



Heimurinn – az északi szél birodalma

Thorgeir szurdoka

Írta és a térképeket készítette: Seress Gábor (Nocturna)

Heimurinn kalandmodul
2-3. szintű karakterek számára

Előszó a Mesélőhöz

A *Thorgeir szurdoka* egy rövid, egy-két játékkülés alatt lemesélhető, helyszínalapú *Heimurinn* kalandmodul, mely ideális lehet a Karakterek összemeselésére. A kaland emellett egy hosszabb történet (*Bestiavadászat*) felvezetéséül is szolgál, ám önállóan is lemesélhető. A történet középpontja egyetlen, kicsiny tanya és egy ehhez kapcsolódó misztikus rejtély, plusz néhány helyszín. A Karakterek egy időben, ám külön-külön, vagy több csoportban érkeznek meg a kaland helyszínére, ahol aztán hamar belecsöppennek az eseményekbe – a kutyaszorítóból pedig a leginkább összedolgozva juthatnak ki. Könnyen lehet, hogy el kell majd tölteniük pár napot a tanyán, és az sem kizárt, hogy a továbbindulást több napnyi lábadozás előzi meg. Mindez, valamint a zárt helyszín, a fenyegetettség, az egymásra utaltság és a rejtély közös felderítése számos jó alkalmat teremt az összedolgozásra és csapattá kovácsolhatja az utazókat. Végezetül, ez a kalandmodul akkor működik jól, ha a Karaktereknek van valamilyen saját, belső motivációja is arra, hogy felderítsék a történet háttérét és „rendbe tegyék” a dolgokat. Erre alább adok néhány ötletet.

Javasolt, hogy a Karakterek az induló vagyomból megvásárolhatóakon túl ne rendelkezzenek sokkal több készlettel és felszereléssel. A csapat mellé ajánlott néhány (1. szintű) csatlós is, különösen alacsonyabb szintű Karakterek és/vagy kisebb létszámú csapat esetén. Az ideális az, ha a csapat összlétszáma legalább 5-6 fő, de ennél több is lehet. Ez a létszám a túlerővel szembeni harc esélyeit és a csapat taktikai lehetőségeit is növeli – nem utolsósorban pedig karakterhalál esetén pótkarakter indítására ad lehetőséget (valamelyik csatlóst átvéve és szintet léptetve). Hasznos, ha a csapatból valaki rendelkezik az Írás-Olvadás Képességgel, és megkönnyíti a rejtély felderítését, ha a csapat a Szellemvilággal is képes szót érteni (pl. Szellemsámán vagy Uthgardt fajzat háttér) – bár ez utóbbi szempont más módon is megkerülhető a történetben.

Ezt a kalandmodult (a Karakterek összemeselése mellett) eredetileg egy nagyobb kampányfejezet felvezetéseként használtam (ld. majd a *Bestiavadászat* c. kalandmodult). Ebben a nyitókalandban előkerül egy rég elfeledett prófécia nyitánya is, és a Karakterek ráakadhatnak néhány olyan nyomra, amelyekből megsejthetik – még ha ekkor nem is értik pontosan –, hogy a Thorgeir tanyáján zajló események valami sokkal nagyobbhoz és fontosabbhoz kapcsolódnak: valamihez, ami a régmúltban gyökerezik és nagy hatással lesz a svenkar nép jövőjére is. Ezt a nagyobb képet alább a „Háttér” fejezetpontok foglalják össze, részletesen pedig a *Bestiavadászat* kalandmodulban kerül kifejtésre. Ugyanakkor, ezek az összekötő kapcsok és a kampányszerű struktúra akár el is hagyható, és a kalandmodul önállóan is mesélhető.

© by Seress Gábor (Nocturna) 2021. All rights reserved.





Bevezető

Háttér (régmúlt): ***Becsületes Thorgeir** egykor világjáró kereskedő volt. Két évtizeden át koptatta Fagyföld úttalan útjait, s állítólag még az uthgardt barbárok földjeire bemerészkedett – mindeközben rengeteg furcsa holmi megfordult a kezei között. Jó hírű és kalandvágyó alak, aki Fagyföld számos klánjánál megfordult, utazásai során pedig ismertségre és tisztességre tett szert. Mindez azonban mára a múlté. Legutolsó, nagyszabású utazása ugyanis tragédiába torkolt: a szerencsétlen vállalkozáson egyik fia és emberei java is odaveszett, s Thorgeir is csupán a vakszerencsének köszönhetette, hogy élve megúszta. Élve, de nem épen, mint mondják. Thorgeir mindig is mélyen vallásos ember hírében állt, aki néhányak szerint többet tud az istenek dolgairól számos godinál is. Nem meglepő hát, hogy a tragédiára intő jelként tekintett; s mivel egyre jobban érezte a hosszú évek nélkülözéseit a csontjaiban, úgy döntött, visszavonul mesterségétől és a világtól. A baljós hírű **Komorló Rengetegtől** háromnapos járásra, a **Jégtörő-patak** egy hideg, félreeső kanyonjában telepedett le, legalább egyheti távolságra a legközelebbi településtől. Szerteágazó kapcsolatait lezárta, az utóbbi éveket pedig kicsiny tanyáján töltötte, szűk családja és néhány embere körében.*

Háttér (közelmúlt): Talán így is maradt volna minden, ha két nappal ezelőtt, újhold idején nem törnek rá uthgardt barbárok Thorgeir tanyájára. **A barbárok a Virrasztók klánjának egy különítménye**, akik Nordessa, az Északi Szél prófécijának beteljesülésén dolgoznak. (Erről ők maguk részleteiben mit sem tudnak; a nagyobb képet nem látják át, bábuk csupán Nordessa játéktábláján.) A barbárok nagyon messzire óvakodtak be a svenkar földekre, méghozzá azzal a céllal, hogy egykori szent területekre, a Komorló Rengetegbe visszatelepülve, titokban előkészítsék Fraffmarr, a Falánk eljövételét és megerősödését, aki nem más, mint a világvége egyik hírnöke (ez bővebben a Bestiavadászat c. kalandmodulban kerül kifejtésre). Útban a Komorló Rengeteg felé azért ütöttek rajta Thorgeir tanyáján, hogy visszavegyék tőle azokat az állatbőrökre mázolt, ősi rajzokat, melyeket a férfi hajdanán a barbárok szent barlangjaiból zsákmányolt. A rajzok Fraffmar születését és megerősödésének próféciját ábrázolják, melyet a Virrasztók generációról-generációra adtak tovább egymás között. Noha Thorgeir érezte, hogy fontos dolog került a kezei közé, a mázolmányok értelmének és jelentőségének soha nem került teljes tudatába. A Virrasztók azonban joggal tartottak attól, hogy Fraffmarr véres tombolásának hatására Thorgeir esetleg összeköti a jelen és a múlt szálait, megérti a most zajló események valódi súlyát és hátterét – és riadót fúj a svenkar jarlok csarnokaiban. A barbárok jól tudják, hogy Fraffmarr vérengzése nagy vihart kavart majd a svenkar földeken, ezért úgy ítélik, hogy jobb, ha a bestia természetéről szóló tudás még véletlenül sem kerül ellenségeik szeme elé a felfordulás közepette. Thorgeirnek így vesznie kellett – ám lehetőleg úgy, hogy ennek ne menjen hamar híre, és a barbárok jelenléte se legyen egyértelmű Fagyföld szívében.

