy tartják, a hideg egyszerűen nem fogja őket. Nos, ha ez így lenne, bizonyára nem bugyolálnák magukat irhákba és prémekebe, de igaz, ami igaz, a hideget bárki emberfiánál sokkal jobban tűri, és mindegyikük rendelkezik valamilyen hideghez kapcsolódó, természet adta misztikus képességgel. Vallásukról nem sok bizonyosságot tudni: a mendemondák szerint erősen kötődnek bizonyos fajta fákhöz, mások szerint pedig szellemhitük a számikéhoz hasonló – épp ezért vélik úgy a tájékozottabb világjárók, hogy a számi ősök sámánjai a *norunsilek* népétől tanulták el a tudományukat még évszázadokkal ezelőtt. Időről-időre felroppennek olyan történetek Heimurinn legkülönbözőbb zugaiból, melyek téli éjeken lemészárolt és nyom

nélkül eltűnt családokról szólnak, vagy épp holttestekről, kiknek csontjairól gondosan lefejtették a húst – s bár az efféle eseteket a szóbeszéd rendre a tundra elfekkel hozza kapcsolatba, annak, hogy mégis mi végett fordítanak horgas dárdákat és nyilaikat az ifjabb népek felé, nincsen megmondhatója...

TITKOS LEGENDÁK

A norunsilek hite szerint Heimurinn különleges, ritka fái egy-egy ősök szellemét hordozzák, így egy-egy közösség e fákon keresztül képes kapcsolatba lépni népük régen elhalt tagjaival is. Minden tundra elf spirituális kapcsolatban áll egy-egy fával, mely majdan az ő lelkének hordozója lesz. A Lélekfa a tundra elf gyermek születésekor választatik ki, s míg a gyermek felnőtté nem cseperedik, a szülők feladata, hogy a fát gondozzák és védelmezzék. Felnőtté válás után minden norunsil saját dolga és felelőssége lesz Lélekfájának védelme. Ha a fával bármilyen rossz történik, vagy elpusztul, úgy tulajdonosára balsors száll, és kitaszítottá válik. Az ilyen tundra elfek megkeseredetté válnak, és gyakran örökre elhagyják a közösséget – balszerencséjükre az emberek általában ilyen elfekkel találkozhatnak. Veszett hírükhöz hozzájárul még az is, amit leginkább csak a számik legvénebbjei sejtenek róluk: a norunsilek alapvetően éjszakai lények, akik, ha nem jutnak elegendő élelemhez, jégszobor szerű álmomba süllyednek. Ez főleg a karibuban szegény, hosszú teleken fordulhat elő, a Tundra elfek ugyanis a húson kívül mással nem tudják csillapítani az éhségüket – az embereket pedig oly könnyű elejteni...



ÓRIÁSOK

Az Égig Éró Hegyekben és Fagyföld peremvidéki síkságain az óriások számos fajtája él: fagy- dér-, jég- és hegyi óriások egyaránt előfordulnak, bár az emberek szerencséjére mindegyikük elég ritka. Egy bizonyos: felbukkanásuk mindig bajt jelent az embernépek számára, a találkozások pedig csak kivételes esetben nem torkollnak vérengzésbe. Az óriások klánjai egymás között is sokat habóruznak, és ha valaki illetéktelenül tévedne a felségterületükre, azt a legtöbbször megtorolják. Az emberek persze messzire elkerülik ezeket a határköveket – a probléma ezzel csak az, hogy az óriások önkényesen kijelölt birtokai szinte évről-évre változnak, attól függően, hogy épp mely uralkodó van hatalmon közöttük. Kopókként használt, borjúnyi ordasaikkal időnként emberi településeket is megtámadnak, ekkor főleg élelemért és rabszolgáért jönnek.

TITKOS LEGENDÁK

Asator, a svenkar hadistenek legerősebbike könyörtelen és kérlelhetetlen, ha az óriások elleni harcról van szó. Mondják, hogy hajdanán emberöltőkön át hadakozott az óriások ellen, még akkor is, mikor istentársai már régen félretették fegyvereiket, hogy a svenkar nagycsaládok számára megtisztított földek prosperitásával foglalkozzanak. Hogy a viharisten partatlan gyűlöletét mi táplálja az óriások iránt, arról konokul hallgat, papjait pedig bölcsőbb nem kérdezni. Ám hébe-korba, mesemondók ajkáról hallhatni olyan ódon verseket és énekeket, melyek Asatort nem csak, mint pusztító erőt, hanem mint teremtet is dicsőítik. A legmerészebb, sokat látott szkaldok szerint az ilyen énekek mélyén megbúvó igazság magvának, és annak, hogy az óriások legnagyobb bajnokai és vezérei állítólag túlságosan is hasonlítanak a Mennydörgőre, talán lehet némi köze a viharisten partatlan gyűlöletéhez, mellyel a legerősebb nép ellen viseltet – ám ilyen történeteket még fedél alatt és zárt ablaktáblák mögött is ritkán suttoznak...



TROLLÖK

Heimurinn világán rengeteg trollszerzet él, köztük a kisebbektől a szálfá természetéig egyaránt előfordul mindenféle, képtelenség is volna számba venni mind. Vannak köztük bestiális erejű, emberevő szörnyek, míg mások hidak alatt lakoznak és az áthaladásért ajándékot, pénzt vagy életerőt követelnek, megint mások meg szellemszerűen haloványak, sirásszerű hangjuk az éji szelek szárnyán terjed. Aztán akadnak olyanok is, melyek képesek változtatni alakjukat és méretüket, meg olyanok, kiknek értelme meghaladja az embereké is, s ősi titkok, a Rúnák ismerői. Általános intelem, hogy legyenek bármilyenek is, jobb nem kezdeni velük és messzire kerülni tanyáikat – ennek ellenére mégis sokszor kerülnek összetűzésbe Heimurinn embernépeivel, főleg mikor azok falvait, tanyáit fosztogatják, vagy útjaik mentén telepszene meg. Bár nem mindegyik gonosz, a legtöbbjük mégis előszeretettel fogyasztja el az utazókat és hátasait. Leginkább a svenkarok lakta Fagyföldön és az Égig Éró Hegyek barlangjaiban találkozhatni velük, a számik viszonylag békében élnek tőlük.

TITKOS LEGENDÁK

Bár az embernépek előszeretettel emlegetik őket így, olyan nép vagy faj, hogy „troll”, valójában nincsen. E gyűjtőnév alá sorolt népséget valójában számos különböző lény alkotta vérvonal alkotja, melyek ugyan családokba, kisebb csoportokba tömörülhetnek, ám egymással a legritkább esetben közösködnek. Bármelyik vérvonalukról legyen is szó, egyik sem népes: míg egyes trollszerzetek teljesen egyediek, másokból pedig csak néhány kóborol egész Heimurinn világán, addig a legszámosabb vérvonal lélekszáma sem haladja meg a néhány tucat családost. A legősibb leszármazási vonalaik Heimurinn földjét tapodták már jóval a svenkarok, sőt, a számik előtt – ők talán egyenesen a Világ esszenciájából keletkeztek –, míg az újabb és kisebb hatalmú képviselőik közül sokat Wurir, a titokzatos Cselszövő isten formázott meg, az Istenek Üllői között. Számosak azok a trollök is, melyek a svenkarok őrült bestiaistene, Garm-Gorak kezétől nyertek életet – értelme ezeknek a legcsekélyebb, s mint Garm-Gorak majd' minden teremtménye, ők is nemtelenek, szaporodni képtelenek.



KŐ FIAI

Létezik olyan varázslatos föld, amely elég meleg ahhoz, hogy a havat is megolvassza, s melynek szikláiból meleg vizű források fakadnak és törnek buzogva az égbe. E föld mélyét állítólag a titokzatos kő fiai lakják. Azt mondják, ha valakinek sikerül követ lopnia innen, az soha nem hűl ki, és a meleget is mindig megtartja a házban. Ám a kő fiai féltékenyen őrzik titkaikat, s azokkal együtt bűverejű köveiket is. Állítólag Heimurinn szívében is elő- előfordulnak, legalábbis bizonyos örökzöld, ám mégis lakatlan völgyek erre engednek következtetni.



SÁRKÁNYOK

A sárkányok, avagy a balsors és pusztítás hírnökei a legritkábbak Heimurinn összes szörnye és bestiája közül. Egy *draca* felbukkanása mindig rossz ómen, s a próféciaik szerint gyakran egy-egy korszak végét, vagy egy új kezdetét jelöli. Egy biztos, a svenkarok történelmében nem egy uralkodóház vagy vérvonal szakadt meg sárkányok miatt, ekképp egyáltalán nem különös, hogy korszakokat neveznek el utánuk (pl. „a Zöld Halál, Grønnd-

raca előtti kor” vagy „Fyrdraca második eljövetele után”). Míg némelyik *draca* nem több mint elkorcsosult, állati intelligenciával rendelkező ösztönlény, addig mások a Rúnák titkainak ismerői, ősbibek és ravaszabbak bármely halandónál – ez utóbbiak mindegyike egyedi nevet visel, egyedi képességekkel bír, és igazi, megátalkodott bestia. Az embernépek szerencséjére a korcsok is nagyon ritkák, a nevesített férgek pedig szinte csak a szkaldok énekeinek teremtményei.

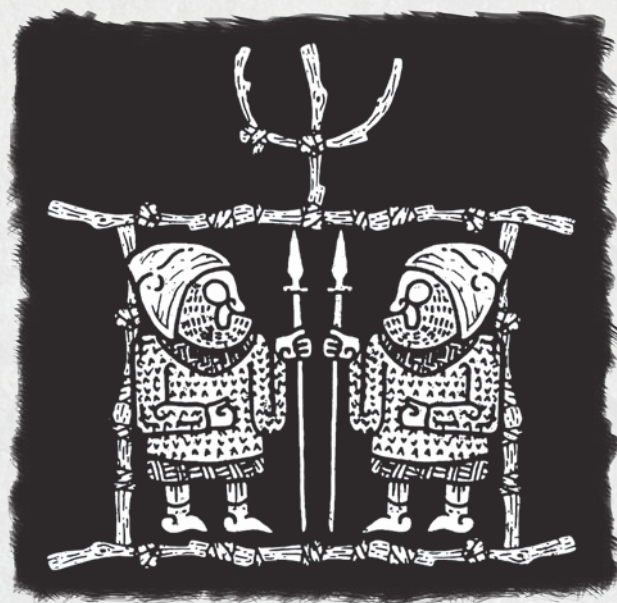


TÁRSADALOM

SVENKAROK

A svenkarok társadalmá szigorúan vett átfogó, központi hatalmat nem ismer. A legtöbb svenkar ún. **karl**, azaz **szabad ember**, aki a törvény védelmét élvez, karperecet hord, csak magának felel, és földjét is saját joga bírja. Egy szabad embernek joga van fegyvert viselni, vérbosszút állni, megjelenni a gyűlésen (*thing*) és szavazni. Mivel Fagyföld hatalmas, a népsűrűség pedig csekély, jut terület mindenkinek – ám a *karlok* nagyobb részének egyszerűen nincs elég vagyona ahhoz, hogy építkezzen és gazdálkodásba fogjon, és képes legyen vagyonát megvédeni másokkal szemben. A szabad emberek sorai közt a társadalmi státuszt a föld, a vagyon mérete és a lekötöttek száma határozza meg. Ekképp egy-egy tehető **gazda** (háztulajdonos) földjén gyakran szegényebb családokból származó **szolgák**, vagy **haszonbérlopók** dolgoznak – az ilyen szabad embereknek nem telik saját, önfenntartó gazdaságra. Ők legtöbbször ellátásért, szállásért cserébe gürcölnek, de az sem ritka, hogy a gazda a földek egy részének bevételét a szolgáknak hagyja, akik így idővel összegyűjthetnek annyit, hogy saját hajlékot (ha nem is tanyát) építsenek a gazda földjén. Bár az ilyen szabadok szintén megjelenhetnek a gyűléseken, szavuk sokkal kisebb súllyal esik a latba, mint a vagyonosabb *karlokéi*. A szolgák, különösen pedig a női szolgák között akad olyan is, akit a családfeje küld egy vagyonos ember házába, hogy ott teljesítsen szolgálatot, gyakran azzal a nem titkolt szándékkal, hogy a lány „szem előtt legyen”, és a gazda (vagy egy befolyásos rokona) idővel maga mellé vegye ágyasul vagy feleségül, ami a család státuszának emelkedéséhez vezet. Egy *karl* lojalitása elsősorban közeli családtagjaihoz köti őt, noha legtöbbször egy-egy befolyásos, vagyonos ember követőjéül is szegődnek, aki segítségükre van ingóságaik védelmében és jogi képviselőjükben is, ha a szükség úgy hozza – cserébe a *karl* fegyvert ragad, ha ura szólítja. Noha választott feljebbvalójához csakis szabad akaratából tett esküje köti, a gyakorlatban mégis kisebb-nagyobb függésben áll tőle, hiszen egy *karl* és a családja önmagában nem jutna sokra – ha más nem, erre épp az adott föld urának fegyveresei emlékeztetik őket. A **huskarl** olyan szabad ember, aki állandó fegyveres szolgálatra esküdött fel egy főnöknek vagy *jarlnak*, és katonaként

teljesít számára szolgálatot. Noha leginkább férfiakat találunk közöttük, egyáltalán nem szokatlan, hogy nők is teljesítsenek efféle fegyveres szolgálatot. Nagyobb településeken *huskarlok* vigyázzák a kaput, a falakat és az ünnepcsarnokot is. Az ilyen katonák saját földdel nem rendelkeznek, ám kosztot és kvártélyt kapnak, és uruk által ajándékokat, vagyont is nyernek – cserébe annak kérésére akár életüket is adják, mivel az efféle szolgálat eskü és becsület dolga. A *huskarlok* egy része saját tanyára és jószágra gyűjt, míg másokat csak a harc és a dicsőség éltet – és ennek megfelelően máshoz nem is nagyon értenek. A *huskarlok* fegyverzete és páncélzata mindig felülmúlja a *karlokéit*: főleg baltákkal, lándzsákkal és kardokkal hadakoznak, az íjász kifejezetten ritka közöttük, mivel a közvélekedés szerint efféle vadászfegyvert a kispénzű *karlok* forgatnak, meg azok, akik attól félnek, hogy még bajuk esik a harcban. Mivel legfőbb támaszaik



a *huskarlok*, így a főnökök jól teszik, ha méltányosan bánnak embereikkel, és lehetőséget adnak nekik a dicsőség- és vagyonszerzésre. A *huskarlok*at ugyanis csakis a szavuk köti urukhoz, és ha elégedetlenek, úgy bármikor kereshetnek maguknak más pártfogót (ahogy a *karlok* is) – ám ezt mégis ritkán teszik, mivel a bosszúállás és megtorlás nem idegen a svenkar urak életszemléletétől.

Jarl sem lesz akármelyik főnökből, mert a rátermettségen túl főleg a befolyás, a saját kezűleg megszerzett vagyon, az ingóságok és követők száma mérvadó. Éppen ezek miatt a *jarl* cím nem öröklődik magától értetődően egy-egy családon belül, mivel egy kevés befolyással és vagyonnal rendelkező utód mögül hamar elpártolnak a követők, hogy aztán erővel vagy szavazással mást tegyenek meg a helyére. A tisztség birtoklását mindig egy ékes *jarli* nyaklánc vagy nyakpánt viselése jelképezi, a tehetős családok dicsőségét pedig a hőstetteikről regélő rúnakövek hirdetik. A *jarl* ad fém karperecet a neki hűséget fogadó *karloknak* is, sok helyen ez jelenti a férfikorba lépést is, hiszen egy karperecet viselő férfi már felszólalhat a gyűlésen (*thing*) is.

A szabad emberek legalsó rétege a **felszabadított rabszolgáké**: ők, bár szabadok, vagyon híján legtöbbször mégsem képesek önfenntartásra, így legtöbbször szolgának szegődnek, vagy hűséget esküdnek. Karperecet is új uruktól kapnak.

A legalsó társadalmi réteget a **szolgarendűek** (*thrallok*) adják: ők legtöbbször a távoli svenkar klánok földjeire vezetett portyák során, vagy épp a számik síkságain kerülnek rabszíjra. A rabszolgák sorába nem csak hadifogolyként, hanem a közösség ellen elkövetett bűnei miatt is kerülhet valaki, míg ideiglenes szolga vagy rabszolga státuszba nem törlesztett adósság vetheti az embert – mindkét esetről a közakarat dönt a gyűléseken (lásd: *thing*). A *thrallok* között a svenkar származásúak mindig feljebbvalók a számi, uthgardt vagy épp félvér sorstársaiknál. Egy rabszolga nem viselhet fegyvert, nyakán zárt fémpánt feszül, fejét sok helyütt kopaszra nyírják, így hiába is szökne meg gazdájától, bárhol felismerik. Noha adásvétel tárgyát képezi, mégsem pusztán „beszélő szerszám”: megilletik bizonyos jogok, megöléséért pedig vérváltságot kell fizetni tulajdonosának (lásd: *wergild*), bár ennek összege általában elég csekély. Ugyanakkor tulajdonosa számonkérés nélkül végezhet vele, ahogy helyenként meg is teszik, ha a rabszolga munkavégzésre alkalmatlanná válik. A női rabszolgák a legtöbbször egyben ágyasok is. Tulajdonosuk engedélyével a rabszolgák alapíthatnak családot, gyermekeik azonban ugyan ezen osztály tagjai maradnak. Egy rabszolgából akkor válhat szabad ember, ha tulajdonosa felszabadítja – ám ehhez előbb a gyűlés (*thing*) engedélye szükséges, noha az indokolt kérést csak ritkán utasítják el. Egy rabszolgát általában az ura vagy a klán irányában tanúsított jelentős tetteiért szabadít fel gazdája, leggyakrabban harci tettei elismeréséért – vagy akkor, ha feleségül, férjül veszi. A felszabadított rabszolga szabad emberré válik, gyermekei szintén szabadok lesznek. Az adósság miatt rabszolgaságba került

emberek akkor szabadulnak, ha ledolgozták tartozásukat, vagy ha valaki hajlandó megfizetni visszamaradásukat. Azonban, hiába is szabadult fel, ha valaki egyszer rabszolga volt, annak szegénye örökre árnyékot vet hírnevére. Végül fontos megemlíteni, hogy a svenkarok szemében a társadalmi státusz gyakran vaskos előítéletekkel is együtt jár: így egy vagyonos *karl* megítélése ismeretlenül is sokkal kedvezőbb, mint egy szegényebb társáé, a szolgákról, rabszolgákról nem is beszélve – ez utóbbiakra sokszor alávaló és ostoba emberekként tekintenek, amit a gyakori nélkülözéseket megcsináló küllemük csak tovább táplál.

A svenkar társadalom legelemibb egysége a család, melyen belül a rangidős férfi, a **családfő** szava szent. Míg az ő feladata a tanya fenntartása és védelme, addig az asszony az otthonért, az éléskamráért felel, és annak kulcsa is nála van. A családfő távollétében gyakran a nő parancsol a tanyán, hacsak a ház ura nem hagyja meg másképp. A nők gyakran járatosak a gyógynövények tudományában és a gyógyításban is, a benti munkák, a szövés és a háziállatok ellátása a leggyakoribb feladataik közé tartozik. A svenkarok a nem kívánt csecsemőket a vadonba viszik és magukra hagyják – ez legfőképp a gyenge vagy torz újszülöttekkel történik meg, szűkös idők esetén a leánygyermekekkel. Erről minden esetben a családfő dönt, hiszen a gyermekáldás egyébként a svenkarok egyik legnagyobb szentsége. Ez érthető is, hiszen a gyermekhalálozás igen magas arányú, az ifjúkorba lépő fiak pedig gyakran halnak erőszakos halált, miközben rátermettségüket próbálják bizonyítani. A család vagyona mindig a legidősebb fiúra száll, így a második- és harmadik fiak körében jellemző, hogy a saját vagyont megalapozandó egy-egy vezér fosztogató portyájához csatlakoznak, vagy épp *huskar*nak állnak egy főnök mellé.



