



Heimurinn – a jeges északi szél birodalma

Bestiavadászat

Írta, szerkesztette és a térképeket készítette: Seress Gábor (Nocturna)

Heimurinn kalandmodul
4-5. szintű karakterek számára

Előszó a Mesélőhöz

A *Bestiavadászat* egy nagyobb lélegzetvételű, összetett és hosszú *Heimurinn* kalandmodul. A történet (főként a háttere és terjedelme okán) egy nagyléptékű kampány fejezetéül is szolgálhat, ám – mivel kerek egészként is lezárható – folytatás nélküli, önálló kalandként is megáll. A kaland háttere több szállal kapcsolódik a korábban már megjelent *Thorgeir szurdoka* c. kalandmodulhoz: a Thorgeir tanyáján lezajlott események e történetben nyernek teljes értelmet és az ott felbukkanó ősi prófécia itt tovább bővül. Ám e kapcsok egyike sem nélkülözhetetlen (illetve pótolható a jelen kalandban is); inkább az összefüggések elmélyítését szolgálják, és jobban beágyazzák az eseményeket *Heimurinn* világába.

A *Bestiavadászat* elsősorban a vadonbéli barangolásra és a nehéz körülmények közötti túlélésre fókuszál, így a kalandban nagy szerepet kapnak az ilyen jártasságok. A történet helyszínéül a vadon egy távoli szeglete, a Komorló rengeteg szolgál, ahol az expedíció feladata egy titokzatos szörnyeteg felkutatása és leterítése lesz. A szabadon bejárható terület felderítése során *Heimurinn* múltjának és mítoszainak több részlete is feltárul, és az is világossá válik, hogy a szörnyvadászat sikere óriási hatással lehet az ismert világ jövőjére. A történetben a csapattal párhuzamosan több szereplő is mozog és cselekszik, saját időrendet követve. Ennek nyilvántartása igényel némi extra adminisztrációt a Mesélőtől, ám ebből, az ellenfelek motivációjából, valamint a csapat közbeavatkozásából a kaland szinte önállóan írja magát a játék során.

Végül: a kaland indulásánál (I. fejezet) megjelenik Fagyföld egy jelentős svenkar települése is (Odewald városa) – ám itt csupán annyira kerül bemutatásra, amennyire az a jelen kaland szempontjából feltétlenül szükséges. Odewald és környéke későbbi kalandok színteréül szolgál és a *Bestiavadászat* kaland lehetséges folytatásaiban is szerepet kaphat. Ezért, ha ezt a kalandot egylovéses történetnek szánod és nem tervezel folytatást, akkor az I. fejezet nagy részét nyugodtan át is ugorhatod, onnan csak néhány részre (pl. felszedhető értesülések, felbérrelhető csatlósok) lesz szükséged.

Tesztelte: **Biczó Attila** – Skonei „Féltökű” Nyland (Harcos, fafaragó mesterember)
Feczkó Krisztián – Erik „Villámverte” Wulfgarsson (Harcos, szerencsefi)
Ilyés Ádám – „Kétéletű” Sigtrygg (félvér Szellemsámán, bölcs tanonca)
Oszlanszky Zsolt – Roff „Félfülű” Ellingsson (Vándor, troll cseregyerek)

2. csapat: **Doma Zoli** – Torleik Sigurdsson (Szkald, nemesi sarj)
Laczkó István – Eino (Vándor, számi kereskedő) – Björn „Duhaj” Olafsson (Berzerker, isteni bajnok †)
Seress Zoltán – „Hiúzfülű” Asgrim (Martalóc, uthgardt fajzat)
Szabó "Steve" István – Sigur, „a barlangból” (Kerunosz Pap, tündér sarj)

© by Seress Gábor (Nocturna) 2022. február. All rights reserved.





Tartalomjegyzék

Tartalom

A történet háttere	3
A kaland kezdete	4
I. Odewald: a kaland nyitánya.....	4
I.1. Felkészülés a szörnyvadászatra: odewaldi szóbeszéddek	6
I.2. Felkészülés a szörnyvadászatra: odewaldi helyszínek	6
II. Utazás a Komorló rengetegbe	8
III. Általános szabályok és haladás a vadonban.....	9
III.1. A vadonról általában	9
III.2. A csapat haladása a vadonban	10
III.3. A Bestia mozgása a vadonban	11
III.4. A barbárok tevékenysége a vadonban.....	13
III.V. Tippek és tanácsok a történetvezetéshez	14
IV. A Komorló rengeteg: helyszínek és események	15
V. Lehetséges végkifejletek és következmények.....	33
Függelék	35
Víziók és látomások.....	35
Varázstárgyak	35
Az Ősök Éneke [1-4. versszak].....	37
Barbár térkép	39
Barlangfestmény.....	40

Mellékletek

- Csatlósok
- Szörnyek és ellenfelek
- Az ősök bölcsessége (részletek a Hávamálból)
- Fjori tanyája (térkép)
- A Komorló rengeteg (Játékosi térkép; sima és hexgrid verzió)
- A Komorló rengeteg (a barbárok térképe)





A történet háttere

Háttér: *Garm-Gorak, a Bestiák Ura* besokallt istentársaitól és a Komorló rengeteg egyik párás barlangjának mélyére vonult el alkotni, hogy örült vízióit követve újabb rémségeket formáljon meg sárból, hóból és vérből. Ahogy általában, úgy legtöbb teremtményét most is rendre elpusztította dühében. Ám az alkotás során egyikük, egy óriási rozsomák különösen jól sikerült: a kísérletező kedvű szörnyisten így belé gyúrta leghatalmasabb ereklyéjét, az athanort, majd gyönyörködve szélnek eresztette gyermekét, hadd pusztítson kénye-kedve szerint. **Így született meg Fraffmarr, a Falánk.** Noha a történet idején siheder még, a szíve helyén lüktető ereklyének köszönhetően nagyon gyorsan növekszik: egy hónap sem kellett ahhoz, hogy a vadon csúcsragadozójává váljon. A Bestia jelenleg a Komorló rengeteget tekinti otthonának, s míg erejét gyarapítja, nem is hagyja el azt. Ám vésszen közeleg az idő, mikor végleg kinövi a bölcsőjét, s megindul, hogy beteljesítse végzetét Heimurinn sorsának alakításában...

Az örült Garm-Goraknak fogalma sem volt arról, hogy Fraffmarral mit szabadít rá a világra, s hogy a lény képében a saját végzetét teremti meg. Ez a szörny ugyanis már nem először tapodja Heimurinn földjét: **ő az Örök Bestia**, a történelem során mindig más és más alakban felbukkanó szörnyeteg. **Eljövételét Olva, a Látó is megénekelte az Ősök Énekében**, a mostanra elfeledett ősi próféciaiban. A lény újjászületése egy új kor beköszöntének egyik első Jele, mely egyúttal a titokzatos Nordessa, az Északi Szél eljövételének nyitánya is.

A tét nem kevés: ha nem végeznek a Bestiával, úgy ereje s étvágya addig gyarapszik, míg végül maga Garm-Gorak akarja majd elpusztítani túl jól sikerült gyermekét – ám Fraffmarr legyőzi őt, s felzabálja teremtményét. A szörny az istenek haragja elől az Égig Érő Hegyekbe menekül, ahol a rejtőző Nordessa örökös suttogása idővel felőrli az elméjét, és – a peremvidékek szörnyeirehasonlóan – végül Fraffmarr is az Északi Szél befolyása alá kerül. Az örök tél és éjszaka birodalmában a szörnyeteg idővel hatalmasra nő, s végül, csillapíthatatlan éhségtől hajtva alászáll majd a hegyekből. Útját halál és pusztulás követi, midőn felkeresi Belenus Oszlopát – a csúcsot, mely fölött a Fénylő Sólom minden nap áttemeli a napkorongot –, s elnyeli a szárnyas istent. Noha ebbe maga is belepusztul, Heimurinn földjeire sötétség borul, Nordessa teljes inváziója pedig végre megindulhat az emberlakta vidékek ellen.

A történet idején a cseperedő Fraffmarr már halálos ellenfél, de még közel sem legyőzhetetlen. Hogy erejét próbálgassa és hatalmát gyarapítsa, sorra felkeresi és párharcra hívja a Komorló rengeteg ősvadonjában tanyázó hatalmas állatszellemeket, a Kardfogú macskát, a Mamutot, a Tokhalat, a Karibut és a Medvét. A vadont („szülőbölcsőjét”) addig nem hagyja el, míg le nem győzte az állatszellemeket vagy legalább próbára nem tette őket harcban. Ha győz, Fraffmarr elemészti az ősi lények esszenciáját és megszerzi különleges képességeiket, melyek birtokában halandók számára közel lebíráhatatlan ellenfélle válik. Mindebben Nordessa ügynökei, a vidéken titokban újra megtelepedett uthgardt barbárok, a Virrasztók klánja is segíti őt (ld. még a „Thorgeir szurdoka” c. kalandmodul hátterét).