Ennek megfelelően az uthgardtok önmagukhoz képest diszkrét munkát végeztek a tanyán: bár mindenkivel végeztek, az épületeket nem égették fel, a legtöbb nyomot pedig eltüntették maguk után, mielőtt tovább indultak volna a Komorló Rengeteg felé. Ráadásul **a sámánjuk hátrahagyott egy nagyhatalmú fétist**, amely nagy távolságból **idevonzza a farkasokat és rémfarkasokat**. A megbabonázott bestiák tanyahelyükként védik a tanya környékét, így jó ideig távoltartják majd innen a kíváncsiskodókat és a holttestekről is gondoskodnak. Hogy ne keltsen feltűnést, a sámán a fétist Thorgeir egyik ládájába rejtette, a férfi régi útjairól őrizgetett egyéb „barbár kacatok” közé. Amíg a bűbájos tárgy ép és felderítetlen, a környékre minden éjjel egyre több és több, a hosszú tél után kiéhezett bestia gyűlik, lehetetlenné téve a továbbjutást és a biztonságos utazást a keskeny szurdokban.





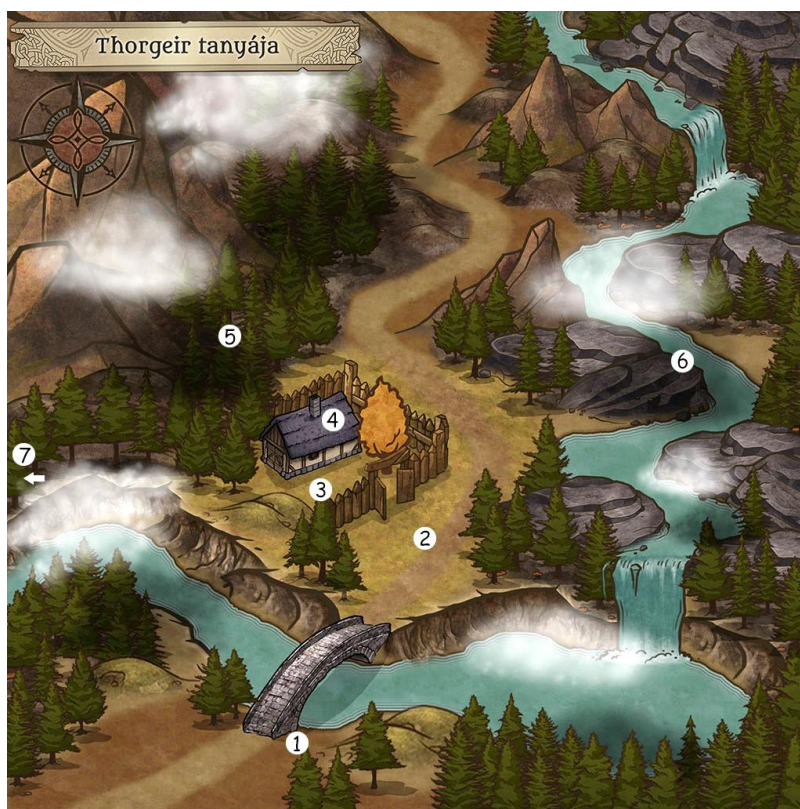
A kaland kezdete

Bajnokokat hívatnak! E hír hollók szárnyán vagy látomások útján még a tél során eljut minden Karakter helyi közösségének vezetőjéhez. A kurta üzenetet a Fagyföld-szerzte híres **odewaldi jarl, Hrothgar, a Hatalmas** rúnái kísérik. Az összekürtölés okáról nem sokat tudni, bár a rúnajósok szerint sorsfordító események tornyosulnak a horizonton, és Hrothgar hívásának köze lehet az egyre zordabb és hosszabb telekhez. Az üzenet mind olyanokhoz szól, akik régi, bajtársi köteléket ápolnak a híres vezérrel, így válaszul sokan indítják útnak legígéretesebb embereiket – köztük a Karaktereket –, hogy képviseljék a klánt vagy családot, s gyarapítsák annak dicsőségét. A tél még nem engedte ki fagybilincseiből a hágókat, mikor a Karakterek megkapják Hrothgar rúnakövét, s indulni kénytelenek. A hősjelöltek útja Odewaldba viszontagságos és hetekig is eltart, s közel sem biztos, hogy mindannyian célbaérnek...

Mesélő! *A közös úti cél (Odewald jarlsága) és Hrothgar rúnaköve jó kiindulási kapcsot jelent az egymást nem ismerő Karakterek között. De ez a kerettörténet akkor lényeges igazán, ha a kalandot a Bestiavadászat c. kalandmodul nyitányaként szeretnéd használni. Amennyiben nem, úgy elegendő az is, ha a Karakterek régóta úton vannak és erre vetődnek.)*

A Karakterek régóta úton vannak, s útjuk a Jégtörő-patak félreeső völgyében találkozik. Hallomásból ismerik ezt a környéket és Becsületes Thorgeir nevét is. Bízna benne, hogy a tanyán feltölthetik erősen megcsappant úti készleteiket, hiszen hosszú út áll még előttük. Emellett van, aki további útbaigazítást remél a visszavonult kereskedőtől, más valaki egy vérrokona réges-régi tartozását jött leróni, vagy előljárója köszönetét és ajándékát akarja tolmácsolni valami régi, becsületbeli ügy miatt.

Mesélő! *Fontos, hogy a Thorgeirről keringő legendákat [ld. fent, Háttér: régmúlt] a csapatból egy-két Karakter feltétlenül ismerje (pl. a leginkább világlátott vagy legnagyobb Karizmával rendelkező alak), akár úgy is, hogy ketten rakják össze annak különböző részeit. Kis könnyítés lehet a csapat számára (és eszköz a Mesélő kezében), ha Karakterek egyike sok-sok éve, még suhanc korában megfordult itt valaki kíséretében, és nagy benyomást tett rá Thorgeir személye. Bár a tanya akkoriban még csak néhány sátorból és a főépület vázából állt, egy-egy emlék felmerülhet a Karakterben (Thorgeirről vagy a környékről), ami támpontot adhat a történet során, ha a csapat esetleg elakadna.*





Thorgeir szurdoka

1. A híd. A Karakterek déli irányból érkeznek és a Jégtörő-patak keskeny hídjánál találkoznak, alkonyat idején. Az árnyasabb részeken még hófoltok borítják a fagyos talajt, de a fenyves már levetette téli gúnyját. A táj kihalt, a kanyonban vadul vágató patak és a közeli zúgók robaja minden hangot elnyom. Időnként farkas vonyítást hoz a hideg szél. A híd túloldalán, a szirtek árnyékában már félhomály uralkodik. A hídfőnél faragott **rúnakő** áll: „*Becsületes Thorheir emelte. Hönir, Killane és a többi istenek tiszteletére.*”

- **Üvöltés:** Amint az első Karakter eléri a híd közepét, a tanya felől velőtrázó üvöltés hasít a kanyon csendjébe, amit hangos reccsenés, majd egy puffanás követ [ld. „3. Tanyaudvar”].
- **Menekülő haramiák.** Az üvöltést követően **2 férfi** ront ki a tanya kapuján, egy öszvért rángatva maguk után. A makacs állatot hamar hátrahagyják és **észak felé menekülnek az úton**. Az utánuk eredőkre legfeljebb egy-két parittyalövedéket küldenek, és csak sarokbaszorítva harcolnak. Balszerencsésükre a keskeny szurdokban néhány mérföldig nincs leágazás. Sílécen vagy hátason könnyen utolérhetőek, egyébként hosszas üldözés kerekedhet a jelenetből. Eközben az öszvér az első adandó alkalommal elmenekül és eltűnik a tanya mögötti sűrűben [ld. „5. Tisztás öszvérrel”].