SZÁMIK

A **Nép** tagjai között egységes, központosult hatalom egyáltalán nincsen, a sokszor vándorló településeik autonóm egységek. A nagyobb közösségekben jellemző, hogy a leginkább nagyra becsült és legbölcsebb tagokból néhány fős *iquemelumot* választanak. Az *iquemelum* megválasztott tagjai az *angakokok* (gyakorta idős nők), megkülönböztető jelzésként pedig rénagancsból készült váll- vagy fejdíszet viselnek. Ez a „testület” nem irányítja a közösség életét, hanem inkább afféle tanácsadóként szolgál – szavukra a legtöbb közösségben erősen adnak. A családok szorosán összetartanak: a gyermekeket gyakran közösen nevelik, az árvákat valamely család magához veszi. A svenkarokkal ellentétben a számik társadalmában nincsenek szolgák vagy rabszolgák sem. Községeikben több család tömörül egy-egy szövetségbe, és együtt vigyázzák rénszarvasaikat is.



TÁJEGYSÉGEK, ÉGHAJLAT ÉS MEGÉLHETÉS

Tél idején a Nap ereje egyre gyengül, és ahogy ereje apadtával a Fénylő Sólyom, Belenus egyre kisebb és kisebb ívben húzza az égre a fénylő korongot, úgy rövidül a nappalok hossza is. Tél közepén aztán Belenus fénye alig több néhány órahossznyi halovány izzásnál a horizont peremén – az év e félelmetes szakát hívják úgy, hogy **Mélyhomály**. A legtöbb vidéken nem tart tovább két-három hétnél, ám minél északabbra járunk, annál hosszabb e fénytelen időszak. A téli éjszakák gyakori vendége az égen az **éji fény**, mely magasan táncol a vidék felett, és leggyakrabban a halványzöld, ibolya és rózsaszín árnyalatait ölti magára. Noha az Égig Éró Hegyek értelmes lényei számára nem szokatlan a látvány, a legtöbb helyen babonás félelemmel tekintenek rá. Egyesek szerint az éji fény lelkek kavalkádja, mely a meg nem született gyermekek és rég elhalt ősök szellemeiből áll, míg mások szerint egy tükröződés az istenek honából, mely a túlvilágra költözött harcosok végtelenségig folyó ütközeteiről árulkodik. Megint mások úgy vélik, hogy az éji fény nagyon is eleven, és megőrjíti azokat a vándorokat, akikre rátelepszik a síkságokon. Az év másik szakában, a jóval rövidebb ideig tartó **nyár-időben** mindez épp fordítva van: a nappal uralkodik az éjszaka fölött, és a téltől távolodva a világos órák száma egyre nő. Olyannyira, hogy nyár közepén Belenus, karmai közt a nappal, folyamatosan az égen szárnyal: ezt az időt nevezik úgy, az **Éjféle Nap** uralma a sötétség fölött – ez Belenus, a Fénylő Sólyom igazi ideje. A világos órák hossza azonban még ilyenkor is csálóka lehet egyes vidékeken, ahol a fényes égi korong még nappal is az égig érő hegyek csúcsai mögött bujkál.



FAGYFÖLD

TÁJEGYSÉGEK

A Fagyföld a svenkarok földje, és egyúttal összefoglaló neve a síkságok, felföldek, erdők, völgyek és heglábak végtelen sorának, mely a számik lakta, tengerparti Hóföldet keletről, mintegy karéjként övezi. A két terület közötti határt az **Őrszem-hegység** jelöli, melynek időszakosan járható hágóit a számik tartják felügyeletük alatt, biztos, ami biztos – úgy beszélnek, hogy az ember-állat vadászai, a hatalmas, festett szemekkel bíró totem-őreik, és a szellemsámánjaik által szóra bírt természetszellemek figyelmét semmi nem kerüli el. E határvonaltól keletre és északra Fagyföld egészen az Égig Éró Hegyek lábáig nyújtózik: erre olyan, beszédes nevű csúcsok és hegyvonulatok magasodnak, mint a Boszorkányfog, a Trollfog, vagy épp a Jégujj- és a Jegesvér hegység – ezeket még az árnyékukban élő svenkarok is csak, mint horizon-



ton komorló szilüetteket ismerik. Az Égig Éró Hegyek felé közeledve fokozatosan hűl a levegő, és a nappalok is egyre rövidülnek – az itt élők úgy mondják, hogy e csúcsok árnyékában még a napfény is fázik –, mígnem a hegylánc lejtőin felfelé törve, az emberidegen csúcsok között már az örök éj és fagy az úr, a levegő pedig szinte sztereotip módon a mágius erőktől. Ez a sötétség kreatúráinak, na meg az uthgardt barbárok törzseinek birodalma. Az Égig Éró Hegyek közelében csak néhány svenkar falu ismeretes, mint amilyen **Remény**, **Világ-vég** vagy épp **Arberrang**; e települések szilárd sáncaikkal, és központi, vaskos kőtornyakkal erődnék is beillenek. Az itt élő emberek mendemondái szerint emberöltőnként egyszer, a svenkarok legbátrabbjai nekivágnak a halálos hegyeknek, és legtöbbjük soha nem is tér onnan vissza. Hogy kit mi hajt a végzetébe, az változó: egyesek az istenek honát keresik az égig érő csúcsok közt, másokat a szkaldok túlzó meséi tüzelnek fel és sarkallnak a bolondságig, legtöbbjük pedig minden bizonnyal a Heimurinn szerte kizárólag itt hajtó **lángcsarabért** indul útnak, melyről úgy tartják, hogy Belenus, a Fénylő Sólyom elhullajtott tollai.

E kisméretű, tömött bokrokban tenyésző növény érezhető meleget áraszt maga körül, vörössessárga, lángnyelvyszerű levelei pedig kifejezetten gyúlékonyak, így néhány darab e levelekből felér egy táborni fénnyel, és akár egész éjen át meleget ad – nem csoda, hogy keresett és ritka kincs Fagyföld-szerte.

A Fagyföldet déli irányban kietlen, kopár tundrák határolják, melyeket összefoglalóan **Balszerencse Síkságainak** neveznek. E földön átlábalni állítólag lehetetlen: az elején a harcosok csizmája oly nehéz, mintha kővel lenni teli, a végén pedig a fagyott fűszálak oly kemények, hogy átdöfnék mindennemű lábbelit, s még a legszívósabb, ökörbőr bocskor is elkopik e földön. Pedig a síkságon túl is van még vidék, és minden bizonnyal élet is – erről a kristálytisza napokon az olykor-olykor az égre kigyózó füstcsíkok is árulkodnak. Hogy kik lakják e vidéket, és hogyan képesek a kegyetlen síkságon átkelni, az rejtély: a szkaldok történetei egy elveszett svenkar törzsről, uthgardt barbárokról, a Kő Fiáról és a tundra elfekről egyaránt összehordanak mindenfélét. E történetek arról is szólnak, hogy a Balszerencse Síkságától még délebbre végtelen erdőség, a **Fák Tengere** húzódik, melybe állítólag soha nem vágott még utat ember fejszéje.

A fagyföldi évszakok gyorsan váltakoznak. Az év kétharmadát a tél uralja, a tavasz és az őszi egy-egy hónapnál is kurtább, átmeneti időszakok. A **nyár** is sietős vendég Fagyföldön, három hónapnál tovább a legjobb években sem időzik, a magasabban fekvő vidékeken még addig sem. A hőmérséklet a legenyhébb napokon sem haladja meg sehol a 20 fokot, telente viszont nem ritka a -20-30 fokos hideg sem.



A fagyföldi népesség legnagyobb részt elszórt tanyákon, vagy lazán elhelyezkedő tanyacsokrokban él. Egy jellemző **közösséget** hat-nyolc különálló tanya alkot, melyek egymás néhány mérföldes körzetében találhatók, míg dombvidéken, egy-egy dombháton akár két-három család háza is osztozhatnak. Egy gazdaságot általában négy-öt épület alkot, melyek a **hosszúház**, a **szkalli** körül helyezkednek el. A **szkalli** hossza a tulajdonos rangjáról és vagyonáról árulkodik: a tehető gazdák **szkallija** 30 méter hosszú is lehet, de szélességük ritkán haladja meg az öt-hat métert. Bár a **szkalli** kialakítása és díszítése klánonként és területenként eltérő, belterét jellemzően két-három, hosszanti oszloposor tagolja hajókra, a terek lehatárolásához pedig belső, sárral tapasztott vesszőfalakat, vagy nehéz bőrfüggönyöket használnak. Gyakori, hogy a lakóház végében van a terményraktár, és az istálló is, így az állatok párja melegeitheti a bent lakókat. Egy átlagos tanyán jellemzően hat-tíz fő él, amihez a gazda tehetőségétől függően hozzájöhet még pár rabszolga, béres vagy idénymunkás is. A zordabb tájakon, ahol növényt természetien reménytelen vállalkozás volna, mind a közösségek lélekszáma, mind az épületek mérete kisebb, a tanyákhoz nem tartoznak megművelt földek sem. Ezek a helyeken a svenkarok vadászból, halászból, állattartásból és gyűjtögetésből tartják fenn magukat.

A **falvak** már egy-kéttucat lakóházat is tömöríthetnek – ekkora települések már csak gazdag és biztos megélhetést biztosító élelemforrás közelében, például tóvidéken, művelhető földek közelében, vagy dús legelők szomszédságában alakulhatnak ki. E falvak házai általában egy középső, mesterséges halom tetején álló, erődfített épület körül helyezkednek el. E központi házerődben néha a közösség főnöke lakik a családjával, míg máskor ceremóniahelyként, ünnepszarnokként használatos, melynek kapuit csak multságok vagy vész idején nyitják meg. A tehetősebb települések körül földsánc és cölöpkerítés is húzódhat, noha ezek megépítése és folyamatos karbantartása nem kis feladat, így a legtöbb tanyán legfeljebb csak a jószágot terelik össze valamiféle kerítés mögé.

Az akár sok száz embernek is állandó otthont adó **városok** ritkák Fagyföldön; jó, ha egy tucat akad belőlük Heimurinn-szerte, mindegyikük nevezetes hely. A kisebb településekkel szemben a városok épületei jellemzően már nem tanyák, hiszen a koncentrálódó lakosság lehetővé teszi a foglalkozáskörök felosztását. Mivel a legnagyobb városok a forgalmas utak metszéspontjában vagy folyótorkolatok közelében létesülnek, így egyúttal vásárok helyszínei is. A vásári hetekben a városok lakossága többszörösére is duzzadhat, és ilyenkor a kereskedőket, idegen kompániákat gyakorta csak a sáncon kívüli mezőkön szállásolják el, seaxnál nagyobb fegyvert pedig be sem vihetnek magukkal a kapun. Egy vásár mindig jelentős eseménynek számít, és az emberek gyakran egy hetet is hajlandóak utazni azért, hogy portékát és híreket cseréljenek, jószágot vagy munkaerőt szerezzenek be, vagy épp az eljövendő kiházásításokról egyeztessenek. A leghíresebb és legnépesebb svenkar városok egyike **Odewald**. Ez a Fagyföld szívében, a hatalmas Kristály-tó melegvizű öblének partján lévő város híres kiváló termőföldjeiről, valamint az itt toronyló óriási kőrísről, melynek a legendák szerint gazdagságát köszönheti. **Skagen** az ugyanezen tó áttellenes partján lévő, erdős hegyszirtre telepedett, és itt található az Istenkert, a svenkarok egyik legszentebb helye, melyben állítólag az összes isten szentélye fellelhető. Szintén nevezetes a távolba szakadt skandav martalócok szigeterődjé, **Börsgard** is, vagy az áthatolhatatlan, óriási falak védelmében húzódó **Rundvall**, melynek alapja olyan tökéletes kört rajzol, hogy sokak szerint nem is emberkéz alkotta. **Kullen** a sveák legnagyobb városa, s úgy hírlík, tarka, akár a nyári rét – az itteniek nem csak ruháikat, hanem házaik faragott gerendáit is előszeretettel festik színesre. A kulleniek híresek az élet élvezetéről, hatalmas mulatságaikról, vendégszeretetükről, na meg arról, hogy folyton-folyvást egymással versengenek – úgy mondják, két ember közt nincs olyan megmérettetés, amit a kulleniek ne próbáltak volna már ki. Ezzel éles ellentétben állhat **Baldaham**, a Borz klánként is emlegetett Svarthöfde nemzetség félreeső, eldugott sziklavárosa – ezek a svenkarok maguknak valók és el-

zárkózók, városuk kapuit ritkán nyitják meg idegenek előtt. Legvégül pedig meg kell említeni **Kalksgard** városát, mely a számik uralta Hóföldön létesült, és a két nép keveredve lakja. A kedvező éghajlatnak köszönhetően az összes svenkar nemzetség közül az itteniek jutottak a legmesszebbre a földművelés sikerre vitelében, és a Fagyföldre bekerült vetőmagvak is innen származnak – ám ide eljutni nem egyszerű, az Őrszem-hegységet felvigyázó számik ugyanis nagyon megválogatják, hogy mely kereskedőket engedik át a hágoikon.



GAZDÁLKODÁS ÉS MEGÉLHETÉS

A fagyföldön a legtöbb háztáj önellátó, amit pedig nem tud előállítani, azt vásárokon, vagy kereskedőktől szerzi be. Minél ritkábban lakott vidéken járunk, annál jellemzőbbé válik a cserekereskedelem, hiszen a hosszú teleken a pénzt és a kincseket nem lehet megenni. A gazdaságokban nyár végén gyűjtik be a téli szénát és falombot a juh, kecske, sertés vagy szarvasmarha számára, melyekből néhány még a legkisebb tanyákon is akad. A tejelő jószágot nagy becsben tartják, mivel a tejtermék a hosszú teleken is kitart, mikor az állatok teje elapad. A takarmány beosztása végett a bikákat ivaréret és pároztatást követően levágják, hacsak nincsen szükség igavonó erejükre. A sertést különösen kedvelik, mivel a hideget jól bírja, igénytelen, ősz idején az erdőn makkol, míg a tél enyhébb heteiben képes kitérni a hó alól az élelmét – na meg azért, mert a svenkarok egyik kedvenc csemegéje a szalonna. A lábasjószágot télire a **szkalli**ba, vagy az ahhoz közvetlenül kapcsolódó istállóba viszik, és a begyűjtött szénán nevelik. Így a szénatermelés kritikus a legtöbb gazdaság számára: ha ebből nem sikerül eleget begyűjteni, a leggyengébb állatokat inkább levágják még a tél beállta előtt. Nyáridőn a közeli tanyák az állatokat sokszor közös nyájakba, a lakóházaktól távolabbi legelőkre terelik, ahonnan csak a tél beálltával hajtják vissza a jószágot. A gyakorlatiasság mellett a svenkarokat a hivalkodás és dicsekvés is jellemzi: így a kényes, és jóval nehezebben tartható szarvasmarhát és a lovat többre tartják a szívós juhnál és kecskénél, és a gazdák befolyását is ez alapján ítélik meg.

A **vetőmagvak** csak egy-két emberöltővel ezelőtt jelentek meg a fagyföldi tanyákon – a mendemondák szerint Fríge adománya ez a sokat nélkülöző, ám konokul kitartó gyermekei számára. Noha a svenkarok meglehetősen gyatra földművelők, a Fagyföld középső régióiban néhány gyors növekedésű, szívós gabonaféle (árpa, rozs vagy zab) vetésével, káposzta és hagyma termelésével azért rendszerint próbálkoznak, ám jelentősebb sikereket a Hóföldhöz közeleli, vagy oda áttelepült svenkarok tudnak felmutatni. A földművelés újkeletű szokás a fagyföldiek között: a legtöbbjük hitetlenkedve vagy idegenkedve tekint rá, s nem sok hasznát látja – ami nem is csoda, tekintve a silány földeket és zord időjárást. Mivel a fagyföldi gabona satnya, a világos liszt és a fehér kenyér pedig fényűzésnek számít, a vadászat és gyűjtögetés a közösségek életbenmaradásának legfontosabb pillérei közé tartozik – ilyenkor a vadászcsapatok gyakran többnapra járóföldre is eltávolodnak házaiktól.

Az alacsonyabban fekvő területek egy-egy védett völgyében melegvizű források fakadnak – ezek Heimurinn legsűrűbben lakott és leggazdagabb földjei, szinte csodaszámba mennek. A legjobb méhsert is ezeken a vidékeken főzik, lévén a méhek itt sokkal tovább gyűjthetik a nektárt a nyári virágoktól pompázó mezőkön. A svenkarok leleményességét és sör iránti rajongását példázza, hogy legelszántabb méhészeiknek sikerült olyan, vastag bundájú méheket kitenyésztenie, melyek még a fagyok közepette, a behavazott fenyvesekben is aktívan gyűjtögetnek – az ilyen családokat aztán messzi földre vitték innen.

A svenkarok **nagy becsben tartják a sót** is, ám ez a Fagyföldön nehezen beszerezhető portéka. Így, ha egy tehető fagyföldi gazda nagyozni akar, a vendégasztalról nem hiányozhat ez a drága kincs.

Fagyföldre só kétféleképpen juthat: vagy a Hóföldet megjárt kereskedők révén, vagy pedig a ritka, sósvízű források vizéből lepárolva – s mivel efféle források csak elvétve akadnak Fagyföldön, birtoklásukért a klánok rendszeresen háborúkat vívnak.

A svenkarok a **vasércet** leginkább a mocsaras, tőzeges területekről szerzik, ahol a likacsos, földes rögöket kézi erővel ássák és rakodják. Az efféle gypvasércet aztán vagy egyszerű kohógödörökben, vagy domboldalakra, buckákba épített kemencékben, faszélen hevítik, végül pedig kitartó kalapálással próbálják eltávolítani belőle a salakot. A végeredmény meglehetősen silány minőségű nyersvas, melynek az előállítására rengeteg munkát, és temérdek fát igényel. Nem csoda hát, hogy a svenkarok állandó „vaséhségben” szenvednek: törött, használhatatlanná vált vastárgyaikból mindig megpróbálnak valamilyen egyéb tárgyat, vagy fegyvert előállítani.



HÓFÖLD

TÁJEGYSÉGEK

A számiak földje Fagyföldtől nyugatra, egészen az óceánpartig nyújtózik. Északról a **Végtelen Gleccser** határolja, mely a **Végtelen Óceán** örökfagyba burkolózó, soha fel nem olvadó régiója – itt már csak a legszívósabb foka- és cetvadászok élnek meg, szó szerint a jég hátán. Fagyföldhöz mérten *számi*földön kevesebb a hegység és a felföld, ugyanakkor jóval gyakoribbak a kisebb-nagyobb édes- vagy félsós vizű tavak, melyek szepülőként pettyezik Hóföldet. A tengerpartot és a hóföldi folyóágyakat kavics takarja, a táj arculatát főleg nyírligetekkel tarkított síkságok, tundrák, sötét tajgaerdők, tőzeglápok és fagyos pusztaságok határozzák meg. Ezzel szemben, a Fagyfölddel határos régiókban megdermedt óceánra emlékeztető, jeges síkságok nyújtóznak, melyek másodlagos védvonalat alkotnak a két nép földjei között. E kies, terméketlen puszták mélyén kannibál szellemek kóborolnak, vonításuk tiszta éjeken egynapi járóföldre is elhallatszik.