Ha a bestiavadászok felderítik az események hátterét, és képesek megakadályozni, hogy Fraffmarr az állatszellemelek fölé kerekedjen, akkor nagyban gyengíthetik és akár el is pusztíthatják őt. Ezen túl a Bestiának van még egy gyenge pontja: bár az irháját alig fogja közönséges fegyver, ha a csapatnak sikerül fellelnie a szörny szülőbölcsőjét, a Vörös Hegyen lévő Teremtés Barlangját, akkor a megfelelő fegyvereket elkészítve jobb esélyekkel vehetik fel a harcot ellene. Az idő azonban vésszen fogy: Fraffmarr életerejére és éhe egyre nő. Ha nem győzik le, míg a Komorló rengetegben a „karmait élesítgeti”, akkor – ahogyan Olva, a Látó is megjósolta – Fraffmarr kitör az erdőből, és eltűnik a világ peremén... és csak évek múltán tér vissza, hogy a napkorongot elnyelve beindítsa az emberek korának alkonyát.





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, de 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 hősjelöltek megkapják Hrothgar rúnakövét, s indulni kénytelenek. Az Odewaldba vezető út viszontagságos és hetekig is eltart, s közel sem biztos, hogy mindannyian célba érnek...

Mesélő! *A közös úti cél (Odewald) és Hrothgar jarl rúnaköve jó kiindulási kapcsot teremt a Karakterek között. A csapat összeméselésére és a történet felvezetésére ajánlom a „Thorgeir szurdoka” c. kalandmodul lemesélését, amely több szállal is kötődik jelen kalandhoz. A Bestiavadászat e bevezető kaland nélkül is lemesélhető, ám ekkor javaslom, hogy a Karakterek már egy csapatként, a felhívásra érkezzenek Odewaldba és az Ősök Énekének legendáját valamilyen más módon dobd az útjukba – a próféciaának ugyanis nagy jelentősége lesz.*



I. Odewald: a kaland nyitánya

Odewald neve számos mendemondában a gazdagság, a jólét és a svenkarok Fagyföld fölötti uralmának szimbólumaként jelenik meg. Noha a regék erősen túloznak, az bizonyos, hogy Odewald az egyik legnagyobb és legjelentősebb település Fagyföldön. Az erődített város a **Kristály-tó** keleti partvidékének termékeny síkságait tartja befolyás alatt, s gazdagságát ennek, meg Kristály-tó melegvizű, örökké párálló és halban gazdag kis öbleinek köszönheti. A mintegy 300 km hosszú és átlagosan 70 km széles tó természetes határként szolgál a szomszédos uradalmak között: nyílt vizei híresek a hirtelen viharokról és szeszélyes áramlatokról, a szikrázó tófelszín pettyező szigetvilág pedig nagyrészt feltérképezetlen, lévén az itteni svenkarok – a többi fagyföldi klánhoz hasonlóan – elég gyatra hajósok.

Az odewaldi síkság szívét délről a **Pajzstörő-folyó** határolja. A folyó egyetlen jól járható gázlóját erős helyőrség vigyázza – aki délről akar a városba jutni, annak itt kell átkelnie. A gázlón felfegyverzett csapatot csak egy-két lovas *huskarl* kíséretében engednek tovább a város felé. Odewald ünnepcsarnoka innen több órányi járásra áll, az odáig vezető út legelőkön és földeken, sűrűn lakott tanyavilágon visz keresztül. Az ünnepcsarnok dombja köré települt házak közel ezer léleknek adnak otthont, de a város fennhatósága alá tartozó síkságok és erdők tanyáin is több százan laknak. Magát a várost árok és masszív cölöpfal keríti körbe, ettől távolabb, a Kristály-tó partján pedig halászkunyhók alkotnak zárt, elkülönülő kis közösséget (Magnusson klán) – innen futnak ki a dereglyék a Kristály-tó part menti vizeire hálót vetni. A városhoz közeli réten található az odewaldiak legszentebb helye, a Kőris-domb, melynek tetején egy hatalmas, több száz éves fa magasodik.

Mesélő! *E történetben Odewald csupán marginális szerepet kap, így az I. fejezetben kizárólag olyan helyszínekre és szereplőkre térek ki tömören, melyek a kaland indulásához kellenek (csatlósok toborzása, hírek beszerzése), valamint a történet folytatása esetén a szükséges kontinuitás megteremtése miatt lényegesek. A város és környéke későbbi történetekben kerül majd részletes bemutatásra, ezért itt az odewaldi szereplők statisztikáit sem közlöm. Ha a Bestiavadászatnak nem tervezel folytatást, vagy a kalandot más történetfolyamba illesztenéd, az I. fejezetből csak a beszerezhető értesülésekre (I.1. szakasz), a felbérrelhető csatlósokra és a szörnyvadászat helyszínéül szolgáló vadon térképére lesz szükség [ld. mellékletek].*





Odewald ünnepcsarnoka

A dombtetőt elfoglaló csarnok Odewald legnagyobb épülete, vastag gerendafalai egy ostromot is kiállnának. A faragott ajtószárnyakig hosszú kőlépcsősor visz fel, melyet egy-egy hatalmas, ülő vadkan szobra fog közre, agyaraik között parázstartó serpenyők csüngenek. (*Odewald és Hrothgar jarl szimbóluma a vadkan.*)

Az 50 méter hosszú főcsarnok félhomályos terem, mennyezetét vastos oszlopok tartják, padlatán kopók marakodnak. Falain festett pajzsok, lándzsák, állatbőrök és trófeák; egy óriási vadkan irhája kitűnik a többi közül. A csarnok szemközti falánál lévő emelvényen faragott székek sorakoznak, a *jarl* és családja számára. Feltűnő a csarnok üressége. A hangulat komor és lehangoló, az örök némán figyelnek szemréses sisakjaik alól.

- A csapat kosztot és sört kap egy asztalnál, ám híreket egyelőre nem.
- *Tudás: Kultúra NF 21:* sokkal kevesebb *huskarl* látható, mint ami Odewald hírneve alapján elvárható lenne.

Háttér: Hrothgar jarl. Hrothgar titkos küldetésre indult, távollétében fiára, Aldredre hagyta uralkodói székét. Már a rúnaköveket is Aldred küldte szét az apja nevében, abban a reményben, hogy Hrothgar nevére sokan felelni fognak. Jelenleg azonban Aldred sincs Odewaldban: az olvadás első jelére maga mellé vette legjobb embereit és titkos, vakmerő portyára indult egy szomszédos uradalom ellen, ahonnan még nem tért vissza – ám nem tudni, hol késik. Fridá, Aldred várandós asszonya sötét óment látott férje vállalkozásáról, így az istenekhez könyörgött közbenjárásért és áldozatul megfogadta, hogy a híres ünnepcsarnokban addig nem lesz vigasság, míg férje haza nem tér. Férje távollétében Frida úrnő Torof, az idős szkald és Ivar godi tanácsaira támaszkodik – de az utóbbinak sokkal több befolyása van a nőre. Ivar godi ambiciózus alak, Odewald egyik legbefolyásosabb és leggazdagabb embere, aki a helyzetet hatalma növelésére igyekszik kihasználni. A jarl terveiről neki sincs tudomása, ám igyekszik elkerülni a bajt (és a költségeket), amit a mindenfelől idekürtölt és tétlenül őgylegő fegyveresek jelentenének – így az Odewaldnak egyre nagyobb fejfájást okozó Bestiára küldi őket, s ezzel két legyet üt egy csapásra.

❖ **A csapat fogadtatása** – A várakozással szemben nem Hrothgar, de még csak nem is a fia, Aldred fogadja a vándorokat, hanem **Frida úrnő**. A nő széke mögött a legfőbb tanácsosa, **Ivar godi** áll (megtermett, tekintélyt parancsoló alak, tunikája fölött *aranyláncot* visel), míg a takarókba burkolózó **Torof mester** (szkald) a háttérben melegedik a tűz mellett és látszólag nem követi a beszélgetést. Frida egy rövid, hivatalos beszélgetés után visszavonul, és azt kéri, hogy híreikről Ivar godinak számoljanak be. **Frida az alábbiakat közli:**

- Odewald ura jelenleg a férje, Aldred *jarl*, Hatalmas Hrothgar fia. Ő hívatta egybe a bajnokokat, az apja nevében. (Ivar godi nyomatékossítja, hogy Aldrednek erre örökösként és *jarl*ként minden joga megvolt.)
- Aldred egy váratlan, ám halaszthatatlan ügy miatt távol van. Visszatértének ideje bizonytalan, akár több hét is lehet, ő maga pedig nem ismeri az egybehívás okát. Ám biztosan nem jöttek el hiába! Míg várakoznak, nyittat számukra egy üres katonalakot a domb tövében, és a konyháról enni is kapnak.
- Fogadalom: az ünnepcsarnokban nincs ének, multság és vendégség (fővesztés terhe mellett), míg Aldred *jarl* haza nem tér. Ez az isteneknek tett fogadalom!