A haramiákból kiszedhető értesülések:

- „Hallották”, hogy Thorgeir tanyáján valami nincs rendben. Jöttek, hogy „utánajárjanak a dolognak”. (*Hazugság. Hasznot akartak húzni a helyzetből, ám ezt próbálják tagadni.*)
- A tanyán **mindenki halott!** A hely tele van **óriási farkasokkal**, a tetemeneken lakmároznak! Még a házakban is bent vannak, semmihez nem lehet hozzáférni! (*Igaz.*)
- Náluk van az egyik zárt épület **kulcsa**, ám arról már mélyen hallgatnak, hogy mi van odabent [ld. „4.1. „Ház a kapu mellett”].
- **Harmadik társuk** próbát tett a *szkallival* (szerintük Thorgeir ott rejtegeti a kincseit): a tetőn át bemászott a padlásra... aztán egyszer csak kizuhant onnan! (*Igaz.*)
- Tegnap koraeste **két idegen, állig felfegyverzett harcost láttak** a tanya felé haladni ugyanezen az úton. Veszedelemnek tűntek, szerintük fosztogatni mentek – a tanya is utána némult el. (*Részben igaz, de a két harcosnak nincs köze az eseményekhez. Ld. „4. A tanya épületei”*).

Háttér: A három, környéken ólálkodó törvénytelenkülvül felfigyelt a tanyán uralkodó, szokatlan csendre, és szerencsét akartak próbálni. Nem sokkal alkony előtt érkeztek a tanyára. Az óvatos fickók a kapu melletti ház ajtaját tüstént rázárták az odabent lakmározó farkasokra, ám az udvar hátsó részén és a szkalliban tanyázó bestiák már elvették a kedvüket a továbbiaktól. Legalábbis kettejüknek, mert a harmadik haramia mindenképp próbát akart tenni a főházzal: így nagyot kerülve, s a tetőt megbontva bemászott a padlásra. Ott aztán, ezüst után kutakodva ráakadt a barbár „kincsekre”, köztük a sámán által hátrahagyott fétisre. Dühében, hogy nem lelt semmi értékesre, ezt aztán a falhoz is vágta volna – ám a Fétis Őrzője (szélszellem) azonnal végzett a balszerencsés fickóval. Társai közben az istálló egy lezárt karámjából csendben elkötötték az utolsó, életben maradt öszvért, s épp kifelé igyekeztek volna, mikor társuk a padlás ablakán kizuhánva nyakát szegte (ez produkálta a hídon hallott üvöltést és csattanást). Több sem kellett nekik, azonnal menekülőre fogták – ennek lehettek szemtanúi a Karakterek.

2. A tanya és környéke. Gerendafallal és nehéz kapuval óvott épületegyüttes a ködlepte, sötét völgyben. A szoroson átvezető szekérút a fal mentén északnak tart. A masszív palánk mindenütt ép, körbejárva több nyom és csapás is felfedezhető (*Észlelés és Nyomolvasás* birtokában automatikusan).

- A fal déli oldalán kis gyalogösvény fut NY-ra, a fák közé [ld. „7. Erdei szentély”].
- A fal északi oldalán az elszabadult öszvér nyomai tartanak a fák közé, NY-ra [ld. „5. Tisztás öszvérrel”].



- A fal északi északi oldalán szórványos **lábnyomok** tartanak a fák közé, majd onnan K-re [ld. „6. Sziklapárkány a víz fölött”]. A nyomokat **nem könnyű kiszúrni** (nappal *Nyomolvasás* NF 16), ám a tanya palánkfalának belső oldalát vizsgálva megsejthető a hollétük.

3. A tanyaudvar. A nehéz kapu egyik szárnya nyitva áll. A magas szirtek miatt a tanyaudvaron már alkonyatkor is sötétség honol, ám fény sehonnan sem szüremlik ki. Bár a házak látszólag épek, a hely kihaltnak tűnik. Az udvar közepét egy dombocska tetején álló, terebélyes tölgyfa uralja.

- **Tölgyfa:** A hatalmas fa árnyékba borítja az udvar nagyját. Különös lehet, hogy közel s távol ez az egyetlen lombhullató fa a völgyben, ráadásul az őszi levélruháját is őrzi. A fa alatt egy kicsiny **úti szentély** áll, egy Killane-t ábrázoló, bumfordi módon faragott egyszerű szobrocska. A tölgyfa száraz leveleit **időnként fuvallat zizegteti meg**, az éppen uralkodó időjárástól függetlenül. *(Ez a Fétis Őre, a szélszellem, mely a fa és a ház között rója köreit; ld. alább.)*
- **Farkasok:** A domb takarásában, a sötét árnyékok közt **3-4 farkas** hever. Mostanra bezabáltak a kutyák tetemeiből, ám ha megneszelik a jövevényeket, azonnal a csapatra rontanak.
- **Haramia holtteste:** A hosszúház mögötti karámban hever a pórul járt haramia holtteste. A tetemen **1 rémfarkas** lakmározik, ám hamar csatlakozik az udvaron kibontakozó harchoz. *(A fickót a fétist őrző szélszellem lökte ki a padlásról, ld. fentebb.)*
- **Kút:** a jégkéreg alatt friss és tiszta a víz. A kútakna kövein halványkék zuzmó telepedett meg: a kútba leereszkedve lekaparható a falról és gyógyulást segítő pép készíthető belőle *(Tudás: Herbalizmus NF 11 / Gyógyítás NF 16; 2d6+6 adag, hatás: +1 ÉP az éjszakai pihenő alatt).*
- **Nyomok az udvaron.** A fagyott talaj és a sötét megnehezíti a nyomkeresést (*Nyomolvasás* NF 16): az udvarról a farkasok, a két Ullvík harcos és a három törvényenkívüli nyomai kerülhetnek elő *(a barbárok gondosan eltüntették a saját nyomaikat)*. Kivétel az északi palánkfal egy pontja: itt **a falon elkenődött, sáros csizmanyom és némi vér** lelhető fel, a fal túloldalán pedig a földbe süppedő súlyos csizmanyomok. *(A megfelelő helyen kutakodva a falon lévő nyomok Nyomolvasás birtokában azonnal kiszúrhatók, egyébként Észlelés NF 16).* A lábnyomok a fák közé vezetnek. *(A barbárok elől menekülő Thorgeir nyomai; ld. „6. Sziklapárkány a víz fölött”).*





❖ A farkasok viselkedése

Ha harc alakul ki az udvaron vagy egy épületben, úgy a tanyán lévő farkasok néhány körön belül csatlakoznak a harchoz, hacsak a csapat előtte körültekintően el nem torlaszolja a házakban megbújó bestiák útját. A farkasok indokolatlanul agresszívek és bátrak, a helyet saját vackukként védik (a barbár fétisnek köszönhetően). Az udvart nem hagyják el messzire, s ha tehetik, visszaoldalognak a házakba vagy védettebb zugokba, így nem lehet őket csak úgy lelövellőzni a tetőről. Ráadásul a rémfarkasok kifejezetten rafinált bestiák, melyek közönséges társaikat képesek korlátozott mértékben irányítani.