A hóföldi nyár három-négy hónapig tart ki: ekkor a tavakról felolvad a jégpáncél, a hótakaró pedig kisebb-nagyobb foltokba szorul vissza. Nyáridőn a nyílt tundrák alacsonyabb régiói felolvadnak, és valóságos ingovánnyá változtatják a környező vidéket,

a védettebb völgyek pedig néhány hétre színpompás virágtengerbe borulnak. Karibuk hatalmas csordái keresik fel e területeket, nyomukban számi családokkal – ez a vándorlás igazi ideje a nomád családok számára, s a rénszarvasok is ilyenkor hozzák világ-ra borjaikat. A karibukkal természetesen a farkasfalkák is megérkeznek, a tenger közelében pedig a hatalmas jegesmedvék lesnek emberre, s állatra egyaránt.



GAZDÁLKODÁS

A számi nagycsaládok egy része folyamatosan vándorol Hóföld síkjain, a rének igényeit követve; e családok könnyen elbontható sátrakban, telente pedig jégkunyhókban laknak. A nomádok tél idejére az erdők védelmébe húzódnak csordáikkal, hogy az állatok a fákról és fák közül kaparhassák elő maguknak a zuzmót. Téli szállásterületként egy-egy nagycsalád minden esztendőben ugyanazt a területet használja – az ilyen időszakos települések hó- és szélfogók árnyékában, és a lavinaveszély miatt magaslatoktól és hegyoldalaktól tisztes távolban alakulnak. A puszták családjaival szemben a Végtelen Óceán partján élő számiak letelepedett életmódot folytatnak: ők a parti vizek halain és fókáin élnek, kezdetleges lélekvesztőikkel a vizekre is kimerészkednek. E tengerparti népeknél gerendaházakra is lelhetünk, melyek építését a közeli szigetvilágban élő skandavoktól tanulták el. De mind közül az északi tengerpartokon és jégmezőkön élő számiak életmódja a legkülönösebb, kiknek bátorságáról és szívósságáról legendák szólnak. E közösségek kizárólag cetvadászattól tartják fenn magukat: egy-egy hetekig tartó, sikeres vadászexpedíció hónapokra vagy akár évekre elegendő élelmet biztosít családjaiknak. Azt sutogják róluk, hogy misztikus kapcsolatot ápolnak a Végtelen Óceán mélységeinek lényeivel és a tenger isteneivel.

A számiak fő tápláléka a karibu, a hal és a fókahús. Fűrg, bőrből készült kajakjaikból időnként egy-egy bálnát is sikerül elejteniük, de az efféle bálnavadászat általában a fjordok sekély vizében rekedt állatok leölésére korlátozódik. Emellett ehető bogtyókat és szárított tengeri hínárt is fogyasztanak (az utóbbit főleg fűszerként), de étrendjükben jóval kevesebb a növény, mint a svenkarokéban. Noha a Hóföld a számiak területe, az idők folyamán néhány svenkar nagycsalád megtelepedett itt, hogy a földműveléssel kedvezőbb körülmények között próbálkozhassanak. Mivel az ilyen családok csakis a Nép engedélyével élhetnek itt, így viszonyuk is jóval békésebb a nomádokkal, mint fagyföldi rokonaiké.



UTAZÁS, KÖZLEKEDÉS

Avadonban leselkedő veszélyek, az emberpróbáló, kegyetlen körülmények miatt az utazás különösen veszélyes, így Heimurinn nagy területei része mindmáig felfedezetlenek. Bár a legtöbb ember jól ismeri a lakóhelyétől néhány napi járőföldön belül eső vidékeket, az ennél messzebb eső földekről legfeljebb hallomásuk van, vagy sokszor még az sem. Bár Killane fáradhatatlanul vándorló követői egyes vidékekről készítettek rajzokat, mely ábrák igazi ritkaságszámba mennek, átfogó térkép soha nem készült a világról.



SVENKAROK

Főleg gyalog (nem ritkán hótalpakkal) közlekednek. Bár kitenyésztettek olyan zömök, széles patájú, rövidlábú lovakat, melyek elboldogulnak hóban-fagyban, ám ezek a rénszarvasok mögött mégiscsak elmaradnak. Kordéikat, szekereiket hatalmas, vörös bundájú, nagy túlkú alpesi ökrök, vagy az Égig Érő Hegyek alacsonyabb lankáin befogott és szelídített vadjakok húzzák. Noha a folyamok, tavak környékén élő nemzetség dereglyék, durva tutajok, esetleg kisebb bárkák ácsolásával is meg-megpróbálkoznak, összességében meglehetősen ügyetlenek a vizeken – ez alól csupán a tengerparti skandav martalócok képeznek valamelyest kivételt, amire szerfelett büszkéik is.



SZÁMIK

Gyalogos közlekedés esetén a hótalpak és síléc, jégmezőn pedig a rénszarvas lapockából készített korcsolyák is gyakoriak. A kutyaszán bevett formája mind az áru-, mind pedig a személyszállításnak – hátránya, hogy a kutyák is azt eszik, amit gazdájuk is enne. Karibuikat megülik, felszerelésüket is ezeken hordják. Általánosságban elmondható, hogy e földön nincs megbízhatóbb módja az utazásnak, mint a karibu, hiszen a rénszarvasok kiválóan alkalmazkodtak a fagyokhoz, és a hó alól képesek előkaparni maguknak a mohát és zuzmót – ugyanakkor jóval lassabbak, mint a kutyaszánok. A tengerparti számiak kajakokból és kisebb hajókból halásznak és vadásznak a jégtablák között, de a vitorlák megfelelő alkalmazása ismeretlen számukra.



EGZOTIKUS UTAZÁSI MÓDOK

Svenkar legendákban az **óriás gyapjas mamutok** gyakran, mint az Óriások hatásai szerepelnek, és mendemondák említenek e behemótok hátán vonuló embernépeket is – de a legtöbbek szerint ez csupán mesebeszéd, hiszen úgy tartják, e gyapjas óriások már régen kihaltak Fagyföld völgyeiből. Azt viszont már jóval kevesebben vitatják, hogy az Ulfen klán szállásterületének mezsgyéit fél-szelíd **rémfarkasok** hátán lovagló svenkar határvadászok vigyázzák, noha a farkaslovasok számát a történetek vélhetően alaposan eltúlozzák. Ember szolgálatában álló, legendás állatokról a számi lakta Hóföldön is keringenek történetek: e mesék szerint a legnagyobb karibu csordákat felügyelő sámánok hatalmas, a legszálasabb svenkar termetét is meghaladó marmagasságú, óriási agancssal büszkélkedő **szarvasok** hátán követik a vándorló állatokat. Az uthgardtokról szóló rémmesék ennél sokkal veszedelmesebb szörnyeket említenek: ezek szerint a barbárok kitanulták a módját annak, hogyan szelídítsék és lovagolják meg a nyaktörő szirtek közt fészkelő **óriás varjakat**, és e hatalmas madarak hátán messzire elérhetnek, s akár még Fagyföld szívében is bármikor lecsaphatnak. A **hóvitorlás vagy jégfutó** olyan, sítalpakon futó kisebb hajótest, melyet a vitorláiba fogott szél hajt előre a hatalmas síkságokon, befagyott tavakon. A hozzáértő kocsmatöltelékek szerint főleg a tundra elfek használják őket, ám e szerkezetek annyira ritkaságszámba mennek, hogy egy-egy ilyen hajó megpillantása igazi legenda, és biztos, hogy a történet megér pár túlok sört a legközelebbi söntésben vagy ünnepszarnokban – de az is megeshet, hogy az állítólagos szemtanút egyszerűen hazugnak titulálja a hallgatósága.



TÖRVÉNYKEZÉS

Asvenkarok meglehetősen csökönyös és önféjű népek, és ezt híven példázza az is, hogy ha valakit vélt vagy valós sérelem ér, és ezért nem nyer elégtételt hamarosan, úgy az illető addig dédelgeti rendezetlen sérelmét, míg idővel az már a mindennapjait is elhomályosítja. A sértett bosszút forral, szövetségeseiket keres hozzá, és végül beteljesíti azt. Azonban a svenkarok, legyenek bármennyire indulatos és erőszakos természetűek is, réges-régen belátták, hogy valamiféle kormányzati rendszer nélkül a társadalmi rend menthetetlenül felbomolna, népük pedig felmorzsolódna. Ezt hivatott megakadályozni a népgyűlések, a *wegild* és a jogrendszer egésze. Általánosságban elmondható, hogy a legtöbb svenkar nem sok ismerettel bír a törvénykezés dolgáról; a legtöbbben jó, ha a legfőbb törvényekkel, szokásokkal és büntetésekkel tisztában vannak, ám ezek között önmaguktól már bajosan igazodnak el. Így vitás ügyekben, vagy tanácsért általában egy törvénytudót, *godit* (papot) vagy bölcsét keresnek fel, aki – természetesen ajándékokért, pénzért vagy szívességért – tanáccsal szolgálhat.

A svenkarok, természetüknél fogva, gyakran kerülnek kisebb-nagyobb konfliktusba egymással. Ilyenkor több törvényes mód is kínálkozik a helyzet feloldására. Ha a két vitás fél egy területen él, úgy felkereshetnek egy törvénytudót, vagy a legközelebbi főnököt, hogy tegyen igazságot kettejük ügyében. Ha megállapodás így sem születik a vitás ügyben, és egyik fél sem enged, úgy a dologból párbaj lehet, vagy a *thing* elé kell vinni az ügyet.



BÜNTETTEK

Asvenkarok számos kisebb bünt ismernek, melyek megítélése tájegységenként, klánonként változó, no és persze a hadi állapotoktól is függ. A helyi szokások között eligazodni csak a tájékozottabb, kultúrát és szokásokat jól ismerő alakok képesek, így a vidékeket átszelő utazásokon egy vezér jól teszi, ha tart maga mellett egy bölcs társat – mivel a törvények nem ismerete (a legtöbb esetben) nem mentesít azok hatálya alól.

Néhány példa büntetésekre és mulasztásokra, melyek pénzbüntetést vonnak maguk után. Vétkéért felel az, aki: holtat hagy maga után, és nem temeti azt el, valamint a sír hollétééről a következő házban nem szól; szándékkal vagy gondatlanságból megrémít egy lovat, vagy ökröt, és az kárt tesz tulajdonosában; más haját, szakállát akarata ellenére megnyírja, ruházatát megszegyenítés céljából megtépi, bemocskolja. Ugyancsak jóvá kell tennie tettét annak, aki: felbillent vagy zátonyra visz egy csónakot, hogy az utasokban vagy az áruban kár keletkezik; nevelt kutyát, farkast vagy medvét másra uszít, egyéb okból, mint tulajdona védelme, stb.

Emberölés és gyilkosság

A svenkarok nem minden emberölést tekintenek gyilkosságnak. A kettő közötti alapvető különbség az, hogy a tettes önként, és nyílt színen elismeri-e a tettét az emberölést követően, vagy sem – ez utóbbi eset gyilkosság, s mint ilyen szégyenteljes cselekedet. Az emberölés a legtöbb esetben *wergild* révén megváltható (ld. később), míg a gyilkosság kivégzést, vagy rosszabb esetben száműzetést és karperectől való megfosztatást von maga után.

Egy férfinak például joga van egy nőért gyilkolnia azokban az esetekben, ha az a nő a felesége; leánya; anyja; húga vagy

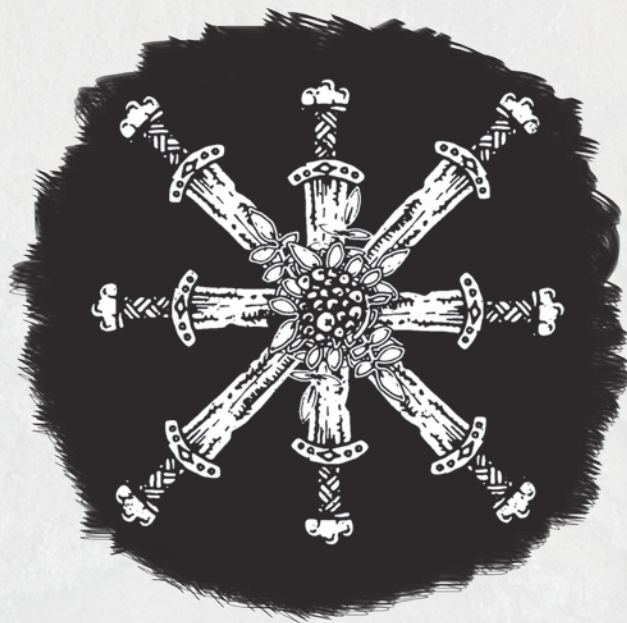
nővére; nevelt leánya; mostohaanyja, aki nevelte őt. Ha ilyen nő ellen egy másik férfi nemi erőszakot akar elkövetni, úgy a férfinak szintén joga van ezt legott halállal megtorolni, de csakis a helyszínen, később már nem. Ugyanakkor egy férfinak sincs joga megölni terhes asszonyt (még ha az vétkes is), ráadásul az ilyen eset mindjárt kettős gyilkosságnak számít. Hasonlóképp, a kiközösítéssel is várnak addig, míg a nő a gyermekágyból fel nem kel. Nem számít gyilkosságnak törvényen kívülit, rabszolgát megölni, s ha egyébként az eset korábban ki nem tudódott, úgy azt a következő gyűlésen vagy *thingen* jelenteni kell nyilvánosság előtt. Tizenkét évnél fiatalabb gyermek a gyilkos tettéért jogi úton nem elmarasztható, ám hozzátartozói viselik vétségének terheit. Egy gyilkosság másra átruházható, ha van, aki átveszi azt: ekkor az eredeti gyilkost az adott településről sokszor száműzik, míg a tettet átvállalt ember viseli a következményeket, akárha ő követte volna el a gyilkosságot.

Fontos még, hogy egy jogos sérelemért bosszút állni az elkövető családjának vagy háztartásának egy tagján, a legtöbb helyen elfogadható dolog. Ráadásul az efféle, bosszúból elkövetett, megtorló gyilkosságok céltáblái gyakran az adott család vagy tanya legerősebb férfijai, akár ők a sérelem elkövetői, akár nem. Ennek oka gyakorlatias: jobb elejét venni annak, hogy egy elfajult, családok közötti adok-kapok során később ők jöjjenek és zörgessenek be az ajtón, bosszúért lihegve. Mindebből látható, hogy az efféle közösségi „kötelezettségvállalás” erős ösztönző erő arra nézvést, hogy a család odafigyeljen tagjai tetteire, viselkedésére, és kordában tartsa a problémás családtagokat – senki nem akar ugyanis más felelőtlensége miatt időnek előtte a hóba harapni.



PÁRBAJOK

Valakinek a jó hírnevét vagy becsületét alaptalanul megkérdőjelezni sértésnek minősül, és ha a sértést nem követi



annak nyilvános visszavonása egy héten belül, az a legtöbbször párbajt von maga után. Ha a kihívott fél visszautasítja a párbajt, úgy a vita a *thing* elé kerül, ám ezt a meghátráló fél hírneve sínyle meg. Ugyanakkor, ha a két fél státusza között nagy a különbség, úgy a kihívott fél méltatlannak titulálhatja a kihívást és szégyen nélkül hátrálhat ki azzal, ha bajnokot állít ki maga helyett. Továbbá, ha a két fél erőviszonyai nyilvánvalóan egyenlőtlenek, a gyengébbik fél fogadhat magának bajnokot, ez azonban soha nem olcsó mulatság – így számos olyan vándorló párbajozó akad, aki az efféle ajándékokból tartja fenn magát. A párbaj mindig szemtanúk előtt zajlik. Lényeges még, hogy a párbaj során elkövetett emberölés nem minősül gyilkosságnak, a hozzátartozók sem vérbosszúra, sem *wergildre* nem jogosultak. Ha a párbaj helyszínén valamelyik fél nem jelenik meg, úgy a becsületén menthetetlenül csorba esik.

A svenkarok többféle módját is ismerik a párbajoknak, ezek vidékről-vidékre eltérhetnek. Alább ezek közül néhány kerül bemutatásra.

Párbaj halálíg

Az ilyen párbajok addig tartanak, míg az egyik fél harcképtelenné válik, belehal a sérüléseibe, vagy feladja a harcot – ám ez utóbbi esetben szégyen száll a fejére. Halál esetén a győztest illeti a legyőzött fél felszerelése, míg feladás esetén a vesztes 30 ezüstpénzt köteles fizetni ellenfelének. Az „első vér” koncepciója a legtöbb vidéken neveltség tárgya, mert ugyan hogyan is állíthatná vissza valaki becsületét egyetlen aprócska karcolás? Egyes vidékeken a párbajozó felek egyforma fegyverzettel vívnak, másutt saját fegyverzettel és páncélban jelenhetnek meg, megint másutt mindkét fél egy-egy fegyvert hoz, és a pajzs pörgetésével dől el, ezekből ki választ először. Gyakori az a párbajforma is, melyben mindkét fél összesen legfeljebb három pajzzsal jelenik meg. Egy pajzs szétzúzása vagy elejtése esetén egy harci „kör” véget ér, és a következő pajzs vételezéséig a felek fújhatnak egyet, mielőtt a párbaj folytatódna.

Hólmganga

A hárompajzsos párbajforma egy változata, melyet a felek jellemzően apró szigeten, vagy ennek hiányában a pajzskörben vívnak – eredendően azért, hogy a hitszegők esetleges közbelépésének elejét vegyék. A küzdő felek alá egy kb. 3x3 méteres vásznat terítenek, ezen folyik majd a harc. Ha a párbaj során bármely fél lelép a vászonról, menten elveszíti a harcot. Jellemző még, hogy a kihívott fél támadhat először. A harc addig tart, míg sebesülés esetén valamely fél fel nem adja a harcot, vagy meg nem hal. Amint a felek egyikének először hull vére a vászonra, visszavonulót fújhat – ekkor 30 ezüstpénzt köteles fizetni, és hírneve is csorbul. Megtámadni vagy levágni valakit, aki már feladta a harcot, szégyenteljes dolog, ekkor a támadó mindenféle jutalomtól elesik. Ha egyik fél sem adja fel a küzdelmet, mikor első vére hull, úgy erre később már nincs módja, és a küzdelem halálíg megy. Halálos kimenetelű párbaj esetén a győztest itt is megilleti a legyőzött fél felszerelése.



THING, A NYILVÁNOS TANÁCS

A svenkarok törvénykezése szigorú, gyakorlatias és sokszor kíméletlennek tűnhet, ám mégis meglepően demokratikus. Alapjában a szemet szemét, fogat fogért elv érvényesül, ugyanakkor a *wergild* intézménye hivatott megakadályozni a békeidőben való esztelen öldöklést (ld. alább). Minden régióknak megvan a maga nyilvános tanácsa, mely évente egy-két alkalommal összeül, hogy a vitás ügyek felett a nyílt szí-

nen döntsön. A svenkaroknak írott törvényeik nincsenek, így egy-egy vétek esetén a vénekből, a törvénytudókból, és egyéb, befolyásos emberekből álló tanács dönt a tradíciók és atyáik bölcsességének fényében. Az ilyen döntéshozók mindig nagy tiszteletnek örvendenek a közösségben, szavuknak a *thingen* kívül is súlya van.

Az ilyen tanácskozásokon a panasz a bírák elé kerül, a feltételes vétkesnek pedig lehetősége van arra, hogy bizonyítsa ártatlanságát. A vita során minden felnőtt kort betöltött, karperecet viselő *karl* felszólalhat, és a nagyobb horderejű döntéseknél lényeges az emberek többségének helyeslése – természetesen előfordul, hogy a befolyás elnyerésére a háttérben megfélemlítés, megvesztegetés, vagy egyéb üzemek folynak.