Ivar godi: Nyilvánvaló, hogy parancsnokláshoz szokott. A beszélgetés során érezteti a befolyását, és többször is megsimítja a nyakában lévő vastos *aranyláncot*.

- **Megbízás:** Mesél egy hatalmas bestiáról, mely a jarlság peremvidéket prédálja. A vérszomjas szörnyhöz tapadó rémtettek sora hétről-hétre nő. Nem hétköznapi dög ez, így elpusztítása sem közönséges katonának való feladat. Így tehát Frida úrnő nevében arra *szólítja fel* a bajnokokat, hogy tüzzék lándzsavégre a dögöt! Szerezzenek maguknak dicsőséget és hírnevet, és bizonyítsák be, hogy hazaérkezésekor Alred *jarl valóban* érdemes alakokra bízhatja az ügyét! Bőséges jutalomra számíthatnak, ha sikerrel járnak! Ne teketóriázzanak sokat, mert a korábban érkező bajnokok legtöbbje már kirajzott Odewaldból, hogy bizonyítson!
- **További hírekért és emberekért** keressék fel a két sörházat. Ha hajlandóak az erszényükbe nyúlni, Ivar godi közbejárhat az isteneknél a vállalkozás sikeréért, de piacnapon a boltját is felkereshetik, „hátha” találnak ott valami hasznosat. Végül ott van még a rúnajós is, ha rúnákból akarnák megsejteni a sorsukat.
- **Uthgardt fenyegetés és Becsületes Thorgeir halála:** Thorgeir halálhíre közömbös számára. A barbárokról szóló híreket nem veszi komolyan, komoly bizonyíték híján félresöpri az asztalról, de még azután sem nagyon hisz bennük. (*Ez utóbbi csak akkor opció a beszélgetés során, ha a csapat előzményként lejátszotta a „Thorgeir szurdoka” kalandot.*)

Torof mester: Az idős szkald nem folyik bele a beszélgetésbe, de Thorgeir halálhírére felkapja a fejét. (*Thorgeirrel jó barátságot ápolt, de sok éve találkoztak utoljára.*) Utóbb próbálhatnak szót váltani vele, ennek sikere két dolog függvénye: a jó hírnév (Hírnév próba) és hogy megadták-e a végtisztességet öreg barátjának. Ha egyik sem teljesül, Torof az alábbiakat sem közli a csapattal.

- Szóbeszéd # 1-3 (ld. I.1. fejezet).



- **Fraffmarr! A szörnynek már nevet is adtak**, úgy hiszik, ezzel hatalmat is nyernek fölötté! De ez nem közönséges bestia és Torof ösztönei azt súgják, hogy a háttérben több van annál, mint ami elsőre látszik.
- **Az Ősök Éneke:** keressék fel a Kőris-dombot útmutatásért. A legendák szerint Olva annak idején, a fa alatt állva elszavalta a próféciaát, mielőtt elűzték őt e vidékről.
- A Thorgeir erdei szentélye alatt talált primitív rajzról [ld. a *Thorgeir szurdoka* kaland mellékletét]: egy számi sámánrituálét ábrázol. Thorgeir sok mindent összegyűjtögetett, de nem mindenről tudta, hogy mire való. Volt egy kacatos ládája, abban őrizgetett mindenfélét, pl. ehhez hasonló, rajzokkal pingált irhákat. *(Ha a csapat megtalálta Thorgeir ládáját a padláson, akkor emlékezhetnek rá, hogy ilyen bőrök nem voltak a ládában. A bőröket a Virrasztók vitték el!)*

1.1. Felkészülés a szörnyvadászatra: odewaldi szóbeszédék

❖ **Szóbeszédék** – Sörházakban, piactéren begyűjthető hírmorzsa. Az 1-4. hír a megadott sorrendben, utána véletlenszerű. Ár: 1-2 ep és 1d3 óra / hír (Hírnév / Meggyőzés (NF 11) próba csökkentheti / növelheti az árat).

- (1) **Úgy 3 hete kezdődött**, mikor egy kereskedő karaván roncsaira akadtak a Trelleborgi úton. Minden embert és állatot lemészároltak. Az árunak nem kélt nyoma, de az emberek egy része eltűnt. (I)
- (2) Ezután vadászok és nyomkeresők rajzottak ki minden irányban, ám sokuk nem tért vissza. Aki visszatért, csak nyomokat talált – az ő elbeszéléseikből tudni azt a keveset is, amiről most a szóbeszéd jár. (I)
- (3) Új fejlemények! A Bestia tanyája a **Komorló rengeteg vidékén lehet!** Ha ez igaz, akkor a csapatok egy része rossz irányba indult! Az erdő Odewaldtól délkeleti irányban, 10-12 napi járóföldre terül el. (I)
- (4) Ivar godinak van **térképe** arról a vidékről és jó pénzért megvásárolható a boltjában. (I)

További értesülések (1d10):

- (1) A Komorló rengeteg egykor az uthgardtok patkányfészke volt, míg eleink ki nem irtották onnan őket. Állítólag foggal-körömmel védték a helyet, de végül mind egy szálig megdőglöttek. (I)
- (2) A Bestia egy különösen nagy rémfarkas. Sőt, valószínűleg egy egész farka! (H)
- (3) A Bestia egyedül van, és egy hatalmas medve! Hiszen a farkas soha nem vadászik egyedül! (H)
- (4) Nem közönséges szörny, istentelenül agyafúrt, az az álnok Wurir maga lehet az! (I/H)
- (5) Könnyű most a Bestiát okolni minden szörnyűségért! De egy nyomkereső olyan mézarlásról beszélt a határban, ami nem lehet szörnyeteg műve... Nem, az bizony emberkézé. (I; a barbárokra utal.)
- (6) A Trelleborgi út kihalt, az emberek elhagyták otthonaikat. Vendégszeretetre ne számíts arrafelé! (I)
- (7) Idén a tél szokatlanul sokáig időzik a végeken. Állítólag a vadont még mindig a markában tartja a fagy. (I)
- (8) Az egy-két vadász, aki megjárta a Komorló rengeteg környékét, esküszik rá, hogy vadásznak nincs most arra szerencséje. Eltűntek a vadak, mintha lapulna minden. (I)
- (9) **Csorbaorrú Egil** csapata a legütősebb. Nála vannak a legjobb vadászok és egy *godi* is beállt hozzá. Pár napja indultak, kevés felszerelést vittek magukkal
- (10) A Skageni Karmok is beszálltak. Veszett hírű szörnyvadászok, vezérük **Kyrgur Jürgaeldsson**. Állítólag még Ivar godival is pimaszkodtak! Nem bízzák a véletlenre, vannak vagy tucatnyian; van velük egy számi, meg egy íjász, aki soha nem téveszt. Sok málhát vittek, a minap indultak a Komorló rengeteg felé.

Mesélő! A hírekből-szóbeszédékből lehetőleg legyen világos a csapat számára, hogy kb. mekkora vállalkozásra készüljenek. Több hétre érdemes tervezniük, ráadásul a távoli és elhagyatott környék és a behavazott vadon miatt a tartalékok feltöltésének könnyű lehetőségével ne nagyon számoljanak.

1.2. Felkészülés a szörnyvadászatra: odewaldi helyszínek

❖ **Ivar godi boltja** – Szépen faragott épület a piactérhez közel. Mindig lebzsel itt 3-3 jól felfegyverzett őr (2. sz. Harcosok). Ivar főleg prémekkel és különleges irhával kereskedik. Ritkán van itt, ám térképet kizárólag személyesen ad el. A kétkezi teendőket egy félkegyelmű alak látja el, ő másolja a térképeket is.

- A Komorló rengeteget ábrázoló **térkép ára 25 ep**. Ivar kizárólag másolatokat értékesít. *(A térkép eredetije Félszemű Skallagrimtól, Hönir leghíresebb vándor papjától származik.)*
- Lehetetlenség nála alkudni, hihetetlen érzéke van a pénzhez.
- **Lehetséges csatlós:** **Finola**; épp a frissen szerzett farkas prémen akar túladni.



❖ **A rúnajós háza** – Sötétre festett faház, hét köris gyűrűjében, a városfalon belül. Oszlopaira élénk színekkel tágra nyitott szemeket pingáltak. A tető tuskéire és kampóra aggatott húson varjak és hollók lakomáznak. Jelenleg csak a rúnajós tanítványa, **Vilbur** van itt (vézna, különö ifjú, egyik kezén hat ujjal, két szeme eltérő színű), aki nem csak a rúnákhoz, de a tetováláshoz is ért. Mestere Aldred *jarllal* tartott (erről többet nem mond).