A barbár fétis hívásának engedelmeskedve **minden nap koraeste** (már az első is) **újabb farkasok érkeznek a környékre. Az újonnan érkező farkasok létszáma a csapat létszáma -1**, de 1 rémfarkas mindenképpen van köztük (d6/1 eséllyel kettő). Ha a farkasok nem tudnak bejutni az udvarra, akkor a palánkfal körül oldalognak, nappal pedig az erdőszél fái közé telepednek be és szemmel tartják a környéket. Egész éjjel kaffognak és vonyítanak, az idegesítő hangzavarban aludni is nehéz. A bestiák száma éjjelről-éjjelre gyarapodik. Néhány napon belül, az éj leple megpróbálnak beásni a fal alatt az udvar félreeső pontjain (az ezzel járó zajt az időjárás, a zajongó farkasok és a közeli zúgók robaja miatt nem könnyű megneszelni).

Mesélő! Az érkező farkasok számát ajánlott a Karakterek létszámához és aktuális erőnlétéhez igazítani. A lényeg, hogy a bestiák a tanya környékét megszállva folyamatos fenyegetést jelentsenek a csapatra. Ahhoz, hogy a tanya épületeit, illetve a környező erdőket és helyszíneket felderítsék, a Karakterek kénytelenek lesznek taktikázni és cselhez folyamodni (elterelés, élő csali stb.), a fák közt pedig nagyon óvatosan mozogni. A legközelebbi lakott település legalább egyheti járóföldre esik, így a tanyát a szükséges felszerelkezve, csapatosan elhagyni (különösen málhásokkal, sebesültekkel) öngyilkosságba hajló vállalkozás, amíg a környéken ennyi kiéhezett ordas ólálkodik. A csapatnak rá kell jönnie arra, hogy mi az oka a farkasok szokatlan viselkedésének, és hogy hogyan lehet ezt megtörni.

4. A tanya épületei

1. Ház a kapu mellett. A rönkház masszív ajtaján primitív zár van (Tolvajlás NF 11 / Erőpróba -4). (Az ajtót az elővigyázatos haramiák zárták be, a kulcs megszerezhető tőlük.) Odabent sötétség, vér és dögszag. A ház egyetlen helyisége teljesen fel van forgatva. A felfordulás közepén, falnak vetett háttal **két halott fegyveres** hever, körülöttük farkasok szétkaszált tetemei. **A tetemekből lakmározó ordasok azonnal támadnak (1 rémfarkas és 2 farkas).**

- A két harcos használható felszerelése: pajzs, lándzsa, harci balta (2), fémsisak, Hrothgar jarl rúnaköve, fáklya (3), 4d10+25 ep. Tudás: kultúra NF 11: a karperec alapján **Ullvík huskarlok**.
- A törmelék között **további holttestek** (3 fő) hever, a farkasok a felismerhetetlenségig kikezdték őket. (Thorleik szolgálai, velük még a barbárok végeztek.)

Háttér: Az Ullvíkek átutazóban voltak a vidéken, és a vérengzést követő alkonyaton, elsőként értek Thorgeir tanyájára. A két harcos a farkasok elől beszorult a házba, ahol a túlerőben lévő dögök végeztek velük. A náluk lévő rúnakő alapján sejthető, hogy ők is Odewaldba tartottak, Hrothgar jarl hívására.

2. Istálló és fészer. A magas épület masszív kapuja félig nyitva áll. **Odabent nincsenek farkasok.**

- Az istálló jól karbantartott, friss szalmával felszórt, a jászolokban abrak és víz. Furcsa lehet, hogy minden állás üres; hasznonállat teteme sem innen, sem a tanyáról máshonnan nem kerül elő. (A barbárok levágták vagy elvitték a jószágot.) Az egyetlen állat a leghátsó karámban elzárt, rossztermészetű öszvér volt, mellyel a haramiák próbáltak meglepni menekülésük közben.

3. Kisebb lakóházak. Egyszerű, egyterű épületek, a többi házhoz hasonló állapotban. Az egyikben **1 farkas** lapul. Előkerülhet egy-két kikezdett holttest, és egy **fekete macska** (a támadás óta a gerendák közt bújkál). E házak ajtóin nincs zár, ám kiékelhetők vagy eltorlaszolhatók – ahhoz elég erősek, hogy a közönséges farkasokat visszatartsák, ám a rémfarkasok előbb-utóbb képesek áttörni rajtuk.



4. A szkalli, Thorgeir háza. A tanya főépülete, a kapuval átellenben. Az ajtó félig nyitva, odabent sötétség, az aprócska ablaknyílásokat belülről elrekeszelhető fatáblák fedik. A belteret az épület hosszában futó tángerendák, tapasztott vesszőfalak és nehéz bőrfüggönyök tagolják. Középen nyílt tűzhely, körben padokkal. A fölszintről egy széles, kétszárnyú ólajtó nyílik a kinti karámba, valamint **egy létra vezet a padlásra**. A felforgatott házban **4 holttest** hever, a farkasok csúnyán elintézték őket.

- **Rémfarkasok:** a sötétben **2 rémfarkas** nyalogatja a sebeit (ők a legerősebbek a tanyára érkező farkasok közül, ám keményen megverekedtek a házért; ÉP 75%). Viselkedésük különös: mintha védelmeznék a házat, messzire nem hagyják el (max. a tölgyfa vonaláig) és szükség esetén is ide vonulnak vissza.
- **Élelmes verem:** a szalma és az egyik holttest alatt csapóajtó lapul. Odalent tartós élelmiszer (60 adag), lámpásolaj (10 adag). *(Tudás: Kultúra birtokában egy svenkar számára triviális a verem fellelése, mivel a fagyföldi tanyákon jellemző az ilyen – ám a barbárok nem találták meg.)*
- **Huzat:** időnként erős huzat támad a házban, és az ajtót is kivágja, amennyiben becsukná azt valaki. *(A szélszellem rója a köreit: a padlás létráján kúszik le, majd az ajtón keresztül jut ki a házból; ld alább.)*

Padlás. Egyterű, alacsony helyiség a háztető alatt. Használati eszközök, szerszámok, javításra váró holmik, és az egyik sarokban egy **masszív láda**.