Ha egy bűnöst elmarasztalnak, úgy a büntetés lehet anyagi kártérítés (ld. *wergild*, alább), vagyonelkobzás, száműzetés vagy akár halál, és mindközül a legrosszabb, a nyilvános megszégyenítés (pl. szakáll és haj lenyírása, szégyenbillog viselése). Ez utóbbi a svenkarok szemében sokszor rosszabb, mint a halál, és gyakorta ez is követi. A **száműzötteket** kiközösítik, és Fagyföld-szerte kegyvesztett páriákká válnak: gúny és megvetés lesz a jussuk, családjuk, feleségük és barátaiuk gyakran elfordulnak tőlük, mivel a kiközösítettet bárki számonkérés nélkül megölheti. Többé senki nem akar vállalkozást megosztani velük, befogadásuk, segítségük szintén kiközösítést von maga után. A törvényen kívüliek gyakran haramiákká lesznek, banditákhoz csatlakoznak, hiszen a magányos boldogulás a vadonban egyenlő a halálos ítélettel. Ugyanakkor, több vidéken él a szokás, hogy ha egy száműzött három (négy, öt, helyenként változó) másik páriával végez, és tettét bizonyítja, úgy megbocsájtást nyerhet – ez a szokás elejét veszi annak, hogy a páriák nagyobb, együttműködő csapatokba verődjenek. A legtöbb pária így messzire menekül szégyene elől, vagy épp ellenkezőleg, esztelen cselekedetre szánja el magát, hogy valahogyan visszaállítsa becsületét. Ha egy ilyen öngyilkossággal határos cselekedet kellően nagy elismerést vált ki a klán tagjai között, akkor a páriának lehetősége van arra, hogy nevének csengését dicső halállal visszaállítsa, s így lemossa a szégyent hozzátartozói, leszármazottai nevééről is. A kiközösítés egy enyhébb formája határozott időre (pl. három évre) szól: ezt vagyonelkobzás nem követi, és ha a kiközösített a száműzést túléli, úgy karperecét visszanyerve lehetősége lesz a társadalomba visszailleszkedni.

Mivel a *thingek* alkalmával jellemzően elég sok ember gyűlik össze egy helyen, és gyakran napokig folyik az ügyek megtárgyalása, így az esemény egyben vásárként, árucseré helyszínéül is jelentős. A *thingen* a párbajok kivételével minden vérontás szigorúan

tilos – ennek ellenére az olyan gyűlések, ahol nem hal meg legalább két-három ember, meglehetősen unalmasnak számítanak. A halál mindig érdekes és jó beszédtemát ad, jó áldozat az isteneknek, és egyben segít emlékeztetni a svenkarokat arra, hogy milyen jó és hasznos is a *thing* jelentette béke. A *thing* Tyr isten védnöksége alatt zajlik, egy, az istennek kedves, tradicionális helyen: egy szent szikla, áldott tisztas vagy kőkör kiváló helyet adhat efféle gyűléseknek. Az egyes klánok, rivális szövetségek táborai ilyenkor jól elkülönülnek egymástól, és ez jó lehetőséget ad a vakmerő ifjaknak arra, hogy bátorságukkal felvág hassanak azzal, hogy más táborokba beosonva elhoznak onnan valamit trófeául. Ez persze sokszor újabb vitás ügyeket, és nem ritkán vérontást szül. Ugyanakkor a *thing*ek alkalmával kötöttek az új szövetségek és erősítették meg a régiek, valamint ez a nagy horderejű, nyilvános eskük és fogadalmak színtere is.

Ítélethozatal

Az ítélet meghozataláig természetesen sok minden történhet, az eseményeket több ponton is lehet befolyásolni – és a felek gyakran meg is próbálják ezt, befolyásuktól függően lefizetéssel, zsarolással, erőszakkal vagy meggyőzéssel, melyek célpontja lehet valamely bíra, tanú vagy épp törvénytudó. Ilyen módon például meg lehet akadályozni, hogy egy, az ellenfél ügyét támogató bíra vagy szemtanú még időben elérjen a *thing* helyszínére; vagy épp félre lehet őt állítani pénz vagy erőszak útján. Ha valakinek elég ideje és pénze van, megpróbálhat egy megbecsült törvénytudó segítségével valamilyen lényeges jogi hézagot találni, de célravezető lehet egy bíra vagy szemtanú hírnevének besározása is – ám kellő óvatossággal, ugyanis az alaptalan rágalmozás bűnével könnyen tetézhető a már meglévő baj. Elő lehet rángatni egy új szemtanút is, vagy épp jövődöbéli házasság ajánlatával, nagy értékű ajándékkal lekötelezni valamely érintett felet. Mindez azonban alapos körültekintést és megfontolást igényel, és látható, hogy bár számos lehetőség akad, ezek legtöbbje azonban leginkább a befolyásos, vagyonos emberek előtt nyitott.



VÉRVÁLTÁSÁG (WERGILD)

➤ A tradíció jól példázza a svenkarok rokonságon belüli összetartását. A svenkarok felfogása szerint kevés komoly bűn létezik, ilyen például valakire rágyújtani a házat, hogy benn égyjen, vagy az árulás és más jóhírének megbecstelenítése. Ugyanakkor, léteznek olyan tettek, melyek elkövetőjére nem tekintenek úgy, mint bűnözőre – ilyen pl. a károkozás, a testi sértés, vagy az emberölés –, ám az efféle tett mégis sérelmet von maga után, mely elégtételt követel. Amikor háborún vagy hadi állapo-



ton kívül, ha egy svenkar szabad ember megöl, vagy megcsönkít egy másikat, az áldozat hozzátartozói, rokonai sérelmükért általában vérbosszút fogadnak. Hogy az ilyen, akár generációkon is átívelő bosszúk ne irtsák ki a családok írmagjait is, a törvények úgy rendelkeznek, hogy a károsult fél részére *wergild* is megfizethető. A kártérítés a családnak vagy klánnak jár, és pénzben, kincsen, áruban, rabszolgában vagy lábasjóságban egyaránt leróható. Általában egy törvénytudó, főnök, vagy nagy horderejű ügyben egy *jarl* tisztsége, hogy a végösszeget és a kifizetés határidejét megállapítsa. De ha megegyezés még így sem születik, úgy a soron következő *thing* színe elé kerül a dolog, ahol gyakran csak hosszú és indulatos vita és alkudozás vezet döntéshez. Törvényen kívüliek, kitagadottak meggyilkolásáért *wergild* nem követelhető, ahogyan hadviselő felek között sincs helye efféle kártérítésnek. A *wergild* összege általában magas, nemesek vagy uralkodó család sarjai után pedig még több jár. Emberölés esetén a *hozzávetőleges* összegek, ezüstben: *thrall* (20-40), *karl* (Hírnév * 3), *huskarl* (Hírnév * 4), *jarl* (Hírnév * 10). Az elhunyt státusza, hírneve, szakértelme, hátrahagyott árvái is befolyásolják az összeget, ahogyan az elmarasztalt anyagi helyzete is. Maradandó sérülés, csonkolás, szem kiszúrása esetén általában az összeg fele-harmada fizetendő. Látható, hogy a *wergild* összege igen magas, ami a legtöbbeket visszatartja a megdondolatlan fegyverrántástól – ugyanakkor jól példázza azt is, hogy a rokonság, vagy karperec nélküli emberek mennyire kiszolgáltatottak Fagyföldön.

Amennyiben a kirótt összeget a sértett fél elfogadja, úgy ezzel azt is megfogadja, hogy sérelmét végleg elejti. Noha a *wergild* tekintetében a törvények eléggé világosan fogalmaznak, a kirótt összeget természetesen nem mindenki akarja kifizetni, ez pedig újabb öldöklésnek szolgálhat táptalajául – az ilyen, *thing* határozatát megtagadó alakok azonban a Hírnevüket viszik vásárra. Ha a kötelezett, vagy a rokonsága nem képes megfizetni a kirótt összeget, úgy a *wergild* vagyoneklobzással, vagy adósszolgassággal is törleszthető.



MINDENNAPI ÉLET, SZOKÁSOK ÉS FOLKLÓR

SVENKAROK

AJÁNDÉKOZÁS

← gyek klánokban jelentős és általánosan elterjedt tradíció, mássutt kevésbé. Az ajándékozás mögötti gondolatmenet az, hogy az ajándék tulajdonképpen hencsereg és kihívás egyben, amikor is az ajándékot kapó félnek bizonyítania kell, hogy képes lépést tartani az ajándékozó „nagylelkűségével”, vagy akár meghaladni azt. Így valakinek oly fényűző ajándékot adni, melyet az értékben nem képes viszonzni, ellenséges, megalázásra irányuló gesztusnak minősül – ugyanakkor, az ajándék visszautasítása szintén sértés, melynek híre hamar tovaszáll.



ALKOHOL

A svenkarok életének egyik alappillére az alkohol, semmilyen nagyobb vállalkozásba (munka, portya, nagyobb utazás) nem fognak bele elég szesz nélkül. Nehéz volna megmondani, hogy harcolni vagy inni szeretnek-e jobban. A svenkarok minden italt, még a leghígabb sert is igen erőre főznek. Háború esetén egy *jarl*nak legalább olyan fontos feladata gondoskodni a serről, mint a fegyverekről, páncélokról. A harcosok között is gyakori az olyan, aki valójában nem több részeges bugrisnál – sőt, számos vállalkozás vagy csata sorsa dőlt már el a részegeskedő vagy másnapos katonákon. A részegség miatti fagyhalál pedig minden bizonnyal az egyik vezető halálok békeidőben. A méhser és a kvász mellett ritkábban bár, de előfordul még a pálinka, és egy különleges változata, a „zöld szesz” is, melynek készítéséhez kevesen értenek. Ezt az italt fiatal gabonából készítik, a főzetet hét réteg faszélen, majd hét réteg tiszta folyami homokon szűrik át. Az így kapott ital tiszta, akár a könny, és tölgyhordókban tárolják. Ezután egész télen kinn hagyják, és az arra járók azt találgatják, a hordóban mikor jelennek meg az első jégkristályok – úgy mondják ugyanis, hogy ekkor köszönt csak be igazán a tél. A jeget kihalásszák a hordóból, mert minél többet szednek ki belőle, annál erősebb – és zölddebb – lesz az ital. Így minél hidegebb van, annál harapósabbá válik a zöld szesz – mondják, hogy az igazán kemény teleken már úgy csordogál, akár a méz. De ilyen kemény télre persze nem emlékszik senki.



BABONASÁGOK

A svenkarok meglehetősen babonások, és ez erősen áthatja szokásait is. A gonosz szellemek, balszerencsét hozó történetek, a rossz hírű helyek, ómenek, átkok és különböző amulettek nagyon is a hétköznapi élet részét képezik, és erősen kihathatnak

a meghozott döntésekre is. Ha valami kapcsán elég sokszor emlegetnek babonáságot, vagy azt sok ember szájából hallani – főleg, ha ezek között bölcs és nagyra becsült alakok is akadnak – úgy az emberek hajlamosak hinni benne. Így megeshet, hogy valaki vonakodik bemelegedni egy baljós rengetegbe, kedvezőtlen ómen vagy rossz álom esetén egy rajtaütést vagy párbajt elnapol, a rossz hírű, faluszéli boszorkány házához vezető ösvényt pedig napszállta után mindig elkerüli. **A babonások hatása alól mentesülni, és azokkal szemben ésszerű döntést hozni sikeres Bölcsesség próba követelménye is lehet.** Néhány példa hétköznapi babonásokra:

- Valakire könnyelműen átkot szórni veszélyes dolog, mivel a sötét tündérek vagy görbe utakat járó istenek bármikor felfigyelhetnek rá és teljesíthetik az óvatlan kívánságot – arról nem beszélve, hogy az könnyen visszahullhat a rosszakaró saját fejére.
- A látók és jósok vérét ontani balszerencsét hoz, így sok közösségben tilos – ehelyett bölcsőbb dolog őket vízbe fojtani vagy mocsárba vetni, ha már veszniük kell.
- Éjjel, különösen pedig holdvilágtalan órán megölni valakit rossz sorsot idézhet a gyilkos fejére – az így elveszejtett emberek visszajáró holtakként, *draugur*ként kísérhetnek.
- Aki éjjel után úton jár, lehet, hogy nem is ember – ha egy vándor ilyenkor zörgöt be menedéért, nem ritkán meg kell várnia a pirkadatot a kapuban, hogy megmutassa, nem tündér és nem is szellem, máskülönben eltűnne a napvilágnál.
- Ha valaki elgémberedett, érzéketlen taggal ébredt, abból éjszaka egy boszorkány vagy rossz tündér kiszedte a csontokat.
- Ha valakibe görcs áll, vagy rángani kezd a szeme, azt a sötét tündérek nyila találta el.
- Aki úszni indul, bölcsen teszi, ha egy darab vasat vet a vízbe előbb, máskülönben a rosszindulatú vízi szellemek még vízbe fojtják (a svenkarok jellemzően igen rossz úszók).
- Ha valaki nem kapja meg a rangja szerint őt megillető temetést, hanem épp csak elkaparják, úgy visszatérhet a halottaiból – ezért miután a gödörbe rakták, jobb, ha egy nagy és súlyos követ, vagy egy nyitott ollót helyeznek a mellkasára.
- A lápok felett látott bolygó tűz olyan szerencsétlen szelleme, ki halála után sem tudott elszakadni kedvesétől.
- Ha valaki úgy hal meg, hogy nincs a kezében fegyver, Hönir csarnokának kapuján be nem engedik.
- Ha valaki nagy kincset ás el, azt mások – talán épp a *dwergek* – megneszelhetik; így a kincs mellé őrző is dukál. A legjobb, ha az ezüst mellé egy embert is temetnek.
- Lakóház építéskor gyakran ültetnek az épület mellé fát, ami sok helyütt a folytonos élet és megújulás szimbóluma, hogy a család jólétét, az egészséget és a gyermekáldást szavatolják. E fa kidöntése vagy kipusztulása rossz ómen és balsorsot ígér.
- A házasságkötéskor sült süteményt a menyasszony fején török szét – szétguruló darabjai a szerencsét jelképezik, melyeket mind egy szálra össze kell szedni, és a vendégek közt szétosztani.
- A gyermek születését követő kilenc napon belül az apának, vagy távollétében a ház urának, esetleg a klán vezetőjének el kell ismernie az újszülöttet egy rövid ceremónia keretében;

név is ekkor adatik a gyermeknek. A név nélküli kisded fogékony a balsorsra, rontásra és betegségekre, és a sötét tündérek, trollok mesterkedéseire – na meg törvény szerint az elveszejtése sem számít gyilkosságnak.



BETEGSÉGEK

A hideg miatt nem sok betegség képes tartósan megmaradni a vidéken, így a járványok szinte ismeretlenek. A bolhásság, tetvesség és rühesség gyakori jelenség, így az általuk terjesztett kórok sem ritkák. A betegségek hordozóival a svenkarok (talán csak a legbölcsebb gyógyítóik kivételével) nincsenek tisztában: isteneket, átkot és szellemeket sejtene mögöttük, és sokszor nem is tévednek nagyot. A yers, vagy rosszul átsült hús fogyasztása miatt a vadászok még a „roz márbetegséget” is ismerik, mely tulajdonképpen a férgesség egy változata. Jellemző még, hogy nagyon kevés svenkar férfi ért a gyógyításhoz, vagy a sebek ellátásához, míg a nők között jóval gyakoribb tudomány az ilyesmi.



REGYVERZET

Általánosságban elmondható, hogy a karlok az olyan fegyvereket kedvelik, melyek a hétköznapi életben is hasznukra válnak – így a seax (alkarnyi hosszú kés) és a balta a leggyakoribb, de a dárdák és íjak sem ritkák. A huskarlok már többet nagyozolnak, s életmódjukból fakadóan megtehetik, hogy a harcon kívül egyébként haszontalan és nehéz holmikat cipeljenek magukkal: pajzsot, nehéz lándzsákat, pörölyöket és fejszéket. A fegyverek közül egyértelműen a kard a legritkább és legnemesebb: a kard viselése hírnevet hoz gazdájának, s gyakran nagy becsben tartott fegyver, mely apáról-fiúra száll. Nyílvesszeik között a legáltalánosabb a kovahegyű, vashegyű vesszőkkel főleg a tehetősebbek lövöldöznek.



HÁZASSÁG, VÁLÁS ÉS HÜTLENSÉG

A svenkarok házassághoz való hozzáállása meglehetősen gyakorlatias: leginkább két család vagy klán szövetségre lépésnek eszközét látják benne. A svenkar leányok hamar eladósorba kerülnek (egy 14-15 éves lánygyerek már kiházásítható), ám férjük megválasztásába jellemzően nincs sok beleszólásuk; az efféle dolgokat a családfő intézi. A lány beleegyezése ugyan a törvény szerint nem feltétele a házasságkötésnek, ám a menyasszony apja bölcsen teszi, ha elnyeri leánya jóváhagyását, máskülönben a házasság hamar tragédiába torkolhat.

A házasságkötés előtt a vőlegény családja menyasszonyváltást fizet a lányért, azaz tulajdonképpen megvásárolja őt annak családjától, míg a lány családja a menyasszony hozományát állja. Az ara jogosult a menyasszonypénz egy részére. A házasságot akkor tekintik megkötöttnak, ha legalább hat (több-kevésbé józan) tanú látja, amint az ifjú pár takaró alá bújik. Az ara hozománya vagyontárgy, ám a házasságkötés után is a saját birtokában marad – amennyiben gyermek nélkül hal meg, úgy visszaszáll saját családjára.

Ha a házasság valamiért nem működik, a felek válás útján kiléphetnek belőle. A feleség több ok miatt is kezdeményezhet válást,

például, ha a férje nem látja el jól kötelességeit, nem biztosít megfelelő körülményeket asszonyának, nem képes gyermeket nemzeni, gyáván viselkedik, vagy épp (az asszonya akarata ellenére) nem kíván vérbosszút állni egy hozzátartozó meggyilkolásáért. Válás esetén az ara visszatérhet családjához, a hozományával egyetemben, s a családja is megtarthatja a menyasszonyváltást. Egy tehetős feleség esetében a válás tehát komoly érvágást jelenthet a férjnek, sőt, anyagi romlásba is döntheti, ha nem tudja előteremteni a távozó felesége járandóságát – mindezzel persze az okosabb nők is tisztában vannak, és nem is átalálnak válással fenyegetőzni, hogy férjüket nekik tetsző cselekedetekre sarkallják. Ám ha a feleség hibájából bomlik fel a házasság, úgy a menyasszonyváltás nála lévő részét, vagy a hozomány egy részét át kell adnia a férjnek. A férj halála és férfikort elért fiú utód hiányában a nők örökölnek, így egy módos özvegyasszony általában olyan jó fogásnak számít, hogy gyakran elhalt férjének egy rokonával próbálják kiházásítani, csak hogy a hozománya a nemzetségben maradjon.

A svenkarok sokkal elfogadóbbak a férfiak kicsapongásai iránt, mint a nőkével szemben. Ezt példázza, hogy egy tehetős svenkar férfi, a jog szerint első számú felesége mellé több feleséget, vagy ágyast is vehet – ez utóbbiak gyakran rabszolgák, vagy alacsonyabb státuszú családok leányai. Mint mondják: „Jobb egy tehetős ember ágyasának lenni, mint rosszul házasodni”. A rabszolgáktól származó gyermek státuszát tekintve rabszolgának számít. Míg a férfiak meglehetősen szabadosak, addig az asszonyi hűtlenséget büntetik, noha sok közösségben bevett szokás, hogy ha a férj hat hónapnál tovább van távol hazulról, úgy a nő mást is befogadhat az ágyába – aki jellemzően rokon, vagy közeli jó barát.