Rúnajóslás: a jós csak sikeres rúnavetésért kér pénzt (5 ep; *Tudás: Rúnák: +5*). Egy vállalkozás kapcsán egy embernek csak 1x vet rúnát. (*Hatás: a sikerszint kumulatív, a sikerszinteknél válassz egyet a jóslatok közül.*)

- **NF 11:** A csapatmunka és összedolgozás hiánya halált hoz. Nincs bajnok, ki egyedül lebírhatná a Bestiát. || Nem is a Bestia, hanem az idő a legnagyobb ellenség. (*Fraffarr folyamatos erősödésére, és a kaland „időzítőjére” utal.*) || Egy kettős csúcs szimbóluma, jelentsen bármit [*ld. 8. helyszín a vadonban*].
- **NF 16:**
 - „Ez a lény se nem farkas, se nem medve. Ilyen fenevaddal még nem birkózott ember, mert e bestiát nem anya, hanem a vörös föld szülte.”
 - „Ez a lény egy csomó a sorsfolyamban. Önálló sorsa és végzete van, méghozzá hatalmas. Ennek beteljesüléséhez a csillapíthatatlan ölésvágya vezeti el.”
 - „Ez a lény meghalt már (Vilbur tisztán látja a jelet, ami a halálára utal), ám most mégis itt van.” Ezt Vilbur nem tudja értelmezni. (*Ez élőhalottra utalhat, de ez tévedés.*)
- **NF 21:** Az illető visszanyer 1 Sorspontot. (*Megegyezik abbéli hitében, hogy az istenek figyelnek rá.*)

Ősök Éneke: erről tilalmas beszélnie, a próféciával kapcsolatban Vilbur csak vonakodva veti ki a rúnaköveit. **NF 16:** epileptikus állapotba kerül és egy veresszakot (a soron következőt) elszaval. Ebből később semmire nem emlékszik, és aznap nem is jósol többet senkinek.

❖ **Sörház a Halott Déróriáshoz** – Zsúpfedelű, egyterű rönkház a városfalon belül. Az ide belépők különös módon még a sarat is letörlik a csizmájukról! Odabent szokatlan világosság (nagy ablaknyílások) és tisztaság honol, a padlót friss fenyőágakkal szórták fel. A kecskelábú asztalok között vas háromlábú parázstartók adnak némi meleget, a sötét mögötti falon egy hatalmas, behorpadt szarvas sisak függ.

A sörházban „**Húgyszagú**” **Solli** árulja az italt. Solli bőven el van látva méhserrel (1 vas/adag), de nem foglalkozik a konyhával, így harapnivalóként legfeljebb pácolt vagy sózott halat és savanyított káposztát kapni (2 vas/adag). Solli nagyon kényes a tisztaságra, a padlóra hányást, köpködést, italok borogatását nem állhatja. Jelenlétében még a legbeképzeltbb *huskarlok* is előveszik a jobb modorukat.

- **Lehetséges csatlós:** **Thormod Holgersson** itt iszik az embereivel és kekeckedik a *huskarlokkal*.

Háttér: Húgyszagú Solli. A vakítóan szőke, hosszú sörényű férfi gúnyneve az őt körülengő szappanillatra utal, melyet a sok svenkar korhely furcsának talál. Gúnynevét azonban csak háta mögött mondogatják, mivel Solli a legszálásabb minden odewaldi közül, s jégkék tekintete is igen ádáz – úgy mondják, óriásvér kering az ereiben, a hatalmas, bezúzott sisak pedig az apjéé volt. Solli szófukar alak, néhány szót is nehéz kihúzni belőle, nem hogy egész mondatokat. Az ivója mégis a legjobb hely a szóbeszédet felszedni. A *huskarlok* is rendszeresen megfordulnak itt, különösen mióta az ünnepcsarnokban nincs mulatság.

❖ **Köris-domb** – A város falaitól egymérföldnyire, déli irányban lévő domb tetején gigászi körisfa magasodik. Az odewaldiak ide jönnek megvilágosodásért vagy fogadalmat tenni, itt köttetnek a fontosabb szövetségek és házasságok („körüljárják a fát”), de a *thingnek* is e domb ad helyt. A köris lombja az évszaktól függetlenül tarka színekben játszik, ágai és levelei között különös táncot jár a szél. Sokan a lomb susogásából és a törzs körül sarjadó gombákból fogyasztva próbálják meg kihüvelyezni a jövőjüket vagy az istenektől kapott sugallataikat.

- Ha egy Pap itt használja az *Áldozati Rítus* Képességét, +2-t kap a dobásra. Ha a rítus sikere kiemelkedő (NF 21), látomást kap az istenektől (egy vízió [melléklet] és/vagy veresszak az Ősök Énekeiből).
- Ha egy Pap a varázserejét tölti vissza, akkor a fohászok két teljes hétig a rendelkezésére állnak (a szokásos szint*1 nap helyett), és egy extra fohászt is nyerhet (d6/4-5: 1. szintű fohász, d6/6: 2. szintű fohász).
- **Lehetséges csatlós:** **Eirik Magnusson** itt próbál útmutatást találni.

Háttér: Köris-domb. A gigászi fa Odewald szimbóluma: a legenda úgy tartja, hogy míg ép és egészséges, addig a város sem bukik el. Hogy ebből mi igaz, azt nem tudni, mert a fa már Odewald első urának, a Morrigu hívó **Grim Svartsson** idejében is öreg volt. Grim Svartsson állítólag itt vívta riválisaival azt a véres párbajt, melynek egyedüli túlélőjeként jarlnak kiáltotta ki magát. Még mindig látni azt a sebet a fán, amit az irtóztató harci fejszéje hagyott,



midőn az utolsó ellenfelét lefejezte a párharcban. Mesélik még, hogy egy ízben, réges-régen villám sújtott a fába, amit a jarl vérvonalára nézve nagyon rossz ómennek ítélték. Az akkor éppen csak trónra lépő Hring Leifsson el is pusztult nemsoká, utód nélkül (lófejes címerpajzsa az ünnepcsarnokban lóg). Néhány szkald azt is suttogja, hogy hajdanán Olva, a Látó e dombon is elszavalta az **Ősök Énekét**, mielőtt erről a vidékről is elkergették volna.

❖ **Merrihel Hordója** – A városfaltól másfél órányi járásra, a legelőket határoló erdő peremén álló sörház. A rönkház mellett őrtorony, az udvart szálfakерítés öleli körbe, odabent számos akol. A vendégsereget favágók, földművesek, juhászok és utazók adják. A **sörház gazdája Igazságos Gunnar** (egy alacsony, pocakos, vörös svenkar). Étel, ital és alapvető felszerelés kapható itt.

- Gunnar barátságos alak, de sokat hetvenkedik. Senki nem dobja a baltát nála jobban: az „Igazságtévő” soha nem téveszt célt! Mióta Gunnar birtokolja, minden vitás ügyben neki van igaza.
- **Lehetséges csatlós: Balsorsú Tuomas** egymaga iszik itt, s csak arra vár, hogy csatlakozhasson végre egy csapathoz. Ragadványnevét igyekszik titokban tartani (de: egy Hírnév próba felfedi, vagy ha kérdezzetnek róla az ivóban, egy ezüstért elpletykálja valaki).

Háttér: Igazságos Gunnar. A férfi egy bűvös baltát birtokol, melyet eldobva szinte biztosan talál, s a fegyver mindig visszatér a kézbe. Ám azt senki nem tudja, hogy a csodás fegyvernek van még egy tulajdonsága: nem fakaszthat vért, így kárt is csak élettelen tárgyokban okozhat. Ha Gunnar ne adj isten megölne vele valakit, a balta az ő kezében menten elveszítené bűverejét. Ennek oka, hogy az ifjú Gunnar hajdanán a gyilkos kezeiktől menekített meg egyet a Tél tünderei közül, akit olyannyira megrázott a vérontás és kegyetlenség, hogy elhatározta, soha többé nem fog erőszakhoz hozzájárulni. Ebben a szellemben bűvölte meg Gunnar baltáját is. Ezért van az, hogy Gunnar csak hetvenkedik képességeivel, de soha nem vonult háborúba és nem jelentkezett a huskarlok közé sem – noha képességei alapján sokak szerint ott volna a helye. Szerencséjére a hírneve elegendő ahhoz, hogy a helybéliek ne akasszanak tengelyt vele, titkát és bűvös baltáját pedig mindennél jobban őrzi.



II. Utazás a Komorló rengetegbe

A Komorló rengeteg két jarlság (Odewald és Trelleborg) peremvidékén, az odewaldi gázlótól 10-12 napi járásra kerül el. Az erdő a nagyrészt járható Trelleborgi úton megközelíthető, ám a Bestia jelentette fenyegetés miatt a vidék teljesen elnéptelenedett. Hiába köszöntött be már másutt a tavasz, e vidéken még mindig a tél az úr.