- **Huzat:** időnként erős huzat támad idefent, a gerendákra akasztott láncok és holmik meg-megcsendülnek a légmozgásban. *(Ilyenkor a szélszellem suhan végig a padlástéren.)*
- **Láda:** A zár feltörve, körülötte szétdobált holmik. A ládában kacatok, dísz tárgyak és csecsebecskék. A legtöbb „értéktelen” uthgardt holmi: edények, csuprok, primitív karkötők és nyakláncok, festett maszk, agyagpipa, kovakő balta, termékenységszobor (hegyikristály szemekkel, 2*10 ep), **száritott gombafüzér** és egy **festett állati koponya**. *(A koponya a szélszellemet idekötő barbár fétis, ami révén a sámán a tanyára hívja a farkasokat; ld alább.)*
 - **Preparált gombafüzér:** alaposan megvizsgálva megállapítható *(Tudás: Herbalizmus NF 11 / vadon-túlélés NF 16)*, hogy akad rajta egy különleges gombafej. Ez képes erős hallucinációk és transzszerű állapot előidézésére, és a tudat olyan érzékelését nyitja meg, melyről hétköznapi embereknek tudomása sincsen – de nagyon megviseli az alkalmazót. A gombát elfogyasztva: fertályórán belül transzszerű állapot és paralízis (1d4+1 óra). Az alkalmazóhoz a fizikai világ ingerei alig jutnak el, ám képes érzékelni a Szellemvilágot, és így a szélszellem *jelenlétét*, és szót érthet vele. A drog keményen megviseli az alkalmazó szellemét: minden, a szélszellemnek feltett kérdés átmenetileg 1d3 ponttal csökkenti a Bölcsesség értékét *(a Tulajdonságpontok visszanyerését ld. a Szabálykönyv Sérülések és gyógyulás fejezetében)*. A transzot émelygés és fejfájás követi (Kitartás NF 21, semmi / Zavaró hátrány 2d6 órára).

Nyomok és általános furcsaságok a tanyán (összefoglaló):

- **Farkasok:** túlságosan agresszívek, vakmerőek és elszántak – olyan, mintha a vackukat védenék. Érthetetlen, hogy miért gyülekeznek itt, ráadásul folyamatosan érkeznek.
- **Holttestek:** legfeljebb néhány naposak lehetnek (a két Ullvík holtteste frissebb), ám a farkasoknak köszönhetően nagyon rossz állapotúak. Lehetetlen megmondani, hogy a farkasok végeztek-e velük, vagy ők már csak a lakomára jöttek. A háziak egyikén sincs karperec *(a barbárok hadizsákmányként vitték el ezeket is)*. Thorgeir nincs a holtak között (ezt az a Karakter tudhatja, aki személyesen találkozott vele réges-régen).
- **Nyomok:** a tanyáról nem kerül elő használható nyom (a farkasok, haramiák és Ullvíkek nyomain kívül). Ugyan a farkasoknak és az időjárásnak köszönhetően ez részben érthető, de gyanús lehet. Egyetlen kivétel az északi kerítés egy pontján át a fák közé vezető csapás [ld. „6. Sziklapárhány a víz fölött”].



- **Felszerelés:** kevés haszonállat teteme kerül elő, és bőrből, fegyverből, vagyontárgyból is alig akad, ezüst pedig egyáltalán nem. Élelmet elvételel itt-ott, de nagyobb mennyiség csak a rejtett veremből kerül elő. *(A barbárok elvittek minden, számukra hasznos holmit, de a vermet nem találták meg.)*
- **Szentély:** Noha Thorleiket nagyon vallásos és az istenek dolgaiban kiváltképp járatos emberként ismerték, a tanyán ennek vajmi kevés nyomát látni. Thorgeir hírneve és a hídnál felállított rúnakő ugyanakkor másféle ember képét rajzolja fel – valaki olyanét, akitől ennél többre lehetett volna számítani. Az udvaron álló, primitív kis Killane szobor is inkább olyan, amit egyszerű népek tákolnak. *(Pontosan így van: a szobrocskát Thorgeir szolgálai faragták, míg maga Thorgeir Hönirnek állított egy rejtett, ám sokkal méltóbb szentélyt az erdő mélyén.)*
 - Opcionális: a szentély (hiányán) gondolkodva a Thorgeir tanyáját megjáró Karakternek beugorhat egy réges-régi beszélgetés, aminek fültanúja volt. Thorgeir talált egy gyönyörű kőrist a környéken, és fogadkozott, hogy a tanya felépültével ebből méltó emléket farag majd az isteneknek. *(Ez a szobor áll az erdei tisztáson.)*

❖ **Festett állati koponya: a barbár fétis és a szélszellem**

A ládában lévő, rémfarkas koponya fogait és szemgödreit vörös festék borítja, felszínét okker és fekete festékekkel felrótt, geometrikus rajzolatok és primitív jelek ékítik. A **hátborzongató** tárgy egy fétis, melyhez az uthgardt sámán ideiglenesen egy őrszellemet láncolt. Az őrszellem feladata kettős. Egyrészt szüntelenül rója köreit, miközben folyamatosan számol – felbosszantja, ha ebben megakasztják vagy útvonalát akadályozzák. A sámántól kapott parancs értelmében tízezerszer kell végigjárnia egy nagyon bonyolult mintázatot a tetőgerendák és a fa ágai közötti útvonalon, és csak dolga végeztével szabadulhat innen. A padlásról a létra fokaik között kúszik le, majd az ajtón át távozik és a tölgyfa törzse körül kígyózik fel a fa ágai közé, ahol a gallyakat pengeti – ezután a füstablakon jut be a házba újra, és csakhamar újabb körre indul. Mindeközben füttyöl és dúdol (csak a Szellemvilágban hallható, közönséges fül számára ez csupán a szél zúgása), mellyel a farkasokat többnapis távolságból is megdelejezi és a tanyára vonzza. A farkashívás mellett a szélszellem másik feladata, hogy a **fétist védelmezze**: óvja minden sérüléstől és megakadályozza, hogy eltávolítsák a házból.

- A szélszellem nem gonosz, ám nem is jóindulatú, az alaptermészete a komizság és a beképzeltség. A kapott parancs köti őt, és tudja, hogy addig nem távozhat, míg maradéktalanul nem teljesíti azt – ezért hamar megharagszik, ha ebben akadályoznák. Az emberek dolgaival általában nem sokat foglalkozik, ám intelligens, és a fétisre vonatkozó beszélgetéseket kifüleli (ha azok a közelében zajlanak), majd ehhez mérten cselekszik.
- Ha a szkalli ajtaját becsukják, úgy azt a szélszellem távozáskor kivágja. Ha viszont kiékelik vagy eltorlaszolja, akkor haragra gerjed: elkezdi gyűjteni az erejét, mígnem kitöri az ajtót, miután békésen folytatja tovább az útját.
- Ha a fétist veszély fenyegeti vagy támadás éri, az őrszellem max. 1 kör alatt a védelmére érkezik. A szellem hasonlóképp megakadályozza azt is, ha a tárgyat el akarnák vinni a házból: amint a fétis átlépné a küszöböt, a szellem támadásba lendül, és visszaviszi a házba a tárgyat. *(Az számára mindegy, hogy a házon belül hol van a koponya, amíg az odabent marad.)*
- A fétis meglepően ellenálló a fizikai behatásokkal szemben. Kisebb tűz egyáltalán tesz benne kárt, de egy háztűz már képes komolyabban megrongálni – ám végleg elpusztítani nem, mivel a szélszellem igyekszik védelmezni a tárgyat a lángoktól.