NEVEK, NÉVADÁS

A svenkarok nem rendelkeznek családnévvel. A gyermekek csupán egyetlen nevet kapnak születésükkor, noha gyakori, hogy felveszik apáik nevét a „sson” vagy „dottir” utótaggal. Például Arnor, Ingvar fia az Arnor Ingvarsson névre hallgat, míg nővére Gerda Ingvarsdottir. A névadás sokszor elhalt ős, vagy családi jóbarát neve után történik, ugyanis a svenkarok úgy hiszik, hogy a névvel együtt valamely tulajdonságában az őse üt majd a gyermek. A névadás gyakran ajándékozással is együtt jár, mely egyúttal az újszülött a családba történő befogadását is jelenti. Végül, az élet során szerzett ragadványnevek és jelzők szintén gyakoriak, ahogy a foglalkozások névbefoglalása is.



TEMETKEZÉS

A halottakat jellemzően személyes tárgyakkal, fegyverekkel és eszközökkel temetik el, vagyonos emberek esetében emellett állatokat, rabszolgákat is áldoznak velük. A hozzátartozók próbálnak a halottnak megadni mindent, amire a túlvilág során csak szüksége lehet, részint a tisztesség miatt, részint pedig azért, mert tartanak tőle, hogy az elégedetlen szellem a házban marad, balszerencsét hoz és zargatja őket. A megfelelő temetés olyan fontos szokás, hogy még háborúskodás idején is előfordul, hogy az ellenfélnek megengedik, gyűjtse össze halottjait az elfoglalt földekről, és csak azt követően vonuljon vissza. A hatalmas erdőségek miatt faanyaghoz hozzájutni Fagyföld legtöbb táján nem okoz problémát, így a halotti máglya építése a leggyakoribb temetkezési forma, de a sírdomb emelése sem ritka. Az efféle, kincseket ígérő sírboltok aztán vállalkozó kedvű kalandorok gyakori célpontjai, ám

sírt kifosztani szegyetlen és a vérbosszú miatt veszélyes dolog, amennyiben a halottnak még vannak eleven hozzátartozói – nem is beszélve a holtak haragjáról...



TISZTÁLKODÁS

A hiedelmekkel ellentétben a svenkarok (a körülményekhez képest) szeretnek tisztálkodni. Bár a fürdés legtöbbször nem több, mint gyors mártózás a folyó vagy tenger vizében, nem ritka az sem, hogy egy módos gazda a tanyáján fürdőházat építsen. Ennek tűzhelyében köveket forrósítanak fel, amiket aztán dézsákba vetve forró gőzzel töltik meg a fürdőkamrát. Ide szívesen ülnek be beszélgetni is a hűvös éjszakákon. Településeken előfordulhatnak nagyobb, közös fürdőházak is, melyek egyúttal a közösségi élet fontos helyszínei is. Mivel odabent ruhát egyáltalán nem viselnek, ezért férfiak és nők csak akkor használják közösen a fürdőt, ha egymás hozzátartozói, közeli rokonai. A férfiak főleg a szakálluk, bajszuk, ritkábban a hajuk ápoltságára adnak, ennek ellenére a tetű és a bolha nagyon gyakori vendég az üstökökben, különösen hosszú utazások alkalmával, vagy télvíz idején.



ÜNNEPCSARNOKOK ÉS LAKOMÁK



A nagyobb települések rendelkeznek egy-egy ünnepcsarnokkal, mely gyakran a település közepén áll, és erődként is szolgál a vész idején. Az ünnepcsarnok jól tükrözi a főnök vagy *jarl* tehetőségét, így a svenkarok nem fukarok, ha az épület karbantartásáról vagy fensége-sebbé tételéről van szó. E csarnokok egy-egy közösség büszkeségei, a leg-szebb tróféák és hadizsákmányok mind az ünnepcsarnokok falait díszítik, hirdetvén a helyiek rá-termettségét. A csarnok formája tájanként és klánonként vál-tozó, ám nem ritka, hogy egy feje tetejére állított hosszúhá-jóra emlékeztet, ami szintén a svenkarok elfeledett tenger-járó múltjára utal. Falait az istenek és különböző bes-tiák faragványai, szobrai díszíthetik. Az ünnepcsar-nokban rögtönzött deré-kaljak és irhák is akadnak,

így számos vendég elszállásolására alkalmas, de soha nem mű-ködik közönséges fogadóként vagy vendégszállásként. Noha oda-bent a tér tágas, a bejáratú ajtó mégis gyakran keskeny, a szemöl-dőkfa pedig alacsony – ez jól jön támadás esetén, ugyanis csakis egyesével, fejet hajtva lehet belépni a csarnokba, így kevés ember is hatékonyan védheti a bejáratot. Ez a vonás egyébként a legtöbb svenkar házra jellemző.

Mind a vagyonos szabadokra, mind pedig a főnökökre jellemző, hogy rendszeres időközönként lakomákat, mulatságokat tartan-ak, ahol bőségesen megvendégelik embereiket, és megajándé-kozzák az arra érdemeseket. A főzőtűzekre ekkor friss fenyőága-kat vetnek, hogy a füstnyílásokon át csak többé-kevésbé távozó füst fojtogató erejét elvegyék vele. Az efféle költséges összejöve-

telek legfőbb célja a vagyon fitogtatása és a társadalmi befolyás megerősítése. Itt kerül bemutatásra a hadizsákmány, és itt regé-lik el a hőstetteket is. A nagyobb vallási ünnepeket, jelentősebb házasságokat, szövetségek megkötését, fontosabb kalendáriumi eseményeket szintén e csarnokban ülik meg, így ez kiváló helyszín arra, hogy a harcosok megismerkedhessenek egymással, tapasztalatokat cserélhessenek, egymás erejét méregessék, vagy épp eldicsekedjenek tetteikkel. Aki rendszeresen távol marad ezektől az eseményektől, arra az emberek sandán kezdenek pillantani, ugyanis nyilvánvaló, hogy valami takargatni valója van.

A hosszú asztalok melletti ülésrend a rangot és megbecsültséget jelzi: minél közelebb ül valaki az asztalfőhöz, annál megbecsül-tebb a ház urának szemében. Éppen ezért nagyobb lakomákon az ülésrend elkészítése nem kevés megfontolás tárgya, a vendéglátó szándékatlanul is vérig sértheti vendégeit, ha rangjuknak, stá-tuszuknak nem megfelelő helyet kínál nekik, vagy épp olyanokat ültet egymás közelébe, akik között feszültség akad. Így egy vala-mirevaló főnök bizony jobban teszi, ha odafigyel az istállómes-tere, vagy szkaldja szavára, mielőtt vendégeit asztalhoz ültetné. Fegyvereket engedélyezett bevenni a csarnokba, noha asztalhoz nem ülnek velük: a sok fegyver közelsége túl nagy kockázatot je-lentene a részeg svenkarok számára. Az órákon, gyakran napokon át tartó védelem így is olyanná teszi az egész csarnokot, akár egy kitörésre kész gejzír.



VENDÉGSZERETET

Az utazó, akit odakint ér az éjszaka, nagyon balszerencsésnek mondhatja magát. Nem elég, hogy tomboló elemeket kell át-vészelnie, és a fagyhalál nagyon is valós rémkép, még az éjszaka szörnyei is rá leselkednek. Az élő vándort a holttól gyakran csak a szilárd falak, egy meleg tűzhely és erőt adó vacsora választja el, így a vendéglátást ok nélkül megtagadni valakitől igen rossz hírnevet fial. A svenkarok jó házigazdák, ok nélkül nem tagad-nak meg senkitől vendéglátást – a vendég biztonsága és jóléte egyaránt a házigazda felelőssége. A vendéglátásért a vándorok legtöbbször nem pénzzel, hanem azzal fizetnek, hogy viselke-dnek a gazda hajlékában, és tiszteletben tartják akaratát – többek között kötelesek elmondani, ha számkivetettek vagy vérbosszú-ban érintettek, fegyvereiket pedig (a késtől eltekintve, mellyel esznek) a küszöbön hagyni. Bár a házigazda legtöbbször nem kérdezi vendégtől az utazás okát, de a tradíció szellemében ezt a vendég maga meséli el a vacsora közben, hacsak nincs takar-gatnivalója. Ha a vendég tudja, valami ajándékkal viszonzozza a kosztot és kvartéjt, baj esetén pedig megvédi a házat és a ház népét, vagy kiveszi a részét a háztáji munkából. Ez minden vándortól elváratik.



VÉDELEM KÉRÉSE

Egyes svenkar törzsszövetségek (pl. jellemzően a tengerparti skandavok) csak a saját klánbeli embereik jogait ismerik el földjeiken, így ha más klánok területére lépnek, vagy az ő föld-jükre érkezik kívülről, úgy az idegennek nincs jogi státusa, nem védi törvény. Viszont az utazó kérhet védelmet bármely szabad embertől, aki legalább olyan státussal (ranggal) bír, mint ő maga – így ideiglenes jogi státust nyerve egy területen. A védelem jellem-zője, hogy a védelembe vett emberen esett bármilyen sérelemért az elkövető a védelmet nyújtónak felel elszámolással. A "védelem megsértése" elég súlyos vétség.





VÉRTESTVÉRSÉG

Ha két ember vértestvérré fogadja egymást, akkor szent esküt tesznek Tyr és Hönir előtt, hogy mindig egymás segítségére lesznek. Balsors (betegség, halál) vagy öröklés esetén szerepük és jogaik egy teljes értékű testvérével azonosak, a vértestvér halála esetén pedig bosszút állnak érte. A rituálét szabad ég alatt, hangos fogadalmi szóval végzik, saját vérüket a földre folytatván. Ezt általában kiadós lerészegedés követi.



SVENKAR JÁTEKOK, SZÓRAKOZÁS

Asvenkarok között az éneknek, verseknek és *sagák* költésének kiemelt jelentősége van a szórakozásban, a legkisebb közösségektől az ünnepszarnokokig. Ezen túl, főleg az erőn, kitartáson és ivászon alapuló versenyek és próbatételek a népszerűek – nem is igazi mulatság a mulatság ezek nélkül. A bajnokokat megbecsülik, így az ilyen játékok jó alkalmak arra, hogy egy-egy váratlan, vagy látványos győzelemmel valaki a Hírnév pontjait gyarapítsa.

Birkózás

Gyakori, ám meglehetősen durva játék, ahol a könyöklés, térdelés, fejelés is megengedett. Egyes helyeken nők is részt vesznek benne, ám kizárólag női ellenfél ellen (noha a Sigdrífa nemzetség női kivételt képezhetnek ez alól). Viszonylagos vértelensége miatt a *thingek* alkalmával az egyik leggyakoribb szórakozási forma. Mivel az ellenfél földre vitele a cél, így főleg az ügyesség és az egyensúly dominál; egy jó birkózó gyakran alkalmaz cseleket, lábsóprést is (+5-ös harci manőver).

Csalánevés

A legostobább játék mind közül. Az nyer, aki a legtöbb csalánt tudja lenyelni a legrövidebb idő alatt, okádás és köpködés nélkül. Alkoholon kívül mást nem lehet fogyasztani közben. A versenyzők minden körben Kitartás mentődobást tesznek (NF 16) – ha ez sikertelen, a résztvevő nem bírta tovább, és kiesett. A versenyzők önkéntesen emelhetik a nehézségi fokot azzal (+1-5 NF), ha több adag csalánt tömnek a szájukba. A nyertes az, aki a legtöbb játékban marad, a résztvevők jutalma pedig órákig tartó rosszullét. Általában látványos és csapatos okádás a vége, amit a részeg svenkarok jó mókának találnak – nem mellelleg összekovácsolja az embereket.

Dárdavetés és íjászat

A svenkar fiúk már kiskoruktól fogva gyakorolják a dárdák és ritkábban az íjak kezelését. Ebben a versenyformában a távolság és pontosság egyaránt számít, az igazán komoly alakok pedig mindkét kezükkel egyformán gyakorlottak a dobásban.

Evező futás

Alighanem a legnehezebb az összes ügyességi játék közül, melynek lényege, hogy ki tud messzebbre jutni, vagy több kört tenni egy hajó oldalra eresztett evezőinek nyelein ugrálva. Ezt a játékot szinte kizárólag csak a tengerparti skandavok űzik.

Ivászat

Ebben a kifinomult játékban az nyer, aki később okádja el magát, vagy fordul le a székről. Az italtűrő képességgel megegyező **[Áks. mód.+1]** adag elfogyasztásáig komolyabb baj nem törté-



nik, a gondok ezután kezdődnek. Az érték túllépésekor minden újabb runddal Kitartás mentődobás dobandó (NF 11-16, az ital erejétől függően, majd ezután minden további adag +2 NF). Az italtűrő képesség háromszorosánál többet senki nem képes pár óra alatt, egyszerűen lefordul a székről. Sikertelenség esetén az italozó *Részeg* állapotába kerül.

Kockajátékok

Az egyik leggyakoribb időtöltés, nagyon népszerű például a Killane Csalfa Rúnai játék, melyet négyoldalú dobótestekkel játszanak. Noha Heimurinn szerte számos kockajáték létezik, egy közös bennük: gyakran verekezésben végződnek.

Kötélhúzás

A név magáért beszél. Legfeljebb 5-5 ember játssza, és a csapattagok összesített Erő értéke a mérvadó: ez alá kell d100-on dobni. Egy csapat akkor ér el sikert, ha az ő próbája sikeres, míg a másiké nem – ha pedig mindkét fél próbája sikeres, úgy a nagyobb különbségű csapat nyeri a kört. A versengés általában 3 siker eléréséig zajlik, és nem ritka, hogy a kötelet forró parázs fölött vetik át, a vesztes csapatot pedig ebbe próbálják meg belerántani. A vesztes fél visszaszerezheti méltóságát, ha nem engedi el a kötelet és nem ugorja át a parazsat, hanem konokul beletalpal a zsarátnok közé. Akik komolyan vesznek a becsület dolgát, mezítláb állnak neki a kötélhúzásnak.

Medvetánc

A legnagyobb hírnévnek örvendő játék, mely általában nemeselek és *jarlok* csarnokában kerül megrendezésre. A medvetánc során a résztvevőknek egy verem felett nyújtózó keskeny pallón kell átegyensúlyozniuk (*Atlétika*, NF 11-16), míg a verem mélyén egy felbőszített, éhes medve ül. A feladat minden körben nehezedik: akik sikerrel átértnek, lehajtanak egy tüllök méhsert, továbbá a pallót is keskenyíthetik. Aki bezuhan a medvéhez, természetesen kiesett – és gyakran az életének is búcsút mondhat.

Pajzsfutás

Ehhez sorban álló harcosokra van szükség, akik a fejük fölé emelt pajzzsal alkotnak egyfajta pallót – ezen kell a versenyzőknek leesés nélkül végigszaladnia (*Atlétika* NF 16-21). A leesés egyben kiesést is jelent, és a játék addig folyik, amíg csupán egyetlen ember marad versenyben.

Pénzvetés

Az egyik leggyakoribb ügyességi játék, katonák is gyakran mutatják így az időt. A játék lényege, hogy a résztvevőknek meghatározott távolságról, egymást váltva kell egy-egy vaspénzt egy vederbe pöckölniük – akinek először gyűlik össze három érme, az viszi az összes elpöckölt érmét.

Szkander

A legkevésbé látványos, ám az egyik leggyakoribb a versenyek közül; a sikerről ellentétes Erőpróba dönt.

Úszóversenyek

Mivel a legtöbb svenkar egyáltalán nem tud úszni, és a vizet is félik, így nem gyakori szórakozás, de – talán épp ezért – a tengerparti skandavok felettébb szeretik ezt a megmérettetést. Rengeteg változata létezik: míg az egyikben az nyer, aki messzebb mer beúszni a tengerbe (és vissza is tér onnan), addig a másikban jégpáncél alatt kell átúszni, mely egyúttal az állóképességet is próbára teszi.



SZÁMIK

BÉKE

A számik már legalább száz esztendeje nem viseltek komoly hadat egymás között, és a béke fenntartására jól felfogott szándékkal törekednek is. A szomszédos csoportok közötti jó viszony ápolásaként egy-egy közösség minden évben vendégül látja a környező területeken osztozó közösségek *iquemelumát* (vezetői csoportját), akik ilyenkor egy álló héten át megbecsült és jól tartott vendégei a közösségnek. Ilyenkor a számik lakomával, játékkal, történetmondással, hírek cseréjével, táncsal és énekkel mulatják az időt.



ÉLELEMKÉSZÍTÉS

A legtöbb zsákmányt nyersen is megesszik, az étel kezelésének szinte kizárólagos módja pedig a főzés vagy füstölés, míg a húsetelek levéből pedig leves készülhet. A vándorló törzsekre jellemző, hogy gabonaféléket, zöldséget szinte egyáltalán nem esznek, gyomruk sincsen hozzá – a betelepült svenkarok eme „tudományát” legfeljebb a partmenti, letelepedett, házakban lakó számik értékelik valamelyest.



FARKAS- VAGY RÓKAVADÁSZAT

A számik legtöbbször csapdával ejtik el a nagyobb ragadozókat. Ameddig a hó és a jég engedi, egy sekélyebb vermet ásnak, majd efölé kijárat nélküli jégkunyhót emelnek. Az építmény tetejébe lyukat vágnak, ezt vékony gallyakkal és friss hóval fedik, csaliként pedig véres fókahús szolgál. A csapdába esett állat nem képes kijutni a jégkunyhó fedte veremből.



HÁZASSÁG ÉS GYERMEKNEVELÉS

A svenkarokkal ellentétben, a számik között nagyon is jellemző, hogy egy másik közösségből választanak házastársat maguknak. Ez a béke kulcsa is, mivel úgy tartják, hogy a legerősebb szociális kötelék a házastársak között van, így ez tovább erősíti a csoportok közötti jó viszonyt. Ritka az olyan számi, akinek nincsen rokona a környező településeken. A számik erősen hiszik, hogy a gyermekneveléshez két fél kell. Így, ha egyikük meghal, úgy özvegye visszaköltözik szüleihez, gyermekeit pedig a megboldogult fél szülei (tehát a nagyszülők) veszik magukhoz.



RÉNSZARVASNYÁJAK

A számik úgy hiszik, hogy a rén nyájában vannak „meleg” és „hideg” rének – míg az előbbieket közös jóságok, az utóbbiak a szellemrének, a Rén Atya ajándékai. Hétköznapi emberek nem képesek megkülönböztetni ezeket, ám a sámánok egyik legfőbb feladata, hogy ezeket a szellemeket e világban tartsák világban, a nyájjal együtt, mivel „meleg” társaik hajlamosak követni őket. Ám, ha a sámán meghal, a rének szétszélednek, és csakis az új sámán tudja őket visszacsalogatni.



SZÁMI JÁTÉKOK, SZÓRAKOZÁS

Jégcsaphullás

Főleg a részeg számik szórakozása. Órákig képesek csendben iszogatva az alácsüngő jégcsapokat bámulni, csak hogy fogadjanak arra, melyik hullik alá először a közelben rakott tűz hatására.