A vadon elérése kettő (engedékenyebb Mesélőknél egy) dobást igényel az *Utazás a vadonban* táblázaton (ld. a Szabálykönyv). Ha a kapott eredmény (vagy a két dobás átlaga) ≥ 10 , a vadontól kb. kétnapi járásra a csapat automatikusan **találkozik Fjori gazdáikkal** (ld. alább). Más esetben csak az útról letérő nyomaikba futnak bele: a nyomok követése nem kihívás, ám a **kitérőt oda-vissza megjárni +1 nap késlekedést eredményez**, azaz a csapat ennyivel később érkezik a Komorló rengetegbe.

❖ **Fjori és háznépe** – Kevés holmijukkal és megmaradt jószágukkal Odewaldba tartanak, hogy segítségért és kártérítésért forduljanak a jarlhoz.

Értesülések:

- **Fjori tanyája:** Fjori „szomszédjai” mostanra mind elhagyták a vidéket, övé volt a legutolsó lakott tanya az erdő közelében. Jó fellépéssel (Hírnév próba és/vagy Meggyőzés NF 16-21) és max. 20 ezüstért Fjori ideiglenesen **átadhatja a tanya kulcsát**, így a csapat erős menedékre tehet szert a vadonban. (Fjori ezt magától nem ajánlja fel. Bármilyen kártétel becsületbeli ügy és később megtérítendő Odewaldban.)
- **A támadásról:** A szörny éjjel csapott le. Egymaga volt, átjutott a cölöpkerítésen (de nem döntötte be), sikertelenül próbált betörni a házba és még a tetőre is felkapott! Elragadta ez egyik bérest, végzett a kutyákkal és az állatokkal, zabált belőlük és felszívódott.
- **Rivális csapatokról:** Az egyik, korán érkező csapatot Fjori meg is vendégelte (a Csorbaorru Egil vezette odewaldiak, 6 fő). Egy másik kompánia tegnap még az erdő felé tartott: sok málhájuk volt és veszedelmesnek tűntek, így Fjoriék messziről elkerülték őket. (A Skageni Karmok csapata.)



- **A vadonról:** Babonás áhítattal tekintenek az erdőre, gyakran megszemélyesítik azt színes történeteikben. Soha nem merészkedtek mélyre. *Meggyőzés:* NF 6/11/16/21 → 1/2/3/4 pletyka (mind igaz).
 - (1) Az utóbbi hónapban valami megváltozott: a tél nem akar visszahúzódní, a vadak eltűntek, csak óriási farkasok és kiéhezett ragadozók koslatnak a fák közt... na meg a Bestia!
 - (2) A belsőbb területek fölött veszedelmesnek tűnő, fekete madárrajok bukkantak fel – egy ízben még azt is látni vélték, amint egy jávorszarvasra támadtak!
 - (3) A keleti területeken rénszarvasok is vannak! Soha nem tudtak elejteni egyet sem, mert a zorddá váló időjárás minden alkalommal visszafordította a vadászokat. *(Ez a Karibu szellem időjárást befolyásoló képességére utal.)*
 - (4) A vadon mélyén egy hatalmas kardfogú macska az úr. Ősöreg állat, már Fjori nagyapja is óva intett tőle. Lehetetlen becserkészni, ravaszabb minden vadásznál. *(Ez a Kardfogú macska ravaszágára utal.)*

Mesélő! A Komorló rengetegbe érkezéstől **eltelt napok számának fontos szerepe van a kaland cselekményében.** A történetben van egy beépített időzítő, egy menetrend, ami a vadonban mozgó barbár csapatok, Fraffmarr, valamint a rivális csapat, a Skageni Karmok aktivitását is meghatározza (ld. alább). Hőseink minél többet késlekednek az utazás során és a vadon felderítése közben, annál kevesebb idejük lesz a rengeteg minden szegletét bejárni, az események hátterének morzsáit begyűjteni és közbeavatkozni.



III. Általános szabályok és haladás a vadonban

III.1. A vadonról általában

A Komorló rengetegben továbbra is a tél az úr. A fenyvesek hótól rogyadoznak, a kisebb vízfolyásokon vékony jégpáncél feszül, a nagyobb folyókon vastkos jégtáblák imbolyognak. A táj vészjóslóan csendes. Az erdő vadjai elmenekültek vagy a vackukon lapulnak, így jóformán csak a legveszélyesebb ragadozókkal lehet összefutni – ezek pedig éhesek és agresszívak.

- **Hideg:** A hidegtűrés értéket meghaladva minden Karaktert *Zavaró hátrány*, majd az érték 2x-esét átlépve *Komoly hátrány* és óránként csökkenő ÉP sújt: nappal -1, éjjel -2 ÉP/óra (ld. a Szabálykönyv). A kihülés ellen tűzrakással és pihenőkkel lehet védekezni, így **a száraz tűzifa a legértékesebb nyersanyag:** fontos, hogy a Játékosok pontosan vezessék a mennyiségét az expedíció során!
- **Vadászat:** A Régi út és az Utolsó út hexáin teljesen hiábavaló a vadászat, és az egész vadonra jellemző, hogy vadat ejteni csak páratlan szerencsével lehet (*Tudás: vadon NF 26*).
- **Minden éjjel havazik:** Az alkonyattal menetrendszerűen érkező havazás nagyon megnehezíti a nyomkeresést és fedezi mind Fraffmarr, mind az uthgardt csapatok mozgását. Az időjárást befolyásoló varázslatok (pl. a papok *Szelek és Fellegek* fohásza) ideiglenesen megszüntethetik ugyan a havazást, ám az időtartamuk a normális érték felére csökken. Ilyen foháshoz folyamodva **megsejthető (BÖL. próba), hogy az időjárás mögött egy erős, idegen akarat húzódik meg** – a felismerés hátborzongató. Minden más esetben (ha lényeges lehet) a szabálykönyv *Időjárás* fejezetét ajánlott alkalmazni.
- **Szellemvilág:** Az erdő természetszellemait alig lehet megtalálni és szóra bírni. A nagyobb szellemek dermedten szunnyadnak, a kisebbek lapítanak. *(A Bestia többüket is felfalta a közelmúltban, így rettegnek segíteni az ellenében; pl. nem fedik fel a nyomait, nem súgnak a hollétéről.)* A levegő szellemei mások: ők inkább Nordessa és a Virrasztók sámánja akaratának engedelmeskednek. Az egyedüli kivételt a vadonban elpusztult svenkar harcosok zavarodott és ideiglenesen a vadonban kóborló szellemei jelenthetik [ld. 7.].

Háttér: Az erdőben uralkodó tél és a rendszeres éjjeli havazás az Égig Éró Hegyek közt az erejét gyűjtögető **Nordessa, az Északi Szél műve:** így segíti Fraffmarrt – no meg azzal, hogy ideterelte a Virrasztók klánját. A szélben megbúvó suttogás (Nordessa befolyásoló igéje) ilyen távol az Égig Éró Hegyeiktől nagyon gyenge, szavai pedig kivehetetlenek, ennyi idő alatt pedig még nem képes kikezdeni a Karakterek akaraterejét sem – ám az alvók számára nyugtalan álmot hozhat.



III.2. A csapat haladása a vadonban

A Komorló rengetegben csupán egyetlen, régóta felhagyott út van, mely az Utolsó erődhez, és egy kissé azon túl vezet. A nyomvonalát a hó alatt lévő, keresztbe fektetett farönkök maradványai és szabálytalan időközönként embermagas kőrákások jelölik ki. Ezen kívül a vándorok legfeljebb időszakos vadcsapásokra akadhatnak, de a rendszeres havazás ezeket is rendszeresen elfedi.

❖ Haladás és nyomkeresés:

- Max. megtehető távolság: **1 hexa / óra (3 mérföld)**
- **Nappal hossza: 8:00-18:00** (10 óra)
- *Nyomolvasás*: max. 1 napos nyom keresése NF 11 (a nyom megtartását 1 hexánként ismételni).

Módosítók a próbadobásokra:

- [+] A régi utakat használva a *Tudás: vadon* -5 NF
- [-] Hegy- és dombvidék: NF +5 (*Tudás: vadon* és *Nyomolvasás*)
- [-] Éjszaka: NF +5 (*Tudás: vadon* és *Nyomolvasás*)
- [-] 1 napnál régebbi nyomok: *Nyomolvasás* NF +5-10

❖ Vadonbéli veszélyek (haladáskor):

A Komorló rengetegben nem csak Fraffmarr és a barbárok jelentenek veszélyt a bestiavadászokra. A vadonban haladva **a csapatnak minden 4. hexára érkezéskor dobnia kell** a „Vadonbéli veszélyek” táblázaton, ám a **dobás előtt a csapat vadonbéli vezetőjének *Tudás: vadon* (NF 16) próbát kell tennie**, melyet az uralkodó körülmények (pl. régi út, hegyvidék, éjszaka) módosíthatnak.