❖ **Kapcsolatteremtés a szélszellemmel**

Bár a házban és annak környékén több jel is utalhat a természetfeletti jelenlétre, a szélszellemmel közönséges úton nem lehet kommunikálni, sőt, még érzékelni sem – ehhez a **Szellemvilág dolgaiban járatos Karakter** (Szellemsámán, Uthgardt félvér háttér) vagy legalább a padlás ládájában lelt **száritott gombafüzér** szükséges. Ha valahogy sikerül szóra bírniuk – ami nem könnyű feladat –, a Fétis Őre hajlandó lehet a halandók néhány kérdésére válaszolni. A szellem beképzelt, magát roppant okosnak tartja, és leginkább tömör, hányaveti válaszokat ad az őt faggatónak. Ráadásul hamar elunja magát, s faképnél hagyhatja az őt kérdezőt.



A szellem figyelme felkelthető vagy tovább leköthető, ha valamilyen érdekes énekkel, hanggal vagy szokatlan illattal, égőáldozattal próbálják őt lekenyerezni. De a Szellemvilág lényei felettébb kiszámíthatatlanok, így mindez semmire nem garancia! Fontos még, hogy a természetszellemek egész másképp érzékelik és értelmezik a fizikai világot, így a szélszellem válaszai homályosak is lehetnek. A szellemmel való sikeres kommunikáció nem hétköznapi élmény, ezért +1 Sorspont jár. *(A szellemekkel való kommunikációról bővebben a Szabályköny Szellemsámánt bemutató fejezetében olvashatsz.)*

Információk:

- nem volt itt, mikor a vérontás történt, őt csak később hívták ide;
- akik idekötötték őt, kerestek és el is vittek innen valamit *(ez a bőrökre festett régi uthgardt prófécia utal, de ez a részlet a szellem számára indifferens)*;
- akik idekötötték őt *(a barbárok)*, mások: más a szaguk, másképp szólnak, ismerik a régi beszédet;
- amíg el nem végzi a feladatát (százszor száz kör és közben egy ének), nem távozhatsz innen;
- nem hagyhatja, hogy a fétis elpusztuljon vagy elhagyja a házat;
- ő végzett a haramiával *(a fickó össze akarta törni a fétist)*.

5. Tisztás öszvérrel. Az elszabadult öszvér nyomai az útról a palánkfal északi oldala mentén a fák közé futnak, ÉNY-i irányban. A csapás egy kicsiny tisztásra vezet, ahol a sziklafalhoz szorult jószágot kiéhezett **farkasok** szorongatják (létszámuk = a jelenetben résztvevő Karakterek száma, de min. 2), és a Karakterek érkezésétől számított 6. kör végére végeznek vele. A farkasokat legyőzve a csapat egy hűséges málhásállatra tehet szert.

- Az öszvér nyomait követve esetleg keresztezhetik a tanyáról induló másik nyomot is [ld. „6. Sziklapárkány a víz fölött”].

6. Sziklapárkány a víz fölött. A tanya északi palánkfalán lévő nyomok a fák felé indulnak. Nem rajzolnak ki egyértelmű csapást, ám az itt-ott feltűnő nyomok K-ÉK-i irányt sejtetnek, majd a szurdokot átszelő, keményre taposott utat elérve eltűnnek. Az út túloldalán, a Jégtörő-patakot övező erdősávot átfésülve a nyomok újra előkerülhetnek *(Nyomolvasás NF 16)*, és végül egy durva sziklalépcsőn leereszkedve, a patak fölé nyúló sziklapárkányon végződnek. A kiszögellés alatt, a mélyben, a patakpart szikláin **egy férfi és egy rémfarkas összeroncsolódott, megfagyott holtteste hever.**

- **Nyomok és a holttest.** A jeges sziklafalon a holttestért leereszkedni nem könnyű feladat *(Mászás NF 21, kötéllel NF 11)*, felhozni pedig még nehezebb. A holttestet közelről megvizsgálva kiderül, hogy az **Thorgiré:** markában törött baltát szorongat, testéből pedig egy **kovakő nyílhegy** kerülhet elő. A halott rémfarkas nyakán egy **tüskés nyakörv.** *(Tudás: Kultúra: a svenkar klánok közül egyedül a Völsungokra jellemző a farkasszelidítés, de a primitív nyílheggyel együtt ez sokkal inkább uthgardt barbárokra utal.)*
- A holttest kilétéről meggyőződve +1 Sorspont jár, és újabb +1 Sorspont, ha a méltó végtisztességet is megadják Thorgeirnek.

Háttér: Ezen a sziklapárkányon vívta utolsó csatáját Becsületes Thorgeir. Ő volt az egyetlen, aki nem esett el azonnal a holdtalan éjjelen támadó barbárok fegyvereitől. Bár halálos sebet kapott, képes volt a palánkfalon átmászva egészen idáig menekülni, ahol aztán a Virrasztók idomított rémfarkasa beérte őt – az utolsó csepp véréig küzdő Thorgeir pedig magával rántotta a bestiát a mélybe.

FONTOS! Bár a történetben több dolog is utal rá *(pl. a szélszellem)*, a sziklapárkány az egyetlen helyszín, ami kézzel fogható bizonyítékot szolgáltat az uthgardt barbárok jelenlétéről. A felfedezés nagy jelentőségű, hiszen az uthgardtok mostanra leginkább csak gyermekmesék és a nagyotmondó svenkarok történeteinek szereplői, ilyen mélyen Fagyföld szívében pedig generációk óta nem találkozott velük senki. De ha nem a fosztogatás és pusztítás, akkor vajon mi lehet az oka a felbukkanásuknak?



7. Erdei szentély. A tanya déli fala mellől keskeny gyalogösvény indul, mely NY-i irányba kanyarog a meredek partfal sziklái közt. Az út fertility múltán egy erdei tisztásra fut. A sötét fenyves övezte kicsiny tisztás bejáratát egy **öreg, kiszáradt fa** őrzi, túloldalt pedig egy egyszerű **kőoltár** áll. Az oltár mellett egy kétméteres, gyönyörűen faragott **faszobor** hever a földön. A tisztás közepén **1 rémfarkas** rágódik valamin, ami leginkább egy emberi karnak tűnik.

Háttér: Az uthgardtok nem tudtak ellenállni annak, hogy a Thorgeir emelte szentélyt meggyalázzák, így ledöntötték és bepiszkították a szobrot. A Thorgeir által hátrahagyott rejtvényt azonban észre sem vették, így Thorgeir hagyatéka most is a rejtekhelyén pihen. A nyomokat itt is eltüntették maguk után.