Levesezés

Ha legalább egy-két tucat számi összegyűlik, akkor az egyik kedvelt közösségi szórakozásuk, hogy leülnek körben egy nagy leveses kondér köré, amiből kimernek egy csöbörbe, majd mindenki a szájába vesz egy nagy kanál levest, kivéve azt, aki a kör közepére áll. A közepén lévő ember feladata, hogy pofákat és grimaszokat vágva megnevettesse a többieket – aki először fújja ki vagy nyeli le a levest a nevetéstől, az kerül a kör közepére. Ha valaki nem tudja megnevettetni a többieket, szégyenbe kerül.

Ostorpattintás

Ebben a játékban egy számi fókaszőr labdákkal zsonglőröködik, míg egy másik a levegőben lévő labdákat próbálja ostorral lecsapni – minél hosszabb az ostor, annál bravúrosabb a mutatvány. Főleg a kutyaszánosok, kutyakereskedők körében népszerű virtus.

Vadásztánc

Ha a vadászok vagy harcosok valami különösen nagy és veszélyes bestiát, szörnyet terítenek le, akkor a tetemet két kört formálva veszik körül: kívül a férfiak, belül a nők helyezkednek el. A nők énekelnek, miközben a férfiak saját maguk készítette bőrdobon játszanak, és körbe-körbe táncolnak a tetem körül, miközben folyamatosan sértegetik a bestiát. Végül azután felarabolják és lakomáznak belőle.

Zsírrágás

Amikor a szomszédok összeülnek beszélgetni és híreket cserélni, nyers zsíron rágódnak közben. Ez a szokás főleg a nomád életmódú számikra jellemző.

VALLÁS ÉS HITVILÁG

A svenkarok meglehetősen istenfélők és nagyon babonásak; a vallás áthatja hétköznapi szokásaikat is, noha a vallásgyakorlatban ugyanúgy praktikusak, mint az élet más területein – így például böjt, önsanyargatás, szüzességi fogadalom és hasonló ostobaságok ismeretlenek előttük. Noha az **Ósi Vallás** egyértelműen uralkodó a svenkarok között, egyes helyeken a számi eredetű **Szellemhit** is tartja magát – ilyen vidékeken az egyes családok maguk döntenek el, mely tradíciókhoz húznak, nem ritkán mindkét vallás szokásainak hódolva. Jellemző, hogy a hétköznapi emberek nem kerülnek ellentmondásba e téren, s úgy vannak vele, hogy jobb minden túlvilággal, legyen bár isten vagy szellem, jóban lenni. A harmadik vallás a titokzatos **Sárkánykultusz**, melynek nincsen semmilyen szervezettsége, és szinte ismeretlen az emberek között, hívei is alig akadnak.



ÓSI VALLÁS

A svenkarok vallása, mely ugyan a legifjabb Heimurinn földjén, dominanciáját tekintve mégis a legelső a sorban. A svenkarok a harc és természet kegyetlen erőinek zord isteneit tisztelik; az égietek emberformaképp képzelik el, kik sokszor köztük járnak álruhában, próbára téve az emberek állhatatosságát, kitartását, leleményességét. Ezek az istenek nem csak megjelenésükben, hanem viselkedésükben is meglehetősen emberszerűek: harcolnak, vadásznak, csábítanak, ünnepelnek és viszálykodnak – ám jellemvonásaik az emberekéhez képest túlzóak és felfokozottak. Gyakorta kicsinyesek és szeszélyesek, általánosságban véve pedig elég erőszakos, kegyetlen és számító lények. Legtöbbjük nem vesztegeti az idejét körmönfont, szőrszálhasogató büntetésekre, ehelyett viharokat, járványokat és balsorsot küldenek az emberekre, hogy emlékeztessék alattvalóikat a természetben elfoglalt helyükre. Olykor még az is megeshet, hogy embereket uszítanak egymásnak pusztán saját maguk szórakoztatására, majd kockadobással döntenek el, ki éljen és haljon. Mindezek miatt sok svenkar legtöbbször nem is jótétemény reményében mutat be áldozatot az isteneknek, hanem azért, hogy rosszallásukat, haragjukat ne vonja magára – egy újabb vonás, mely a svenkarok gyakorlatiasságát mutatja.

A hétköznapi emberek legfeljebb a főbb isteneket, és azok egy-két általános vonását ismerik, ezért jellemző, hogy nem is háborgatják hatalmasságaikat csip-csup ügyeikkel. Ha komolyabb közbenjárást akarnak, gyakorta felkeresnek egy *godit*, aki – a megfelelő ajándékok után – a segítségükre lehet abban, hogy adott körülmények között mi lehet a legmegfelelőbb áldozat az égiek felé.

Az Ósi Vallás egyáltalán nem dogmatikus, papjai nem tömörülnek egyházakba vagy szervezett rendekbe. Az istenek ábrázolása, faragott képeik és szobraik gyakoriak a településeken, és majd' minden svenkar magánál hordja egyik-másik isten valamely szimbólumát. Templomok építése csak a gazdagabb településeken jellemző, az istenfélelem sokkal inkább az emberek hétköznapijait szövi át, semmint, hogy a népek közös helyre, együtt járjanak fohászolni.



VALLÁSI RITUÁLÉK

Az Ósi Vallás tisztelete leginkább a svenkarok nagy ünnepeinek idején, a szent áldozatok bemutatásakor nyilvánul meg. Ünnepeik közül három kiemelt jelentőséggel bír, neveikben a „*blot*” kifejezés áldozatra, vére és egyúttal áldásra is utal. Főleg az állatáldozatok gyakoriak, ám egyes klánok időnként embereket (főleg hadifoglyokat) is az isteneik elé vetnek – az akasztás, megfojtás és torokmetszés a leggyakoribb halálnem. Egy ósi, nagyon ritkán alkalmazott hagyomány magának a *jarl*-nak, vagy leszármazottjának feláldozását követeli meg – ám ezt csak akkor alkalmazzák, ha nincs már más reményük egy járvány, éhínség vagy háborúskodás megszüntetésére. A szent ünnepeket mindig evés-ivás zárja, a vendégsereg ellátása a *jarl* kincses ládái terhel.

- A **Sumarblot**, a Győzelmi Áldozat bemutatásának ideje, s a rövid tavasz beköszöntének ünnepe: a különböző helyeken jellemzően akkor tartják, mikor kivirradván először marad meg az olvadt hó a földeken. A Sumarblot állatáldozatai főleg a portyákra, hadjáratokra készülő férfiak erejét, bátorságát hivatottak biztosítani, így Asator és Hönir mellett a fohászok főleg a kisebb hadistenek felé szállnak.
- A **Vinterblot** a nyár múltának, egyúttal a téli éjszakák beköszöntének háromnapos ünnepe, mely az aratást követi. A termés betakarítása és az állatok beistállózása után a szám feletti jószágot levágják, hogy télire legyen mit enni. Az emberek ekkor köszönik meg Frígeének (a mezőgazdálkodással nem foglalkozó helyeken Kerunosznak) a termést és a szaporulatot, egyúttal termékenységet is kérnek asszonyaiknak, hiszen köztudott, hogy a legtöbb gyermek a hosszú téli éjek során fogan. A Vinterblot a hála és jól megérdemelt pihenés ünnepe, melyet a télre való felkészülés követ. Ezt követően, a viharok nyomán megjelenik az égen a Vad Hajsza is, a holt lelkek kavargó vihara.
- A **Midvinterblot** ünnepe télközépre, a Mélyhomály idejére esik: eme legsötétebb napokon a legtöbb emberlakta tájon máglyákat gyújtanak és folyamatosan táplálják azokat. Áldozatok bemutatásával könyörögnek az isteneknek azért, hogy Belenus újra szárnyalhasson, s a napkoronggal együtt elhozza a tavaszt. Leggyakrabban barmokat, néha pedig hadifoglyokat, vagy csenevész gyermekeket áldoznak fel Kerunosznak, hogy vérük éltesse a szunnyadó természetist, s Belenuszal együtt új erőre kapjon. Jellemző, hogy az egyes családok ezeken a hosszúra nyúló, sötét napokon emlékeznek meg őseikről és neves felmenőikről is, történeteiket szent ivászatok során elevenítik fel.



FOBB ISTENSÉGEK

Asator, a Mennydörgő – (f) *harcosok, hősök, háborúk, csatateretek, bátorság, dicső halál és a viharok.*

A vörös szakállú Asator az istenek legnagyobb hőse, bestiák gyilkosa, óriások mézárója. Örökké haragvó hatalmasság, ki noha szeret vigadni, a humort nem ismeri. Asator megveti a gyengeség minden formáját. Az egyszerű emberektől a harcosokig mindenki mutat be neki áldozatokat, melyek célja legtöbbször az isten kiengesztelése – bár sokszor még követői sincsenek tisztában azzal, hogy a viharisten épp miért haragszik. A régebbi korokban emberáldozatokkal is tisztelgetek előtte. Követőire jellemző, hogy szavak helyett inkább tetteikkel beszélnek. Szimbóluma a pöröly. Kedvelt növénye a berkenye, mivel a mondák szerint Asator ebbe kapaszkodva menekült meg az alvilágba rohanó, mindent elnyelő Setét folyam hullámaiból, midőn a déróriások királya belevetette. A vörösbegyvet ugyanakkor állítólag ki nem állhatja, mivel ez a csöppnyi madár az ő vörös szakállával ékeskedik – a gyakorta vág oda villámmal, ahol vörösbegy énekel.



Asatornak tetsző cselekedetek:

- lemészárolni egy trollt vagy óriást
- nagy viharban útra kelni és biztonságosan megérkezni
- nagy fizikai erőpróbát sikerrel teljesíteni
- makacs, fafejű és kitartó módon viselkedni egy lényeges helyzetben akkor is, ha ez a múltban már hátrányosnak bizonyult
- hét, egymást követő harcban pajzs nélkül harcolni (fogadalom).

Branven, a Ragyogó – (n) *fjúság, szépség, boldogság, szerelem és szenvedély.*

Aranyló hajzuhatagával, ragyogó kék szemével, fehér sólyomtollas köpönyegében a legszebb isten minden közül. Branven kiválóan használja e fegyverét és állítólag még maga Hönir sem tud ellenállni akkor, ha Branven valamire igazán kérleli őt. A bájitalok főzésének tudományát nála jobban senki nem ismeri, ám e tudását kizárólag nőkkel osztja meg. Branvnhez őleg az ifjak intéznek fohászokat, és azok, akik boldogságra vágnak, vagy epednek valaki után. A Fagyföld-szerte ismert földhajadonok (szabad rendű, szakrális szerepet is betöltő



kurtizánok) közül sokan egyúttal Branven papnői, követői is. Papnőire, földhajadonjaira jellemző, hogy bár önálló, gyakran egymagukban él, erős nők, soha nem élnek társadalmi elszigeteltségben, mivel a környékbeli svenkar férfiak közül számoshoz fűzi őket valamilyen kapcsolat – így mindig akad valaki, aki elvégzi a férfimunkát a ház körül. Az ilyen nőknek félnivalója sincs sok, gyakran mondogatják ugyanis, hogy Branven kiemelt figyelemmel viseltet papnői iránt, és sokszoros balsors és boldogtalanság száll arra, aki kezét mer emelni rájuk. Branven szimbóluma a vadló, mely munkát még soha nem végzett – hátasa

pedig minden lovak legnemesebbje, Patkóhányó.

Branvennek tetsző cselekedetek:

- kiemelkedő karizmapróba csábítás során
- sokkal nagyobb értékű ajándék adása annál, mint amit a helyzet megkívánna
- szerelmes felek újraegyesítése vagy szerelem kibontakozásának elősegítése
- rabszolganó felszabadítása
- egy remek ló felajánlása, melyet többé nem ül ember
- házasságtörés (amennyiben az egyik fél még nem házas).

Cailleach [kal-y-a], a Fehér Hölgy, Fátylas Hölgy – (n) *halál, elmúlás, a tél és az alvilág úrnője.*

Ősöreg istennő, maga a mohlepte kő és a legmagasabb hegycsúcs. Kerunosz hitvese: mikor az agancsos Úr nyár végén meghal, akkor érkezik el az ő ideje. Cailleach a szükséges elmúlás: learatja az elaggott termést, elmúlást hoz annak, amire már nincs többé szükség. Tél idején visszaszívja a melegséget és életet a föld mélyére, és magvak képében őrzi azt Kerunosz újjászületéséig. Arcát ritkán látni, hangját pedig még soha nem hallotta senki. Óriás asszonyként, fátyollal az arcán, havas-jeges palásttal a vállán, sarlóval a kezében képzelik el, amint hegycsúcsról hegycsúcsra jár. Időnként szörnyű kutyákkal mutatkozik, ezek őrzik az alvilági birodalma kapuját is – ki e kopókon túljut, a Cailleach uralta **Fénytelen Birodalomban** találja magát. Csarnokaiba azok kerülnek, kik békén vagy gyermekkorban haltak el, kikkel betegség vagy az agg kor végzett, vagy az olyan harcosok, akik nem méltók valamiért Hönir csarnokára. A neki járó lelkekért Cailleach nem jő el, s általában hírnököket sem meneszt – a holtak maguk kezdik meg hosszú, fáradságos útjuk Cailleach szomorú, sivár és sötét birodalmába. Ha az ilyen szerencsétleneken segíteni akar valamely jó szándékú ember, úgy a halott lábára szívós ökörbőr bocskort húz – úgy is nevezik ezt: Cailleach bocskora –, mivel a léleknek tövises utakon járva és éles, vashullámú folyókon átgázolva vezet az útja a Fénytelen Birodalomba. Az istennőnek nincsen szervezett kultusza; azok, kik imádják, mély gödröt ásnak, és abba vetik áldozatukat, s csakis suttogó szóval intéznek hozzá fohászokat. Szimbóluma a sarló.

Cailleach-nak tetsző cselekedetek:

- egy harcostól a méltó halált, Hönir Csarnokába jutást megtagadni
- egy gyermekkel, ifjúval, vagy aggall végezni (háborún kívül)
- magányosan eltölteni egy telet a hegyekben, vagy a felföldön
- komoly sebet kezeletlenül hagyni
- gyermektelenségi fogadalmat tenni
- vigaszt nyújtani valakinek, akit nagy veszteség ért (az elmúlás elfogadásának elérése).

Frige, az Áldott – (n) nyár, béke, egység, gyógyítás, gyermekek, család, házasság és a tűzhely, időjárás, és újabban a mezőgazdaság és művelt földek termékenysége.

Frige elsősorban az asszonyok patrónusa, bölcsességük megtestesítője, a nők titkainak és misztériumainak őrzője, aki előtt ismeretlen a háború. Alakja a háziasszony saját háza feletti fennhatóságát is szimbolizálja. Hönir felesége, és kétségkívül a legbefolyásosabb, legszélesebb körben tisztelt női istenség – amivel tisztában is van, és gyakorta érezteti, ahogy a követői is. A legtöbb hosszúházban gyakran szentelnek neki legalább egy kis házi oltárt. Frige éves körmenete során a papnők és hívek faragott maszkokban járnak végig a házakat, miközben egy ökörfogaton hordozzák körbe az istennő szobrát – a körmenet során adományokat gyűjtenek és bikacsökökkel csapkodják meg a nőket, hogy termékenységet és az istennő áldását kérjék rájuk. Frige szent ünnepei a békét is szavatolják, hisz ilyenkor még a fegyver viselése is tilos. Papnői – kik Fagyföld szerte a legjobb gyógyítók – maguk is anyák, gyakorta bábaasszonyok, a gyermekszülés a beavatottság elérésének egyik feltétele. A svenkarok hite szerint Frige túlvilági honába, a **Dal Házába** kerülnek azok a nők, kik legalább egy gyermeknek életet adtak. Kultusza ott erősebb, ahol a svenkarok földműveléssel is próbálkoznak. Szimbóluma a koszorú, a szarvasmarha és a kalász.



Frigének tetsző cselekedetek:

- valakit halálos sebből vagy komoly betegségből felgyógyítani
- egy konfliktust béke útján elrendezni
- gyermek születésénél segídekn
- tanyát építeni vagy a gazdaságot bővíteni
- uralkodó, felsőbbrendűséggel teli, arrogáns viselkedés fontos helyzetben
- kegyet vagy kegyelmet gyakorolni, tisztséget és befolyást adományozni.

Hönir, a Mindenek Atyja, a Félsemű – (f/n) bölcsesség, tudás, titkok, dalnokok, jósök és jóslás, „jó mágia”, rúnák, és a sors maga.

Komor, hallgató és ijesztő istenség, aki a legendák szerint saját, kitépett szemének tükréből olvasta ki Heimurinn világának titkait. A svenkarok úgy vélik, ekkor ismerte meg a Rúnák titkát is, s mindmáig ő az egyetlen az istenek sorában, ki mindet ismeri. A svenkarok hite szerint azok, kik harcban esnek el, égi csarnokába kerülnek, ahol örökké harcolhatnak és mulatozhatnak – így egy férfi számára a leginkább kétségbeesztő az, ha halála pillanatában nincs markában fegyver, mivel ekkor biztosan nem nyer bebocsájtást Hönir Csarnokába. Úgy hiszik, időnként serege élére áll, és katonáival meg ko-



póival kicsap égi csarnokából – ezt a fürgeteget, lelkek kaval-kádját Vad Hajsza néven emlegetik, és bölcsen teszi mindenki, ha messzire elkerüli az utakat, midőn a vadászatot jelző kürtszó felharsan. Úgy tartják, Hönir a jó költeményeket igen kedveli, így a mendemondák szólnak róla, hogy sokszor járja a halandók világát, hogy a tehetséges poétákat és mesemondókat megjutalmazza – ám ilyenkor gyakorta ölt női alakot. Hönir hívei általában vérrel, legelhivatottabb követői pedig egyik szemük kivájásával tisztelegnek előtte. A hétköznapi emberek nem szólnak hozzá és nem is emlegetik, csak kivételes esetekben – félnek, hogy az isten feléjük fordítja ép szemét. Leginkább magas rangú emberek, főnökök, jarlok, rúnajósok és szkaldok fordulnak hozzá, mivel úgy tartják, Hönir a hétköznapi ember dolgával nem foglalkozik, annyira lekötik teendői. Az imákat csak verselve küldik hozzá, a neki szánt áldozatot fellógatják, vagy lándzsával döfik át. Különösen kedveli a szemeket – úgy mondják, Hönir derekán százegy szemgolyóból fűzött láncot visel, melyek mindegyike egy-egy nagy titok tudója. Kedvelt állatai a hollók: állítólag e madarak gyűjtik be számára a híreket világszerte, s úgy vélik, a frissen elhaltak sem indulhatnak meg a túlvilági lét felé addig, míg Hönir hollóinak el nem regélték életük, s ezzel együtt titkaik. Egyesek szerint az isten különösen nagy becsben tartja a fehér hollót, melyet csak nagyritkán enged repülni – az ilyen madár mindig a hosszú, gyilkos és kegyetlen tél hírnöke, fehér tollai közül hó szitál, karmaival felhasítja a felhők hasát. Hönir szimbóluma a tenyérben lévő szem, vagy gyakran lándzsa.

Hönirnek tetsző cselekedetek:

- gyilkos csapást bevinni egy komoly ellenfélnek
- kiemelkedő költeményt, éneket alkotni
- titkos vagy rejtett dolgot felfedezni, napvilágra hozni – pl. veszéyes, nagyhatású, szégyenteljes titkok felfedése, hazugságok felfejtése, rejtett kincs meglelése, ősi tudás megszerzése
- a klasszikus nemi szerepeket felcserélni – a nemre jellemző szokatlan viselkedés, pl. nők fegyvert ragadnak, nem házasodnak meg, vérszomjassá válnak; férfiak munka, harc helyett művészetekkel vagy mágiával foglalkoznak, nem fosztogatnak, stb.