- Sikeres *Tudás: Vadon* próba → +2 a táblázaton kapott eredményhez
- Sikertelen *Tudás: Vadon* próba → -1 a táblázaton kapott eredményhez
- A táblázaton történő dobás egy Sorspont elköltésével (még a dobás előtt) elkerülhető!

Vadonbéli veszélyek (d12, egy dobás / 4 hexa)

- (≤ 3) ellenséges vadállatok (d6/1-2: meglepik a csapatot; 3-4: harc; d6/5-6: a csapatnál a meglepetés)
- (4) zord időjárás, Nordessa haragja (minden csapattag elszenved **1d4 hideg sebzést**)
- (5) hátrahagyott vadcsapda (1d2 random csapattag elszenved **2d6 sebzést**; Reflex NF 16 felezi)
- (6) metsző, északi szél (Kitartás NF 21 vs. *Zavaró hátrány* a következő tűzig)
- (7) lezúduló hó (a csapat elveszt **létszám*1 adag élelmet**)
- (8) bűvő patak, jég beszakadás (a csapat elveszt **1d4+1 adag tűzifát**)
- (9) baljós ómen, vészjósló hely (a csatlósok Morál értéke 1-gyel csökken)
- (≥ 10) nincs komplikáció.

Mesélő! A táblázat célja, hogy a vadon felderítésével járó fenyegetést érzékeltesse, és meggyorsítsa a mesélés menetét. A táblázaton kapott helyzeteket nem javaslom lejátszani (a harc kivételével), ehelyett célszerű ezek rövid, narratív összefoglalása – a vadon helyszínei önmagukban is tartogatnak elég felfedezést és bonyodalmat. A véletlen találkozások hexánként történő dobását nem javaslom ebben a kalandban. A fókusz itt a vadonbéli felfedezés mellett a sandboxon átívelő történet és háttér felderítése, ami haladást és némi tervezhetőséget igényel. Ezt viszont frusztrálóan gyakran és kiszámíthatatlanul törné meg a sok véletlen találkozás.

A haladással és nyomkövetéssel kapcsolatos szabályok a Játékosok számára nyílt információ! **A csapatnak ki kell jelölnie egy vadonbéli vezetőt**, aki a vadonbéli dobásokat végzi. Emellett a térképen nyomon kell követniük a bejárt útvonalat (nyomvonalként, az adott napot feltüntetve), és azt is, hogy mely hexákon dobtak a Vadonbéli veszélyek táblázaton. Ily módon számukra is kalkulálható, hogy mikor szükséges újabb dobást tenni. Végül, a legfeljebb pár napos nyomaik Fraffmarr és a barbár csapatok viselkedését is befolyásolhatják.

❖ Veszélyek táborozáskor (éjszaka):

Ha Fraffmarr és a barbárok nem jelentenek elég fenyegetést (vagy épp nincsenek a közelben), a Mesélő **éjszakai táborozáskor dobhat 1* az alábbi táblázaton (d12)** vagy választhat a helyszínnel megfelelő eseményt. **Ha a csapat gondoskodott őrsegről, a dobás eredményéhez +2 bónusz jár.**

- Néhány helyszín van annyira biztonságos, hogy éjjel ne kelljen a táblázaton dobni [pl. 1., 4. (őregtorony), 8. és 10.]. Ettől még Fraffmarr vagy a barbárok jelenthetnek fenyegetést!
- Ellenséges szituáció esetén: d6/1-3: meglepik a csapatot; 4-6: nincs meglepetés.



Éjszakai veszedelmek (d12, egy dobás / éjjel)

(≤ 3) **Ellenséges vadak** – d6/1: dérfarkasok (x2); 2-3: rémfarkasok (x2) + farkasok (1d4+2); 4: medve; 5-6: farkasok (1d6+6).

(4-5) **Fagylidércek (1d6+2)** – Alaktalan, ködszerű, halványan derengő entitások. Elsődleges **céljuk a tüzek kioltása** (ettől sebződnek / megsemmisülnek), ezután az emberi test melegével is „beérik”.

(6-7) **Törvényenkívüliek (1d6+3)** – Reményvesztett, kétségbeesett, éhes alakok. Készleteket próbálnak lopni.

(8) **Visszajáró lelkek (1d4+1)** – Régi idők harcosai vagy a közelmúltban elpusztult bestiavadászok szellemei. Fegyverrel a kézben, szó nélkül sétálnak be a táborba, és a tűz köré telepedve próbálnak melegedni. Értelmük tompa, csak varázslat útján lehet velük szót érteni, de legfeljebb néhány szót ismételgetnek. **Agresszívvé válnak**, ha fegyverrel fenyegetik őket, ha a tüzet kioltanák vagy idő előtt elvinnék, vagy ha a tűz lángja lohadni kezd (az erősen táplált tűz éjjel +2 tüzelőt fogyaszt). A hajnal első sugarával eltűnnek. Szellemsámán vagy Pap ráveheti őket az idő előtti távozásra (*Tudás: szellemvilág/vallás* NF 16), ám a próbát elrontva a szellemek felbőszülhetnek (a „vendégszeretet megtagadása” miatt), ami könnyen harcba torkollhat. **Csak a kötélidegzetűek képesek aludni** addig, míg a szellemek a táborban vannak (BÖL. próba). Ha hajnalban békével távoznak, úgy köszönetképp mindegyikük helyén egy-egy ezüstpénz marad (10%: ősi, nehéz ezüst érme, értéke 10 ep; 1%: hihetetlenül ritka aranypénz a *dwergek* kincséből, értéke 50 ep).

(9) **Mosómedve** – A készleteket dézsmáló állatot nem könnyű kiszűrni (*Észrevétel* NF 16). Ha nem szabadulnak meg tőle időben, reggelre 1d3+2 adag élelem megy pocsékba.

(≥ 10) **Nincs komplikáció.**

III.3. A Bestia mozgása a vadonban

Fraffmarrnak nincs kitüntetett vacka az erdőben. Szinte folyamatos mozgásban van, életritmusa nem követi a nappalok és éjszakák ciklusát; jellemzően néhány órát pihen (gyakran fákon, vagy a hó alá rejtőzve), majd ismét vadászni indul. A Bestia célja, hogy mielőtt elhagyja a vidéket, még párbajra hívja és legyőzze a Komorló rengeteg öt nagy állatszellemét. A legyőzött állatszellemek szívét felzabálja: ezzel elnyeli esszenciájukat és szert tesz egy, az adott lényhez kötődő különleges képességre.

❖ Fraffmarr időrendje (az állatszellemek legyőzése):

- **0. nap:** a csapat a Komorló rengetegbe érkezik (ha az utazás során nem késlekedtek). Fraffmarr eddigre **már legyőzte a Kardfogú macskát**, szert téve az állatszellem ravaszságára. (Fjori gazda tanyáját ezután látogatta meg.) A 0. napon Fraffmarr a Hurok-folyamtól É-ra (Ismeretlen vadon), egy random hexál indul ($Y=1d5$, $X=1d12$; lentről és balról számolva). A következő 2 hét során az alábbi menetrend szerint felkeresi a nagy állatszellemek tanyáját, hogy megküzdjön velük.
- **5. nap:** felkeresi és elpusztítja a **Mamutot**, szert téve a *Regeneráció* képességre.
- **8. nap:** felkeresi és elpusztítja a **Tokhalat**, szert téve a *Páncélirha* képességre.
- **9-11 nap (opcionális):** szétveri a Skageni Karmok csapatát [ld. 1.]
- **12. nap:** felkeresi és elpusztítja a **Karibut**, szert téve a *Viharhívás* képességre.
- **15. nap:** felkeresi és elpusztítja a **Medvét**, szert téve az *Őrjöngés* képességre.
- **16. nap végén:** Fraffmarr elhagyja a Komorló rengeteget a tékép északi felén, többé nem kaphatják el.

Fraffmarr velőtrázó, diadalittas bömbölést hallat minden alkalommal, mikor végez egy állatszellemmel. Az üvöltés 6 hexányi távolságra elhallatszik. Ha a csapat idővel megsejti, hogy mit jelez a bömbölés, az segíthet nekik a tervezésben és Fraffmarr mozgásának kiszámításában.

Mesélő! A fenti időrend akkor zajlik így, ha a csapat sehol nem avatkozik közbe. A menetrend változhat, ha a csapat akadályozza a Bestiát, kiiktatja az öt segítő barbárokat, vagy ha Fraffmarr komolyan megsérül és ezért kénytelen többet pihenni a szokásosnál. Nem veszi fel a harcot az állatszellemmel 50% ÉP alatt (addig gyógyul, rejtőzködik, kitér vagy bezabál a tartalékaiból).

❖ Fraffmarr aktivitása:

Hat óra aktivitást 6 óra pihenés követ (tehát naponta 2x mozog a hexák között).