- **Rémfarkas.** A sok telet megélt bestiát teljesen leköti a zsákmánya, s alaposan megfigyelve az is kiderülhet (*Tudás: vadon-túlélés NF 11 / Észlelés NF 16*), hogy csaknem **teljesen süket**. (A farkas süketisége az oka annak, hogy a szélszellem hívása csak alig-alig van rá befolyással.)
- **Nyomok a tisztáson.** A szobor nem magától dőlt ki, ledöntötték (*Nyomolvasás* birtokában automatikus; NF 16: pár napja min. 10-12 ember járt itt, de a nyomaik jól el vannak fedve).
- **A szobor.** A ledöntött, kőrisből faragott szobor **Hönirt** ábrázolja (*Tudás: vallás* birtokában automatikus). A svenkar vallást jól ismerők (NF 16) számára feltűnhet, hogy **valami nem stimmel az istenábrázolással**: a Titkok Urát ritkán ábrázolják ugyan, de soha nem a lándzsája nélkül. Ez a szobor azonban azzal a kezével, amellyel a lándzsát kellene markolnia, mintha maga elé mutatna – talán az elébe járulókra? A szobor helyreállításáért +1 Sorspont jár. (*Valószínűtlennek tűnhet, hogy az istenek dolgaiban járatos Thorgeir ekkorát hibázott volna a szobor faragásakor. Nem is hibázott. Ehelyett Hönir szelleméhez híven rejtélyt hagyott hátra: a bal kéz valójában nem az oltár elébe járulókra, hanem a tisztás túloldalán lévő kiszáradt fára mutat. Ez egy fokkal világosabb lehet, ha a szobrot visszaállítják az oltárra.*)
- **Rejtett kincs.** A holt fa tövében leásva, egy lapos kövekkel gondosan kirakott üregből bőrökbe csavart tárgyak kerülnek elő (+1 Sorspont):
 - **Ezüst és ékszerek:** 150 + 2d6*10 ep értékben.
 - **Fegyverek:** sötét kovakőből készült, pattintott **nyílhegyek** (2d4+2) és **dárdafejek** (1d4+2) [ld. az *Uthgardt* vész leírását a mellékletben].
 - **Búcsúlevél:** finom báránybőrre rótt rúnák takaros sorai [ld. a mellékletben].
 - **Lezárt csupor:** a viasszal lezárt agyagedényben arasznyi hosszú, összepöndörödött, és teljesen kiszáradt szkolopendrák tetemei zörögnek. **Erősen mérgezőek** (*Méregkeverés* birtokában automatikus, egyébként *Tudás: vadon-túlélés / Herbalizmus NF 16*): porrá zúzva őket kinyerhető belőlük valamennyi méreg (3 adag; ételbe-italba keverve félórán belül hat; Kitartás NF 16, Zavaró / Komoly hátrány, 1d3 óráig; minden újabb adag +2-vel emeli a mentődobás NF-át).
 - **Bűbajos tárgyak receptjei:** fakéregre rótt rúnairás [ld. a mellékletben].
 - **Primitív festmény:** penészes írta, erősen kopott primitív rajzokkal [ld. a mellékletben]. *Tudás: Kultúra:* nagyon régi, valamilyen rítust ábrázol, biztosan nem svenkar – de ennél többet egyelőre nem lehet róla kideríteni.
 - **Az Ősök Éneke:** az elfeledett prófécia 1-2. versszaka [ld. a mellékletben].





Szörnyek és ellenfelek

Haramia	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Martalóc: 1; ember	+3	seax: +2 (1d6, 19-20)	+9 (Ügy +2)	+3/+3/+0	-	<u>14</u> :	<u>8</u> :
		parittyá: +3 (1d6, 18-20*)					
Speciális	* krit. találat esetén 1 körre Komoly hátrány a célpontnak Jobb KÉ és Krit.						
Felszerelés	Seax, parittyá, 2 napi élelem, 2d6 vas, kulcs az egyik tanyaépülethez (# 4.1)						
Ápolatlan, torzonborz fickók. Karperecük nincs, a testükön lévő, égetett billogok alapján törvényenkívüliek (Tudás: Kultúra NF 11: gyűjtogatásért, ami az egyik legalávalóbb büntett). Nem harcolnak haláláig, fogság esetén együttműködést tetteknek.							

Rémfarkas	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
4. sz., szörny; közepes	+1	agarak: +7 (1d8, 19-20)	+11 (Ügy +1)	+9/+4/+1	2	<u>30</u> :	<u>15</u> :
Speciális	Földredöntés (+5-ös manőver, fél kör → Fekvő fél: Komoly hátrány) Szívósság (+4 ÉP) Kitartó (+2 Kit. mentő) A rossz látási viszonyok nem zavarják őket.						
Jártasság	Észlelés +6; Lopózás-rejtőzés: +3						
Méteres marmagasságú, barna-szürke bundájú, sörényes dögök. Nyakszirtjükön gonosz a tüskék sarjadnak a gerincből, két alsó szemfoguk törként mered elő pofájukból. Ravasz bestiák, értelmük jócskán meghaladja az állati intelligenciát, közönséges fajtársaikat korlátozott mértékben képesek irányítani a hangjukkal és így összehangolt támadásokra képesek.							

Farkas	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
2. sz., állat; közepes	+2	agarak: +4 (1d6, 19-20)	+10 (Ügy +2)	+6/+3/+1	1	<u>18</u> :	<u>12</u> :
Speciális	Falkataktika: a túlérő már 2 farkasnál is érvényesül (+1 TÉ minden támadónak, majd 3 farkasnál +2 TÉ). Kitartó (+2 Kit. mentő) A rossz látási viszonyok nem zavarják őket.						
Jártasság	Észlelés +7; Lopózás-rejtőzés: +5						
A tél végére kiéhezett ordások, a barbár fétis és korlátozott mértékben a rémfarkasok befolyása alatt. Lenyúzott és kipreparált bundájuk (épen) 10-15 ezüstöt is megér (ám minél több seb végzett a farkassal, a bundája annál kevesebbet ér).							

A fétis őre	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
levegőszellem	+10	spec.: széllökés, 2 Tám./kör	--	- /- /+6	spec.	<u>14</u> :	spec.
Speciális	Széllökés: automatikusan talál, a célpontot felborítja és földhöz-falhoz csapja (2d6 ÉP, Reflex NF 16 felezi). Egy célpontra 1* támadhat egy körben, de ha ugyanabban a helyiségben ketten is tartózkodnak, úgy mindkét célpontot támadhatja. Immunitás: anyagtalan entitás, fegyveres támadással nem sebezhető Láthatatlan: csak a szellemvilágban érzékelhető						
Jártasság	Észlelés +10						
A sámán által hátrahagyott barbár fétishez láncolt szélszellem. Feladata, hogy a környékre hívja a vadon farkasait. Míg feladatával nem végzett, önként nem távozik a tanyáról és védelmezi a fétist.							
Barbár fétis (Nagyobb bűbáj): VÉ 10 (fix, nincs VÉ dobás); SFÉ: 5 (vs. közönséges fegyverek); ÉP: 21 - Spec.: mágikus védelem. A fétist támadó közönséges fegyverek 30% eséllyel eltörnek. A mágikus, vagy „Uthgardt vész” típusú fegyverekkel szemben [ld. „7. Erdei szentély”] sem ez a hatás, sem pedig a fétis SFÉ-je nem érvényesül!							





Mellékletek

Az alábbi tárgyak és dokumentumok Thorgeir hagyatékát képezik, és az Erdei szentély [7.] helyszínen, a kiszáradt fa alá rejtett üregből kerülhetnek elő.