Kerunosz, az Erdők Agancsos Ura – (f) a természet és egyensúly, pusztítás és életadás, a vadászat, a termékenység és férfi nemzőerő istene.

Ősöreg istenség, az örök körforgás megtestesítője. Vadász, kinek nyílve sszeje soha nem téveszt. Semleges, bár meglehetősen kegyetlen, szenttelen természetű isten, ki kegyét nem méri bő kézzel. A téli napéjegyenlőség idején minden évben megszületik, a tavaszi tüzek (Sumarblot) idején gyermekeket

nemz, majd a nyári tüzek (Vinterblot) idején meghal. A hosszú tél alatt holtan fekszik, az életerő csak lassan csordogál vissza belé, de hogy honnan, azt senki nem tudja – egy régi történet Kerunoszt a túlvilági harcosok alkotta Vad Hajsza élén említi, ahogy a téli vágta során lelkeket ragad magával, s étvágyát csillapítja. Kerunosz a tél múltával, az újesztendőben megújult erővel tér vissza. Különleges ő a svenkar istenek között, mivel a világlátott fagyföldiek szerint még a hóföldi sumoik is tisztelik, bár más néven szólnak hozzá. Emiatt úgy tartják, hogy Kerunosz e földön ősbibb, mint a többi istenség, s azon kevesek közé tartozik, akin a jövővény svenkarok istenei nem tudtak felülkerekedni, így inkább szövetségre léptek vele. Szimbóluma bármely agancssal, szarvval rendelkező lény.



Kerunosznak tetsző cselekedetek:

- különleges vadat elejteni
- íjjal szinte lehetetlen lövést leadni
- házasságon kívül gyermeket nemzeni
- értelemmel bíró lényt feláldozni számára (nem harcban).

Tyr, az Őrző, a Küszöb és a Kapu Őre – (f) törvény, becsület, párbajok, fogadalmak, büszkeség, hadvezérek, egység és védelem (az otthon védelme).

A legbátrabb és legvakmerőbb hadisten, aki a híres kürtjét, a Zengőkürtöt megfújva képes bátorsággal megtölteni még a legnagyobb túlerővel szembenező harcosok szívét is. Tyr minden körülmények között állja a szavát; úgy mondják, egyenes, mint a szálfá. Örökké éber és gyanakvó, szemét egy esztendőben csak egy napra hunyja le, mikor leengedi pajzsát és aludni tér. Széles körben tisztelt isten, aki az irgalmat csak hírből ismeri: a törvény szigorú őre és egyben a *thing* patrónusa is. Neki mutatnak be áldozatot azok, akik hadi tanácsot ülnek, és hozzá fohászoknak azok, kiknek sötét erők árnyékában élve örökké ébereknek kell maradniuk. Az adott szó megszegését Tyr különösen gyűlöli, a szóbeszéd szerint a komoly fogadalmakat megszegő árukat saját kezűleg sújtja agyon. Áldozatként általában beéri anyagi javakkal. Szimbóluma a pajzs.

Tyrnek tetsző cselekedetek:

- egy helyet komolyabb túlerővel szemben megvédelmezni, valakit komoly veszélytől megóvni
- párbajban erősebb ellenfél felett győzedelmeskedni
- igazat szólni akkor is, ha ez komoly és hátrányos körülményekkel jár
- fogadalmat, esküt, ígéretet tenni
- fogadalmat, ígéretet, esküt betartani, nagy nehézségek árán
- egység, szövetség létrehozása vagy megóvása komoly veszélytől.

Wurir, a Cselszövő, a Fondorlatok Ura – (f/n) Csalárdság, a hazugság, bajkeverés és a lelemény alakváltó istene. A szkald dala szerint: „Ő a halász kezei közül kicsusszanó hal, a vadász szemében megcsillanó holdsugár, a titkon suttogott szó a sötétben, a tőr a kopony redőli közt, a méreg a sörben, a ravaszság a menyét szemében, a fondorlat a mosolyban, a csábítás az asszonyok ölében.”

A cselszövő, a felbújtó, a bajkeverő, változások elhozója, minden isten közül a legkarizmatikusabb. Wurir olyan tulajdonságok megtestesítője, melyek felett a svenkarok sokszor el-siklanak: ravaszság, óvatosság, megtévesztés. Gyakori, hogy a tűzhöz hasonlítják: hasznos, fényes, életmentő, ám ugyanakkor kiszámíthatatlan, szeszélyes, irányíthatatlan és halálos is. Úgy tartják, Wurir faragta ki az ember arcát, és lehelt értelmet a koponyájába; ő lopta el a tüzet, és tanította ki a svenkarokat a fegyverkovácsolás titkára is, melyet előtte csak az istenek birtokoltak – ezzel együtt elhozta a háborút, és a viszályt is az emberek közé. Wurir neve inkább átkozódáskor, semmint fohászba foglalva kerül elő, de sokan vélik úgy, hogy nem bölcs dolog őt fennhangon emlegetni, mert minden isten közül az ő füle a legélesebb, és sokkal többször figyel a hozzá intézett szóra, mint a többi égi hatalmasság. Közkedvelt áldozata nincs, e téren rejtélyesen csak annyit mond, hogy „*cselekedj úgy, ahogyan abban én szerinted örööm lelem*”. Hívei titokban hódolnak neki, míg a közösség felé gyakorta tiszteletreméltó emberek alcáját viselik. Követői elsődleges céljaik között a világi hatalom, befolyás és vagyon szerzése szerepel. Közismert szimbóluma nincs, noha a seregély kedvelt madara, s időnként a négy égtáj felé mutató nyílal ábrázolják őt, jelezve semlegességét és azt, hogy bármely irányba húzhat.

Wurirnak tetsző cselekedetek:

- komoly következménnyel járó hazugság, megtévesztés
- komoly értékű holmi tolvajlása
- gyávaság, félelem vagy megfutamodás
- felfordulás, széthúzás, zűrzavar keltése (átvitt értelemben is)
- kelepécet vetni és így felülkerekedni az ellenségén.



KISEBB ISTENSÉGEK

Belenus, a Fénylő Sólyom – (?) fényesség, tűz, nap, az élőholtak korbácsa.

Kerunosz befolyása alá tartozó kisebb bestiaistenség. Feladata az, hogy karmai közt a napkorongot minden hajnallal az égre emelje, s átrepüljön vele az égbolt ívén. Míg Belenus az égen szárnyal, a napkorong éles pereme megsebzí őt, és vére lassan csorog el, hogy aztán alkonyatra a Fénylő Sólyom kivérezzen, s tulajdon vérével fesse rőtre a hegyek ormait. Midőn a napkorongot elengedi szorításából, az minduntalan visszasüllyed az örökké sötét alsó világokba, s kihuny a fény Heimurinn egén. Belenus az alkonyat visszatér fészkére, hogy erejét összegyűjtse, majd éjjelkor alábukik a fénytelen világokba, hogy a napkorongot felkutassa, kiragadjá, s a hajnal eljöttével újult erővel az égre emelje onnan. Éjjelente a Fénylő Sólyom így az alsóbb világokban szárnyal, félig vakon, mivel a másik, ezüsfényű szemét az égre veti fel, hogy távollétében az örködjön az emberek világa felett és fényeskedjen nekik – a svenkarok úgy tartják, hogy ez maga a Hold. Az éjszaka így Belenus hívei számára a jellemzően magány és a szorongás ideje. Belenust annyira megterheli a feladata, hogy az év egy szakában aludni tér; s ilyenkor híveit sem segíti. Ezt az időszakot hívják úgy, hogy Mélyhomály – a fény ilyenkor alig több halovány derengésnél, mely a fészkén alvó Belenus izzó tollaiból árad. A Fénylő Sólyom a szárnyakkal rendelkező lények patrónusa, az élőholtak kérlelhetetlen ellensége. Szimbóluma természetesen a sólyom, néha a napkorong.

Belenusnak tetsző cselekedetek:

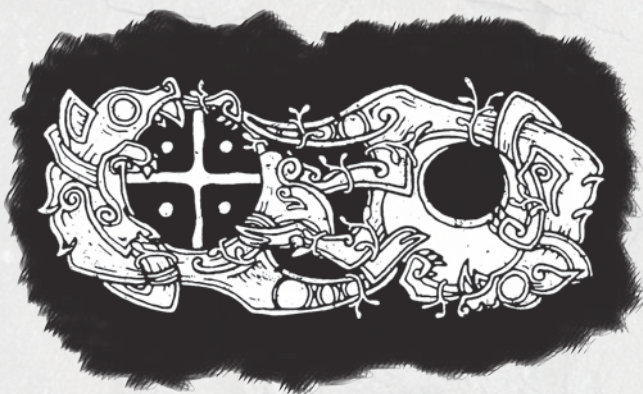
- élőhalott elpusztítása (végső csapás)
- egy Belenusnak ajánlott láng táplálása egy esztendőn át
- komoly áldozathozatal más javára és boldogulására
- szentségtelen terület megtisztítása és felszentelése
- egy kisebb vagyon felolvasztása.

Crom-Cruach [krom-kru-a], a Bosszúálló – (f) bosszú, vérengzések, örjögés és a berzerker harcosok patrónusa.

Elképzelhető, hogy Asator egy szélsőségebb aspektusa, vagy küldötte, mert sokszor említik a Mennydörgővel együtt. Gyakorta bekötött szemű, tajtékzó harcosként ábrázolják, hatalmas buzogánnyal. Követői főleg véráldozattal (másokéval vagy sajátjukkal) tisztelnek előtte. Időnként megszállhat berzerker harcosokat, és egy-egy nagyobb és kiváltképp véres összecsapás során maga is megjelenhet a csatatéren, hogy véres ösvényt vágjon a küzdő felek között. Ha kihívást intéznek felé, minden esetben elfogadja azt. Áldozatként gyakori, hogy bezúzott fejű állatokat (néhol embereket) kínál fel neki. Szimbóluma bekötött szemű fej, vagy bezúzott koponya.

Crom-Cruach-nak tetsző cselekedetek:

- bosszú beteljesítése, a következményekre való tekintet nélkül
- féktelen és átgondolatlan pusztítás – dolgok ízzé-porrá zúzása, vagy emberi kapcsolatok javíthatatlan megrongálása, tettekkel vagy szavakkal
- erősebb félen jogos vérbosszút beteljesíteni
- egyszerre szándékosan több ellenféllel venni fel a harcot, és megölni mind
- magát megadó ellenség leölése
- mezítelenül harcolni.



Garm-Gorak, a Bestiák Ura – (f) a vérszomj, a bestiák, szörnyek, vadállatok véres istene.

Félszemű, ogreszerű, homlokán agyart viselő, bestiális alakként ábrázolják, aki egy különösen hatalmas medve szelídítésekor veszítette el egyik szemét. A medvét állítólag Wurir bősztette fel, titokban, ezért Garm-Gorak ki nem állhatja a Cselszövőt, és ez követőire is igaz. A regék szerint történelem hajnalán keresztül-kasul járta a világot, hogy erejét próbálgassa, és az ember előtti világ számos kreatúráját, szellemét győzte le párharcban; a legtöbbjüket szétmarcangolta, míg másokat azóta is tartó szolgálatra kényszerített – innen nyerte nevét is: Garm-Gorak, a Bestiák Ura. Istentársai kérésének eleget téve végül Gofannon, az Ezüstkezű vetett véget e véres átokfutásnak: csodás alapanyagokat, öntőformákat és szerszámokat ajándékozott a Bestiák Urának, sőt, még a mestersége egy-két alapvető fortélyát is megtanította neki. Ennek eredményeül a Garm-Gorak azóta (az emberek nem túl nagy öröme) legtöbb idejét Heimurinn erdeiben és csúcsai között tölti, és csillapíthatatlan kísérletező kedvének hódol: megszállottan, egyre-másra formázza meg és engedi szabadjára lényeit, melyek képei örült elméjében fogannak. Hogy mi cél vezérli, talán

maga sem tudja, ugyanis dühében e kreatúrák egy részét el is pusztítja – de sajnos koránt sem mindet. Csalódott bömbölése ilyenkor messzire hallatszik a hegyek fölött. Az emberiség szerencséjére e lények legtöbbje egyedi és nemtelen is, így szaporodni sem képesek; azonban Garm-Gorak-nak van néhány kedvence (pl. a télfarkasok, rémfarkasok), melyek formázásához újra és újra visszatér. A háziállatokat, szelíd és jámbor lényeket megveti és gyűlöli, áldozatként szívesen fogadja ezek véré – ám aki igazán a kedvében akar járni, az birokra kel egy medvével. Szimbóluma a megvakított szem.

Garm-Goraknak tetsző cselekedetek:

- erőfitogtatás
- veszélyes szörnyeteg vagy bestia legyőzése fizikai erővel
- komoly veszedelem szabadjára engedése – átvitt értelemben is, pl. komoly következményekkel járó hazugság (igazság) útjára engedése vagy felfedése
- a győzelem eléréséhez szükségesnél jóval nagyobb vérengzés
- jelentős tudást, kultúrát, civilizációt hordozó hely, tárgy vagy személy megsemmisítése
- egy esztendeig nem tisztálkodni (fogadalom)
- csak saját kézzel, irhából és bőrből készült ruházatot viselni (fogadalom).

Gofannon, az Ezüstkezű – (f) a mélyben lobogó tűz, kovácsok, munka, mesterségek és a serfőzés istene.

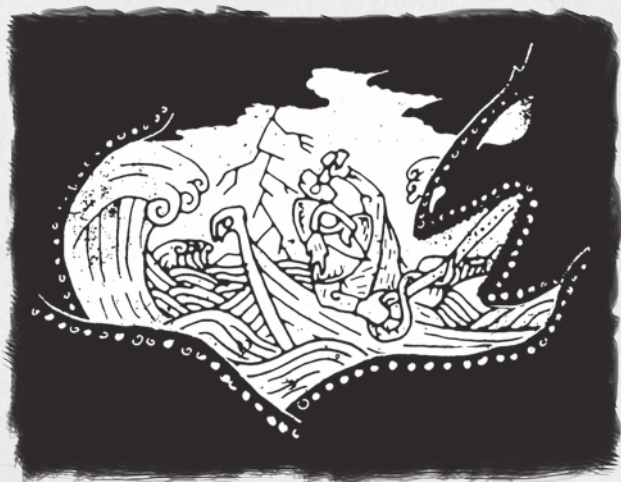
A legügyesebb mester az összes isten közül, az égiek varázslatos tárgyainak és fegyverzetének legkülönb darabjai mind az ő üllőjéről kerültek ki. Karját a mendemondák szerint egy Garm-Gorakkal való félreértés során veszítette el, ám ezüstből készített magának újat. Az Ezüstkezű magának való, elzárkózó isten, aki nem sokat keresi a többiek társaságát, de az övét sem keresik sokan – kivéve, ha páratlan szakértelmére van szükség. Elzárkózásának oka állítólag az, hogy az állhatatos, nehéz munkától és a kohó perzselő hőségétől alakja eltorzult, rút képére nem sokan pillantanak szívesen. Talán saját, állítólagos rúttsága lehet az oka, hogy az istenek, teremtett lények szépségének már a látványát sem szenvedheti: viszolyog tőlük, haragszik rájuk, vagy talán csak irigylő őket, ki a megmondhatója? Gofannon a középszerű iparos munkát megveti – a tökéletességet hajszoja és mindennél erősebben sóvárog utána. Megállás nélkül dolgozik, állítólag addig nem is pihen meg, míg üllőjén ki nem kalapálja a legszebb dolgot e teremtett világon – ám, hogy ez micsoda, azt talán még ő maga sem tudja. Azt is beszélik, hogy Gofannon adományozta az embernek



a serfőzés tudományát. Ez valamikor minden bizonnyal még az idők hajnalán lehetett, a svenkarok ugyanis el sem tudják képzelni, hogyan létezhetett egyáltalán létezhetett ser nélkül. Ezt jól példázza, hogy az egyezséget méhserral pecsételik meg, továbbá semmilyen komolyabb vállalkozásra nem indulnak, vízre pedig kiváltképp nem szállnak jó ser nélkül. Gofannon szimbóluma az ezüst üllő.

Gofannonnak tetsző cselekedetek:

- valamely mesteri holmi, különösen jól sikerült tárgy elkészítése
- egy szép ember, élőlény elpusztítása
- középszerű, átlagos holmiból egy nagy kupacra való salak-ká olvasztás
- egy álló nap és éjjelen át való, eredményes munka, alvás nélkül.



Hulmora, a Mélységekben Lakozó – (?) *tengerek, tavak, folyamok, szél, és a barlangok, szakadékok, földmélyi ércek, földrengések.*

Kiismerhetetlen, haragtartó, inkább félt, mint tisztelt isten. Hulmora vak istenség, a legendák szerint a föld mélyén született, és ott oly szörnyűségeket látott, melyektől szemei menten elsorvadtak, s talán elméje is megbomlott – ezért jelenleg is a föld (míg mások szerint az óceán) mélyén él, vigyázza annak kincseit, és hatalmas hálójával gyűjti össze a vízbe fúlt holtakat. Rítusai sötétben zajlanak, sokszor vízbefulladás közeli állapotot is magukba foglalnak, és bekötött szemmel hajtják végre őket. Legodaadóbb – és legörültebb – hívei örökre megvakítják magukat, mivel Hulmora tanai szerint a látáson túli érzékelés feljebbvaló. A fanatikusok földmélyi zarándokutakra indulnak, ahonnan a legreátrétebbek megvilágosodást nyerve kerülnek elő. Gyakori, hogy a hajósok vízre szállva állatot ölnek neki áldozatként, vagy egy hordó sert borítanak neki a vízbe. A cápatámadást túlélteket hagyományosan Hulmora kegyeltjeinek tartják. Követői gyakorta bódító, mérgező párákat lélegeznek be, hogy víziókat nyerjenek patrónusuktól. A neki szánt áldozatokat a földbe temetik, vagy az óceánba vetik, nem ritkán elevenen. Kevés követője van, közülük sokan remeté, papjai között nem ritka a többé-kevésbé tébolyult. Szinte soha nem ábrázolják őt, szimbóluma pedig leggyakrabban a korommal felrótt kör, a háló, vagy a cápafog.

Hulmorának tetsző cselekedetek:

- valakit vízbe fojtani
- jóslatot, prófécia, óment értelmezni
- komoly értéket, vagyont örökre eltemetni
- egy évre szóló szótlansági fogadalom (ekkor egyedül az istenhez lehet szólni)
- vízen átvészalni egy nagy vihart
- vakon (vagy vaksötétben) legyőzni egy ellenfelet
- egy cápát vagy vízi szörnyet a vízben elpusztítani
- egy esztendőt eltölteni a föld mélyén.

Killane [kil-lén], az Utakat Járó, más néven a Keresztutak Őre – (f) *szerencse, szerencsejések, pénz, fogadók, utazók, vándorok, kereskedők és hírvívők patrónusa.*

Nyughatatlan alak, aki folyton az emberek és istenek birodalmának útjait járja, úgy mondják, az istenek híreit is ő hozza-vissza. Mikor épp nem az úton jár, a Sorsfolyam sustorgó hullámain őrizi és terelgeti. Emellett úgy mondják, hogy Killane mindennel és bármivel kereskedik, és nincs olyan dolog a világon, ami ne fordult volna meg a kezei között már legalább egyszer. Killane kiszámíthatatlan, jóindulata pedig forgandó, akár a szerencse, mely felett uralkodik. Nem ritka, hogy az általa kiosztott szerencsét később ugyanakkora balszerencsével honorálja. Gyakran ábrázolják négy arccal, melyek mindegyike egy-egy égtáj felé tekint – ám, ha szerencse feletti uralmát hangsúlyozzák, akkor hol arctalannak, hol pedig bolond mosollyal a képén faragják meg szobrát. Sokszor éji órán, keresztúton bemutatott áldozatokkal keresik a kegyét. Kedvelt jelképe a dobókocka vagy a vándorbot, hírvívője pedig gyakorta a szarka, vagy a szajkó.