- **MOZOG** (hexák között): 00-06 és 12-18 óra.
- **NEM MOZOG** (max. hexán belül): 6-12 és 18-24 óra. Amikor épp nem az állatszellemek felé törekszik (ld. fent), akkor a Bestia viselkedését és mozgását az alábbi táblázat határozza meg:



Fraffmarr aktivitása és mozgása (d10, dobás az aktív periódusok kezdetekor, azaz naponta 2x)

- 1: észak (4 hexa, zsákmányt vagy nyomot keres)
- 2: dél (4 hexa, zsákmányt vagy nyomot keres)
- 3: kelet (4 hexa, zsákmányt vagy nyomot keres)
- 4: nyugat (4 hexa, zsákmányt vagy nyomot keres)
- 5-6: zsákmányol, vagy más ragadozóval csap össze (2 hexa, random irányban)
- 7-10: a csapat felé mozog, célirányosan; megérzés vezérli (4 hexa).

- **A csapat max. 1 napos nyomát keresztezve:** d6/1-5: a Karakterek nyomába szegődik a mozgás hátralévő részén, és minden újabb mozgásdobásnál ugyanekkora eséllyel marad a nyomukban (ekkor nem kell neki új mozgásirányt dobni), de friss préda eltérítheti (d6/6).
- **Víziszony:** Vízfolyáson nem kel át, ilyenkor a parton indul el a legközelebbi híd vagy gázló felé.

❖ Fraffmarr nyomai és viselkedése:

Fraffmarr útját rendre elfedi az éjjeli havazás, az előkerülő nyomai pedig ellentmondásosak. Sikeres *Nyomolvasás* sem fedi fel egyértelműen, hogy miféle lény lehet: egyes jegyek erre, mások arra utalnak. Nem macska, mert a karmait nem húzza vissza, de nem is farkas. Legalább medveméretű, de ügyesebben kapaszkodik. Nem rozsomák, mert nincs úszóhártyája. Mély hóban páros lábbal ugrálva halad, ekkor hosszú, bundás farok nyoma is kivehető. Bár sokat zabál, nem hagy ürüléket. *(A táplálék elég a kohóként izzó gyomrában.)*

- **Gyógyulás:** Fraffmarr gyorsan regenerálódik (a Mamut képességével még inkább). Ha a max. ÉP 50%-a alá esik, akkor elrejtőzik, és a mozgás fázisokat kihagyja, míg 50% fölé nem gyógyul. Alacsony életerőn az állatszellemekekkel sem veszi fel a harcot (így a menetrendje is tolódhat).
- **Növekedés** (*Nyomolvasás* NF 16): Fraffmarr régebbi és friss nyomait összevetve: az utóbbiak nagyobbak és mélyebbek. **Ez képtelen ütemű növekedésre utal!** *(Fraffmarr életerege és mérete is napról-napra nő.)*
- **Ravaszság:** Fraffmarr **előszeretettel vadászik áldozataira egyesével és lesből**. A csapat nyomába szegődve lehet, hogy órákig csak figyel, lapul és cserkel, majd hirtelen csap le. **Kedvelt taktikája**, hogy támadáskor csak egy embert ragad el, majd visszavonul a vadonba és aznapra felszívódik (különösen, ha sebet is kapott). **Ha a csapat túl kiszámíthatóan viselkedik**, és gyakran használja ugyanazt az útvonalat (pl. a Régi út), akkor Fraffmarr beáshatja magát a hó alá és türelmesen várakozik (hóesésben elég nehéz kiszűrni, főleg éjjel). A végjátékban aktívan keresheti a csapatot: éjjel a tábor körül ólálkodik, próbára teszi az őrszemek figyelmét, esetleg be-becsap köztük és nem hagy pihenőt a csapatnak. Ez a **macska-egér játék** könnyen felőrölheti a szörnyvadászok állóképességét (és a csatlósok morálját). A Kardfogú macska erejének köszönhetően Fraffmarr a közönséges, egyszerű csapdákat (pl. hurok és veremcsapdák) kiismeri, és nagy eséllyel elkerüli, és kétszer nem csalható lépre ugyanúgy. **Ha a csapat azonos hexán tanyázik vele** (főleg, ha tüzet is raknak), Fraffmarr előbb-utóbb szagot fog, előbújik és becserkeli a betolakodókat.
- **Víziszony:** Fraffmarr fő gyengepontja, hogy nem kel át vízfolyásokon vagy nyílt vízen. (Talán a benne izzó kohó, vagy Garm-Gorak szeszélye az oka, ki tudja?) Ez nem jelenti azt, hogy egy aprócska vízer is az útját állja, mivel egy pár méteres ugrás meg sem kottyan neki (különösen, ahogy növekszik)! Ha muszáj, a vízen való átkeléshez a természetes gázlókat, a hidakat, esetleg a feltorlódott uszadékfát használja.

Mesélő! **Fraffmarr víziszonya fontos nyom**, melyre számos módon utalhatsz a kaland folyamán. Pl. a csapatot üldözve feladja a hajszát és nem kockáztatja a víz fölötti átkelést egy keskeny fatörzsön (noha nyilvánvalóan remekül mászik és a víz sem mély). Vagy: vérnyom, mely a vízen át a túlparti sűrűbe, egy kivérzett állat teteméhez vezet – különös, hogy bár a Bestia halálosan megsebezte, mégis hagyta veszni a zsákmányát.

Fraffmarr viselkedésében lényeges vonás, hogy nem akar végezni minden betolakodóval azonnal, ehelyett **élvezi a macska-egér játékot és a félelmet, amit kelt**. Az erejét próbálgatja még. Noha óvatos, az irhája jelentette különleges védelem tudatában nem tart attól, hogy az emberparányok legyőzhetnék őt. Ez megváltozhat, ha a csapat komoly sebet ejt a Bestián, esetleg fegyvereket készítenek ellene a Teremtés Barlangjában.

Végül: a kaland lényeges eleme, hogy a csapat apránként kiismerje a Bestia viselkedésének néhány törvényszerűségét, s erre építve idővel átvehessék a kezdeményezést. Ám Fraffmarrt soha nem lehet teljesen kiismerni! A kaland hangulatából, a vadont átítató veszélyérzetből is elvesz, ha ezek az információk tényszerűen kerülnek tálalásra. Ehelyett azt javaslom, hogy mindezt próbáld úgy adagolni, hogy a Játékosok legfeljebb erős sejtésekre és valószínű jóslatokra hagyatkozhasanak, ám a teljes bizonyosság luxusa ritkán adassék meg számukra a vadászat alatt.



III.4. A barbárok tevékenysége a vadonban

Háttér: a Virrasztók klánja. A barbárok **titokban az Örök Bestia újjászületését és felcseperedését segítik** a Komorló rengetegben. Látszólag önszántukból cselekszenek, de álmok és sugallatok útján Nordessa, az Északi Szél már réges-régen átvette felettük az irányítást, hogy ügynökeiként használja őket az Ősök Énekében is megjövendölt világvége előkészítésében. Ennek egyik első és legfontosabb lépése Fraffmarr, a Falánk felnevelkedése. Ősi feladat, szent kötelesség ez a Virrasztók számára, melyet sámánjaik már generációk sokaságával ezelőtt megjövendöltek. A Virrasztók klánjának hajdanán épp a Komorló rengeteg – s így az Örök Bestia majdani szülőbölcsője – volt a szállásterülete, ahonnan az uthgardt-svenkar háborúk idején a szakállas hódítók mind egy szálíg kiirtották őket. Az elmúlt évszázadban a barbárok az Égig Érő Hegyek közt erősödtek, ám most titokban visszatértek, s újra birtokba vették őseik szent helyeit. Előbb rajtaütöttek Thorgeir tanyáján és visszaszerezték a prófécia tekerceit (ld. a „Thorgeir szurdoka” kalandmodult), majd a **Hurok-folyam partján** lévő, kettős csúcsú **Csorbakő** alá fészkeltek be magukat. Kisebb csapatokra oszolva most előkészítik Fraffmarr győzelmét a vadon ősi állatszellemei felett, valamint tévútra vezetik, kiiktatják a svenkar vadászcsapatokat, ezzel is fedezve a Bestia aktivitását – míg nem aztán már túl késő lesz közbeavatkozni...

❖ A barbár csapatok aktivitása:

Az egyik csapatuk (# 1. csapat) végig a **Csorbakő-barlangban tartózkodik**. Biztosítják a helyet és fogadják a visszatérő társaikat. A másik két csapat jön-megy a vadonban, ők Fraffmarr harcát készítik elő a nagy állatszellemeikkel. Amint egy helyen végeztek az előkészületekkel, egy ősi, hívó énekkel (a Szellemvilágban messzire hallható) csalogatják a Bestiát, aki hamarosan meg is indul új célpontja felé (ekkor célirányosan halad).