❖ Thorgeir búcsúlevele

„Ki ezt olvasod, tudd, hogy kedves vagy a Titkok Urának egyetlen ép szemében – s én ezért szánlak tégedet. Bár mostanra már neked is lehet rá okod bőven, hogy szánj engemet. A dolgok egy része, miket e levél mellett lelsz, nagy fontosságú lesz a teremtett világ sorsának alakulásában – bár nem tudom, miért –, míg másik részük hasznodra lehet abban, hogy ezen alakíthass – bár nem tudom, hogyan. Bölcsnek mondtak, s lám, mégis mindössze ennyit sikerült összekaparnom a titkokból! Kutasd az ősök szavát!

A csontjaimban éreztem, hogy így vagy úgy, de végül az az út jelenti majd a vesztet. De hisz nem volt titok, hogy a Félszemű soha nem adja ajándékba a kegyét. Bár visszatértem, az ide rejtett tudásért az életemmel és a jövőmmel fizettem. S egyre gyötör a balsejtelem, hogy nem is csak a sajátommal. Hönir kegyetlen.

Gyűjts máglyát alattam! Hadd térjek meg végül hozzá, ki már esztendőkkal ezelőtt elszólított engemet! Nem vagyok már az adósa semmivel.

- Thorgeir -”



❖ Primitív festmény



Háttér: A rajzolatot számi sámánok készítették több száz évvel ezelőtt, a mára letűnt fagyföldi számi kultúra hagyatéka. A jelenet a Karibu szellem hívását ábrázolja. Thorgeir ezt is az uthgardt földeken zsákmányolta, ám jelentésével nem volt tisztában. A festményen szereplő jelenetnek a Bestiavadászat c. kalandmodulban, a Komorló Rengeteg egy helyszínénél – „A Karibu földje” – lesz majd jelentősége.





❖ Az Ősök Éneke [1-2. versszak]

Így szólt hajdanán Olva, a Látó, a halálos máglyán:

-1-

„Híven halljatok,
hős törzsökök,
Hönnir sarjai,
hatalmasok s csekélyek.
Ó, Öldöklés Atyja!
Sorjazzam-e sorsát
világtok végének,
emlékek ős öléről?”

-2-

„Bizony eljő a kardok-fejszék kora,
a pattanó pajzsok kora,
az ordasok s orkánok kora.
A Fehér Fény, s Fehér Fagy kora.
Az Éjjéli Nap megfűl,
s a világ fagyban vész el.
Így léssen! Olvassátok a Jeleket!

Hogy mely Jelek érkeznek, elsorolom néktek...!

Legelőbb elárasztja a földet a vér... ”

-3-

[Megsemmisült, teljesen olvashatatlaná vált szöveg.]

Háttér: Olva a látó, és az Ősök Éneke. „A legendák szerint Olva, a Látó az első, s talán az utolsó olyan godi volt, ki minden isten kegyét bírta. Ám a hatalom gögössé, a tudás pedig mohóvá tette. Úgy mondják, midőn magának akarta a Rúnák titkát is, elveszítette az istenek pártfogását és kiüresedett – ám elnyerte a látás képességét. Látóvá lett. Olyan valakivé, aki képes a Sorsfolyamba pillantani, és onnan sorsfonalakat kifejteni. Ám e tudás nem halandónak való, s a legendák úgy tartják, hogy Olva beleőrült abba, amit látott. Egy biztos: élete alkonyán már minden látomása csak végzetről és balsorsról szólt, így egyetlen jarl sem akarta őt a házában tudni. Utolsó jóvendölése, az Ősök Éneke egyenesen a teremtett világ végéről szólt: úgy mondják, a rúnákat révületben vetette emberi bőrre, saját vérével. Olva túl sokat kárált, s túl sokat emlegette az isteneket. Egyre többen kezdtek tartani attól, hogy a jós kitartó vészmadárkodása végül a saját népe fejére idézi a végzetet. Így hát a svenkar hatalmasok megfogták őt, s máglyára vetették, hamvait pedig – biztos, ami biztos –, szétszórták a szélben. Mások úgy mondják, hogy a föld alá, bevarrott szájjal és nehéz kővel a mellkasán temették el, hogy soha ne szabaduljon, mert senki nem kívánta Hönnir túlvilági csarnokában vele megosztani az asztalát. Ezután a jarlok megtiltották szkaldjaiknak, hogy az Ősök Énekét csarnokaikban és sörházaikban énekeljék, s aki mégis így cselekedett, azt Olva után küldték. Így mára talán nincs is olyan fagyföldi szkald, ki ismerné az éneket – s ha bízunk a régiek bölcsességében, jól is van ez így.”

A fenti legenda sikeres *Tudás-legendák* (NF 21) próbadobással, vagy egy sokat látott szkaldtól ismerhető meg (pl. az odewaldi Torof mestertől, ld. a *Bestiavadászat* c. kalandmodult). Olva, a Látó legendája mára szinte teljesen feledésbe merült, s még akik ismerik sem szívesen hozzák szóba. Olva neve mindmáig rossz ómen, az Ősök Éneke pedig balsorsot hordozó, elveszett tudás. A Thorgeir hagyatékából előkerülő versszakok nyilvánvalóan csak a nyitányai a próféciaának. Nincs olyan fagyföldi szkald, aki az ének összes versszakát ismerné – olyan pedig bizonyosan nincs, aki egy ünnepcsarnokban



vagy népesebb gyülekezet színe előtt el merné szavalni. Azon kevesek, akik ismernek egy-egy töredéket, általában mélyen hallgatnak róla, s gondosan megválogatják, hogy kik előtt hozzák egyáltalán szóba. (A Bestiavadászat c. kalandban lesz lehetőség újabb versszakok megszerzésére.) A sötét, baljóslatú jóslat rátelepszik arra, aki hallja vagy olvassa, a kellemetlen érzés pedig még azokon is úrrá lesz, akik nincsenek tisztában a jóslat jelentőségével. Ráadásul az Ősök Énekének megvan az a rossz tulajdonsága, hogy aki sokat forgatja a fejében, az menthetetlenül a hatása alá kerül, és soha nem tudja kiverni a fejéből a sorait: ráadásul, **aki elvéri az Akarat mentődobását (NF 11), annak a rögeszméjévé válik a prófécia...**

(Az Ősök Éneke megalkotásához főként az Edda sorait (A völva jövőndölése), valamint a Witcher sorozatból Ithlinne Próféciáját használtam inspirációként.)



❖ Bűbajos tárgyak receptjei

A fakéregre rótt, szálkás svenkar rúnaírás bűbajos tárgyak elkészítésének módját tartalmazza. A szöveg értelmét kihüvelyezni lassú és fáradtságos feladat, és kizárólag a *Bűbáj Megkötése* Képesség birtokában lehetséges (1d3+1 óra) – mindenki más számára az útmutatók és rigmusok értelmetlen zagyvaságok csupán. A leírások egy része menthetetlenül tönkrement a földben, ám 2-3 recept még mindig használható. Hogy a hagyaték ponosan mely recepteket tartalmazza, az a Mesélő belátására van bízva, ám javasolt, hogy az „**Uthgardt vész**” legyen közöttük, mert a *Bestiavadászat* c. kalandban a csapat még jó hasznát látja. *(A bűbajos tárgyakról bővebben a Heimurinn szabálykönyv Bűbajos tárgyak fejezetében olvashatsz, konkrét recepteket pedig a Heimurinn – Bűbajos tárgyak kiegészítő dokumentumban olvashatsz.)*