Killane-nek tetsző cselekedetek:

- egy fontos üzenetet nehézségek árán eljuttatni a címzettnek
- kedvezőtlen helyzetben is belemenni egy fogadásba, és a látszólagos esélyek ellenére győztesen kijönni belőle
- mások életével hazardírozni, azt kockára tenni (de a sajátot nem)
- egy kisebb vagyon elherdálása szerencsejésekben
- bizonytalan befektetés a jövőre – pl. kétes alakba helyezett bizalom, kis eséllyel megtérülő kölcsön, közel betarthatatlan ígélet.

Lazuu'l, az Éjfél Asszonya – (n) *törvényszegők, tolvajok, bűnözők és büntettek patrónusa, sötétség és az éjszaka leple alatt elkövetett gonosztettek.*

A kitaszítottak, törvényen kívüliek imádkoznak hozzá, és azok, akik valamilyen törvénytelen cselekedetre készülnek, hogy tettük nehogy a napvilágra kerüljön. Egyesek szerint Lazuu'l nem más, mint Wurir egy alakja a sok közül, mások szerint Wurir egy emberi szeretőjét emelte a halhatatlanok közé. Megint mások szerint Lazuu'l tulajdonképpen Morrigu. Úgy beszélnek, nincs a Nap és a Hold alatt olyan zár és kapu, amin Lazuu'l át ne jutna, és nincs olyan dolog sem, amit ne volna képes ellopni, ha igazán érdeke fűzné hozzá – egyesek szerint még a holtak lelkei is ide tartoznak. Annyi bizonyos, hogy mások javainak eltulajdonítása, vagy a rablógylökés kedves tettek szívének, és egy-egy zsákmányból elvárja a neki jutó részt. Nincs közismert szimbóluma, bár követői időnként a görbe tör, vagy holdsarló jele alatt tűnnek fel.

Lazuu'lnak tetsző cselekedetek:

- hátulról végezni egy erősebb ellenféllel
- valakit megmérgezni
- megszegett szó, megtört eskü, be nem tartott ígélet
- sötétség leple alatt támadni valakire
- be- és kijutni valamely jól őrzött helyről
- komoly értékű holmi tolvajlása
- féltékenységből, kicsinyességből, rosszindulatból végezni valakivel.

Merrihel, a Féktelen – (f) *italok, részegség, mulatságok, tánc, zene, szilajság, szexualitás, hedonizmus.*

Erőszakos, meggondolatlan, féktelen és élvhajász alak, aki csakis saját jókedvével törődik. Barátja valaki mindaddig, míg vele mulat; márpedig Merrihel szinte fáradhatatlan. Branvent szolgálja, aki általában láncon tartja őt, de Merrihel folyton-folyvást csak az alkalmat keresi, hogy elszabadulhasson egy időre és az emberek közt dévajkodhasson – jaj annak a leánynak vagy asszonynak, ki ekkor az útjába kerül! Bárki áldozhat neki, aki ájultra issza magát. Szimbóluma az ivószaru, kedvelt állata a borz.

Merrihelnek tetsző cselekedetek:

- valakit elrabolni
- féktelen, következményeket figyelmen kívül hagyó tivornya és/vagy szexuális kicsapongás

- mohóság és kapzsiság
- sóvárgó vágyakozás, mindenén átgázoló törekvés valamilyen cél elérése érdekében
- három napon keresztül zajló ivászat és részegség, pihenő nélkül
- házasságtörés
- jelentős vagyon eldorbézolása.

Morrigu, a Sötét Hírnök – (n) boszorkányok, sötét tündérek, rémálmok, rossz ómenek, háborúság, átkok és sötét mágia.

Kiismerhetetlen és félt istenség, felbukkanása általában rossz ómen, háborút és viszályt jósol. Ha egy harcos számára jelenik meg, suttogása sokszor az illető hamarosan bekövetkező erőszakos halálát jövendöli. Gyakorta varjú alakjában mutatkozik a csataterék felett, ekkor vagy félelmet, vagy bátorságot plántál a küzdők szívébe. Időnként ennél sokkal közvetlenebb módon nyilvánítja ki irányultságát, és feketébe öltözött, öldöklő harcosként veti magát az ütközetbe. Céljai legtöbbször kiszámíthatatlanok, Morrigu igazi enigma. Gyakran varjútollas köpönyegben ábrázolják. Szimbóluma az ötágú csillag, kedvelt száma a hármas.

Morrigunak tetsző cselekedetek:

- titok kilitét örökre szavatolni, valamely értékes, fontos tárgyat örökre elrejtetni
- átkot mondani, balsorsot kérni valakire
- komoly félelmet, rettegést kelteni
- nagy erejű, jelentőségű varázslat megidézése
- valaki akaratát lebírni, befolyásolni (nem erőszak vagy félelem révén)
- legnagyobb félelemmel szembenézni.



SZELLEMHIT

A száмик Karnonoutól, a Rén Atyától származtatják magukat, aki hitük szerint hajdanán maga mellé vette az ősanjukat, Ethnát, gyermeket nemzett neki, majd egy hatalmas rént rendelt melléje, hogy az asszonyinak és gyermekeinek legyen mit ennie, és legyen miből ruházkodnia. A hófehér rén, Kadhni teje soha nem apadt el, és ha leölték, úgy másnapra újjáéledt. Így Ethnának és gyermekeinek soha nem kellett nélkülöznie, és nem kell majd le-származottainak, a száмикnak sem, amíg rénszarvasok vannak e földön. A Rén Atya tanította meg az első gyermekeknek azt, hogyan szóljanak az általa teremtet világ szellemeihez.

A Szellemhit szinte főleg a száмик körében elterjedt vallás és életszemlélet, mely a mindenben és mindenhol lakozó szellemek tiszteletén alapszik: a természeti szellemek lehetnek egészen aprók (mint amilyen egy tábortűz szelleme), és mérhetetlenül hatalmasak is (egy hegycsúcs szelleme). E hit tehát a természeti (növények, állatok) és helyi (tavak, kutak, barlangok, hegycsúcsok, stb.) szellemekkel való kapcsolaton, a Szellemvilággal való együttműködésen alapul. A Szellemhit követői szerint az elhunyt ősök időnként vissza-visszatérnek, néhanapján beleköltözhetnek különleges tárgyakba, helyekbe, állatokba, hogy tanácsokkal szolgáljanak a halandóknak. Az ilyen, megszállt tárgyakat és állatokat nagy tiszteletben tartják. A Szellemhit követőinek egy jellemző tradíciója, hogy az újszülött gyermekeket egy frissen leölt állat vérében fürösztik meg, hogy megvédjék őket az ártó szellemektől és betegségektől, valamint, hogy az állat jó tulajdonságai a kisdedet erősítsék.

A svenkarok terjesztette híresztelésekkel szemben valójában e földön a Szellemhit az ősbibb – talán még a tundrabarbarok totemjeitől ered, vagy épp fordítva. Fagyföldön az Ősi vallás egyértelműen domináns, míg a száмик lakta Hóföldön ez épp fordítva áll.



A két hit követői között jelenleg nincsen nyílt ellentét: a legtöbb vidéken többé-kevésbé elfogadják a másikat, ám ehhez nagyban hozzájárul, hogy a Szellemhit követői általában szelídebbek és elfogadóbbak – úgy vannak vele, hogy a szellemek itt voltak a svenkarok istenei előtt is, és egészen bizonyosan itt lesznek utánuk is.



FOBB SZELLEMEK

Noha a száмик a legtöbb szellemhez külön-külön fohászkodnak, akadnak azonban olyan természetszellemek, amely hatalmukkal kiemelkednek a Szellemvilágból – ezeket akár isteneknek is nevezhetnénk. Ezek közül néhány álljon alább.

Karnonou, avagy a Rén Atya

A száмик a természet erejének megtestesülését tisztelik a Rén Atya képében, hitük szerint valamennyien az ágyékából sarjadtak. Úgy hiszik, hogy Karnonou az egyik legelső természetszellem, akit e föld még ifjú korában megálmódott. Elképzelhető, hogy megegyezik a svenkarok által tisztelt Kerunossal, az Agancsos Úrral.



Ethna, avagy a Földanya

Karnonou felesége, a számi nép ősanyja. Elképzelhető, hogy a svenkarok Fríge, az Áldott néven tisztelik.

Enlil

Nagyhatalmú entitás, akit a számik kiváltképp félnek, mivel megjelenése éhínséget hoz. Enlil egyúttal a viharok, szelek és a fagy parancsolója, akit a számik azért próbálnak megbékéltetni, hogy ne hozzon rájuk nyomorúságot. Állítólag hébe-korba, a legnagyobb hóviharok idején a pusztákat járja a fürgeteg szívében, bömbölése belevegyül a szél zúgásába, s aki sokat hallgatja, előbb-utóbb menthetetlenül beleőrül, és nekivág a pusztáknak. Az *angakokok* történetei szerint maga Karnonou számúzta Enlilt a messzi hegyek közé, erejének javától megfosztva, ahonnan azóta is próbál visszatérni. Manapság kultusza nincsen, ám áldozatokat a legtöbb helyen hagynak neki. Nagy, úszóhátyás lábbal ábrázolják, és egyes helyeken Ithaqua, a Fagyos Puszták Vándora néven is említik és összefüggésbe hozzák az ínséges idők esetén fellépő kannibalizmussal is.



SÁRKÁNYHIT

A legtitokzatosabb, emberek számára legkevésbé ismert vallás, mely az emberek közt semmilyen szervezettséggel nem rendelkezik Heimurinn világán. Sok helyütt el sem ismerik, vagy egyáltalán nem is hallottak róla. A kultusznak emberi követője alig akad – s mondják, hogy a dwergek azon vannak, hogy ez így is maradjon.



ÚJ VALLÁS

Az a vallás nem létezik Heimurinn világán, ám egyes látnokok Hulmora és Hönir tüzelte látomásai szerint a Tengeren Túli Néppel érkező Új vallás egyetlen istene a Holt Király lesz: sóvány, csupa vér, összetört alak szöges koronában, aki híveinek testét és véréit fogyasztja. Vagy a hívei eszik az ő testét és isszák a véréit? A látomások zavarosak, s bár a jósök szerint az Új vallás erőtlen és titokzatos, a jósálmok óvatosságra intenek: a vészma-

darak szerint a Tengeren Túli Nép megjelenésével e vallás ragályként terjed majd Heimurinn világán, s új kor hajnala virrad...



MÁGIA

A mágiához érdemben konyító emberek ritkák Heimurinn világán, és még ritkábbak azok, akik művelni is képesek valamely ágát. A mágiaforgatók közül Fagyföldön a legbefolyásosabbak és legelismertebbek a svenkar papok – avagy *godik* –, kik szeszélyes, véres és komor isteneiknél közbenjárva próbálják segíteni a közösségeiket. Rúnajósokkal is találkozhatni, kik sokszor uralkodók, főnökök, befolyásos emberek mellett kamatoztatják képességeiket, ritkábban pedig valamely enigma, jóslat homályos útmutatásait követve vándorolnak a világban. A legismertebbek azonban a kétes hír és gyanú övezte vajákosok, javasasszonyok és boszorkányok, kik jóslással, főzetekkel vagy épp csekély hatalmú bűbajos holmik készítésével egészítik ki a betevőjüket. A svenkar közösségekben a számi tradíciókat követő szellemsámánokkal csak elvétve találkozni, leginkább a kevert lakosságú vidékeken, vagy a Fagyföldet és Hóföldet egymástól elválasztó Őrszem-hegység közelében. A **látnoki képesség** is a természetfeletti birodalmába esik, így az ilyen adottsággal bíró embereket szintén vegyes érzelmek övezik. A látomást minden jósnál más és más váltja ki: van, akire álmában törnek rá a víziók, mások gombákkal és főzetekkel tömnek tele magukat, megint mások hosszasan böjtölnek, vagy izasztókunyhót emelnek, hogy annak forráságában éréjk el az önkívületi állapotot. Bár képességét tisztelik, a látnok mégis jól teszi, ha vigyáz, mert az emberek nem szeretik hallani a rossz ómeneket és halállal kapcsolatos jóvendőleket. Ha a megjósolt balsors bekövetkezik, úgy hajlamosak azt gondolni, hogy a látó maga alakította így a sorsot, hogy ezzel látnoki hírnevét öregbítse – érdekes viszont, hogy a kedvező események bekövetkeztekor ilyesmi csak ritkán jut eszükbe. Általános vélekedés még, hogy mások befolyásolása, a szabad akarat lebírása fekete mágiának minősül a svenkarok szemében, hiszen hogyan is vállalhatna valaki felelősséget a tettéért, ha azt nem önszántából követte el? Bármilyen babonásak is, a szellemek megjelenése és megidézése koránt sem vált ki halálos rémületet a svenkarokban: őseiket tisztelik és nagyra becsülik, és hiszik, hogy legkiemelkedőbb ősapáik és ősanyáik időnként vissza-visszatérnek közéjük, hogy tanácsokkal szolgálnak, vagy épp megfeddjék őket. A Rúnákat a hétköznapiakban is tisztelik, és önálló jelek képében használják is, ám összefűzésükre csak nagyon kevesen képesek, valódi hatalommal felruházni őket pedig csak a legbölcsebbek tudják, na meg persze a dwergek, trollok, sárkányok és más ősi szerzetek. (A mágiáról részletesebben lásd a Szabálykönyv mágiával foglalkozó fejezetét.)



FÜGGELÉK

AJÁNLOTT IRODALOM

A lább azokat a fontosabb műveket gyűjtöttem listába, melyeket a Heimurinn formálódása közben eltelt évek során forgattam, és amelyek valamilyen módon hatottak rám eközben. Forrásként vagy inspirációként használtam őket, vagy pedig a hangulatukból ragadt rám valami, amit aztán akarva vagy akaratlanul, de próbáltam beépíteni Heimurinn világába. A lista a különböző, „északi témájú” szerepjátékos kiadványokat, háttéranyagokat, kalandmodulokat és blogokat nem tartalmazza – ezekből oly sokba olvastam bele az elmúlt évek alatt, hogy képtelenség volna összegyűjteni őket.



FIKCIÓS

Abercrombie, Joe: *A Hősök; Az Első Törvény trilógia* (*A penge maga; Miután felkötötték őket; A királyok végső érve*)
Ashton Smith, Clark: *Sarki regék*
Bengtsson, Frans G.: *Róde Orm – egy igazi viking kalandos élete*
Beowulf – Legendák lovagja (film)
Holdstock, Robert: *Keltika – A Merlin-kódex*
Howard, Robert E.: *Bran Mak Morn és a piktek; Cormac Mac Art és a vikingek; Fekete Turlough és a kelták*
Kivirähk, Andrus: *Az ember, aki beszélt a kígyók nyelvét*
Low, Robert: *A Felesküdöttek saga* (*A bálnák útja; Az ordas tenger; A fehér holló; A sárkányhajó; Varjúcsont*)
Severin, Tim: *A viking trilógia* (*Odin gyermeke; Vérszerződés; A király embere*); *A száműzött*
The Witcher (számítógépes játék, 1, 2 és 3. részek)
Simmons, Dan: *Terror*
Watson, Angus: *A vas kora*



NEM FIKCIÓS

Asbjornsen and Moe – *Norwegian Folk Tales*
Edda – Óészaki mitológiai és hősi énekek (Fordította: Tandori Dezső)
Christiansen, Erik: *Vikingek*
Crawford, Jackson Dr. (Youtube csatorna; északi nyelvek, mitológia és életmód)
Diamond, Jared: *Összeomlás – Tanulságok a társadalmak továbbéléséhez*
Dömötör Tekla – *Germán, kelta regék és mondák*
Gregory, Lady Augusta: *Istenek és harcosok*
Heilung (zene): *Ofnir*
Osprey Military Books: *The Vikings* (Elite series), *Viking Hersir* (Warrior series)
Mácsik Gábor: *A skandináv mitológia*
Wardruna (zene): *Runaljod – gap var Ginnunga; Runaljod – Yggdrasil; Runaljod – Ragnarok*



MEGJEGYZÉSEK HEIMURINN TÉRKÉPÉHEZ

A térképek igen ritka kincsnek számítanak Heimurinn világán: valószínűleg két kézen meg lehetne számolni azokat a jarlokat vagy bölcseket, akik egy ehhez hasonló, az ismert világot ábrázoló rajzzal rendelkeznek. Mindemellett Heimurinnról, különösen pedig a Fagyföld nagyobb részéről soha nem készült pontos térkép. A feltérképezetlen tájak elhelyezkedése így legfeljebb nagyvonalakban és beszámolókból ismert, a hóföldi számiak pedig soha nem is bajlódtak térképek készítésével – igényük sincs rá. Ez persze nem jelenti azt, hogy a bejáratlan vidékekre, kiterjedt erdőségekre, vagy épp a horizonton húzódó kies hegygerincekre az emberek ne aggattak volna beszédes neveket. Ám attól, hogy e tájak nevet kaptak, még megmaradtak ugyanannak, amik mindig is voltak: veszedelmesnek és ismeretlennek.

Jellemző, hogy Fagyföld nagyobb népsűrűségű vidékeit kiterjedt, ritkásan lakott vagy teljesen lakatlan területek választják el egymástól. Bár az egyes klánok vagy nagyvárosok névleges fennhatósága messzire elér, a valóságban ezek az uradalmak erős hatalmat csak a magterületeik fölött képesek gyakorolni, a peremvidékeik felügyeletére már alig jut erőforrásuk. Ezzel együtt Heimurinn világán a távolságok nagyok, a jól járható utak pedig ritkák, így a főbb klánterületek között az utazás idejét hetekben mérik. Lépték azonban szándékosan nem került a térképre, így minden Mesélő a saját történeteire igazíthatja a skálát. (Az én történetemben pl. Odewaldtól a Komorló rengeteg nyugati határáig, a Trelleborgba vezető utat járva, gyalogosan 10-12 nap alatt jutottak el a kalandorok.)

Mindez azt is jelenti, hogy e térkép ne kösse meg senki kezét: Heimurinn hátán jócskán elférnek még újabb, veszedelmes vidékek vagy épp kisebb-nagyobb klánok területei – ahogy az adott saga megkívánja!





HEIMURINN

É G I G É R Ö H É G Y E K

VÉGTELEN-GLACSER

JÉGESZÉL PUSZTÁK

HOLMRING

VILÁGVÉG

REMÉNY

ARBERRANG

VÉNEK CSONTJAI

SUNNANA

ISTENEK ÜLLŐJE

CALADUN

SIGDRIFÁK

BALDAHAM

VÉNEK ORSZÁGÚTJA

SUTTOGÓ-ERDŐ

SKÉT-LÁP

TRELLEBORG

SKAGEN

ODEWALD

KRISTÁLY-TÓ

VÉGTELEN-ÓCEÁN

KARIBUK ERDŐ

ÉHINSÉG-PUSZTÁI

ORSZEM-HÉLYSÉG

SVEÁK

KÜLLÉN

ÚTTALAN RENGETEG

KOMORLÓ RENGETEG

KALKSGARD

KARDOK TAVA

NYÍRFALÁBÚÁK

BORG

BELENUS OSZLOPA

ULLVÍKEK

MANAHARR

BÖRSGARD

SKANDAVOK

ÁRNYAK VÖLGYE

SZÜRKE FOLYAM

BALSZERENCSE SÍKSÁGA