- **Nyomok eltüntetése:** a barbárok nagyon otthonosan mozognak a téli vadonban, kevés jel árulkodik a jelenlétükről. Kis tüzeket raknak, könnyű holmival járnak, holttesteket nem hagynak szét, a nyomokat pedig gondosan elfedik maguk mögött (ez mindenkori NF 21 *Nyomolvasás-eltüntetés*; ha valamiért sietve kell távozniuk egy helyszínről, akkor NF 16).

1. barbár csapat: a barlang őrei; 8 fő (4 vadász + 3 íjász + 1 berzerker) + 1 rémfarkas

Mindvégig a Csorbakő-barlangban [8.], és annak közvetlen környékén tartózkodnak. A barlang körüli nyomaikat elfedik, ám a tanyahelyükön nem igazán tartanak támadástól. Ha a # 2-3. csapatok egyike kudarcot vall (azaz nem érnek vissza a barlangba a tervezett időre), feladatukat ez a csapat veszi át.

2. barbár csapat: vadászcsapat; 9 fő (5 vadász + 3 íjász + 1 berzerker)

- **-2.-4. nap:** **vermet ásnak a Mamutnak** [17.] és a 4. nap alkonyán sikerül csapdába terelniük. A barbárok egy szomszédos hexán vernek tanyát, az erdő mélyén, és az éjszaka folyamán a Bestiát hívják a szelleménekkel. Hajnalban indulnak vissza a Csorbakő-barlangba. A Mamut önerőből képtelen kijutni a veremből, így Fraffmarr könnyen végezhet vele.
- **5. nap:** visszafelé tartanak a Csorbakő-barlangba. A Hurok-folyamot D-ről kerülik, majd az elaggott hídnál [9.] kelnek át. Estére érik el a barlangot. (*Fraffmarr az 5. nap alkonyán végez a Mamuttal.*)
- **6-7. nap:** a Csorbakő-barlangban tanácskoznak (az #1. csapattal együtt).
- **8-11. nap:** a 8. nap reggelén elhagyják a barlangot, és **estére a Medve földjére** [6.] **érnek**. A barlangtól 1 hexa távolságra, egy régi folyómeder barlangjában vernek tanyát és nagyon óvatosan mozognak a Medve földjén. A következő napokban vadásznak, az elejtett zsákmányt pedig méreggel tömik tele, miközben rítusokkal ébresztgetik a Medve szellemét.
- **12. nap:** a Medve reggel előbújik a barlangból és szétkergeti a barbárokat. Kiszagolja a csalétkeket és estig mindhárom mérgezett tetemet bezabálja, majd a méregtől és legyengülve visszavonul a barlangjába. A barbárok a folyón keresztül elhagyják a Medve földjét és visszaindulnak a Csorbakő-barlangba, ahová este meg is érkeznek. (*Fraffmarr a 15. küzd meg a Medvével.*)
- **13. naptól kezdve:** ez a csapat is Csorbakő-barlangban időzik és egyesül a többi csapattal.

3. barbár csapat: vadászcsapat; 8 fő (1 sámán + 5 vadász + 2 íjász) + 2 vadjak háta

- **0-6. nap:** a Néma-víz északi partja közelében feltörik a jeget [14.], énekekkel ébresztgetik és próbálják horogra keríteni az öböl mélyén szunnyadó, félig hibernált **Tokhalat**.
- **7. nap:** reggel a Tokhal végre rákap a csalíra. A barbárok egész nap fárasztják, végül a vadjakok erejével sikerül partra vonszolniuk a kolosszális méretű halat. **A partra vetett Tokhal magatehetetlen**, innentől kezdve agonizál. A barbárok egy szomszédos hexán vernek tanyát, az erdő mélyén, és az éjszaka folyamán a Bestiát hívják a szelleménekkel.



- **8. nap:** reggel visszaindulnak a Csorbakő-barlangba, a Hurok-folyamot a régi hídon szelik át. Estére elérik a barlangot. (*Fraffmarr a 8. napon érkezik ide, és végez a Tokhallal.*)
- **8. nap estétől kezdve:** a Csorbakő-barlangban tartózkodnak, ám elhagyják azt, ha át kell venniük a # 2. csapat feladatát. Ha a vadonban lévő bestiavadászok feltűnést keltenek vagy óvatlanok, ez a csapat próbálja őket semlegesíteni vagy kizavarni a vadonból – ebben a feladatban az #1. csapat néhány harcosa, a 13. naptól kezdve pedig a #2. csapat is csatlakozhat hozzájuk.

Ha a barbárok elveszítik a Csorbakő-barlangot, vagy más módon válik nyilvánvalóvá a bestiavadászok jelentette fenyegetés, akkor vagy a csapat nyomába szegődnek vagy az Ismeretlen vadonba vezető régi hídnál állítanak kelepécét. Noha bíznak abban, hogy Fraffmarr előbb-utóbb minden ellenségükkel végez a vadonban, a hidat biztosítva próbálják szavatolni, hogy a szörnyvadászok ne juthassanak el Fraffmarr szülőhelyéhez [18.], vagy onnan vissza. (A barlang szerepével nincsenek tisztában, de azt tudják, hogy veszélyes a Bestiára nézve.)

❖ **Ha a barbárok találkoznak Fraffmarral:**

A barbárok tartanak a Bestiától, és próbálnak kitérni az útjából. Ha mégis kereszteznék egymás útját (egy barbár csapat és Fraffmarr azonos hexára mozog), úgy *semmiképp nem támadnak a Bestiára*. Ehelyett hódolnak neki, megpróbálják megbékíteni és óvatosan eloldalogni a közeléből. **A Virrasztók minden harcosa ismeri az ősi, békéltető rítust**, mely révén Fraffmarr „megismerheti” szövetségeseit (uthgardt ének +1d3 ÉP vérző seb; így a Bestia kiszagolhatja az uthgardt vért). **A rítus d6/1-4 eséllyel sikeres** (Fraffmarr odébbáll), míg sikertelenség (d6/5-6) esetén egy harcost elragad, mielőtt eltűnne.

- A rítust Uthgardt félvér Karakter is végrehajthatja a fenti eséllyel, ha előbb ezt valahogyan ellesi vagy megtanulja a barbároktól. Nem uthgardt származású Karaktereknek már sokkal nehezebb a dolga: az esélydobás előtt sikeres *Előadás: vers-ének* próbát kell tenniük (Szellemsámán: NF 16, mindenki más NF 21). Sikeres rítus esetén a Bestia átmenetileg odébbáll, ám ha sebet kapna vagy az adott jelenetben a rítust végző Karakter már megsebezte őt, akkor hiábavaló a próbálkozás.

Mesélő! Az uthgardt csapatok létszámát igazítsd a Karakterek és csatlósai számához. Mivel a barbár csapatokkal valószínűleg külön-külön csapnak össze (ideális esetben a Játékosok által választott körülmények között), így azt javaslom, hogy egy-egy uthgardt csapat létszáma kb. a bestiavadász csapat összlétszámával egyenlő, vagy annál kicsit több legyen. A fenti létszámok meghatározásakor 4 Karakterből és kb. ugyanennyi csatlósóból indultam ki.

A kaland során saját térképen **kövesd nyomon Fraffmarr és a barbárok mozgását** (napos bontásban). Így mindig tudni fogod, hogy a csapatnak van-e esély beléjük futni vagy a nyomaikat meglegelni egy adott hexán. A 4-5 napnál régebbi nyomok nyilvántartásával már felesleges vesződnöd, a folyamatos havazás ezeket végleg eltünteti (kivétel lehet, ha Fraffmarr zsákmányolt és bezabált az adott hexán).

III.V. Tippek és tanácsok a történetvezetéshez

1. Az időkorlát érzékeltetése. Az eseményfolyam szerint Fraffmarr a **16. napon** elhagyja a Komorló rengeteget (addigra lehetőleg minél több állatszellelem erejét begyűjtve). Ekkor a csapat elbukja a kalandot. Noha a történet pontos időzítője nem lehet ismert a Játékosok előtt, **fontos, hogy az idő szűkét és ennek fontosságát érezzék**. Erre több módon is lehet utalni (Balulf, jóslatok és látomások, a holtak szellemei, stb.), és a múltó időt is érdemes érzékeltetni.

- Az időkorlát érzékeltethető az egyre jobban kitelő holddal (mikor épp nem takarják hófelhők).
- A történet idején a holdtölte épp a **15-16. napra** esik. Ez az évszak legnagyobb teleholdját jelenti, amely még nappal is látszik. Egyes vidékeken, a régi hagyományok szerint ez a telehold szakrális jelentőségű holdünnep, mely a felnőttkorba lépés és függetlenedés határát is jelenti. (*Amellett, hogy a holdtölte baljós előjel, a holdünnep közvetve Fraffmarr felcseperedésére is utal.*)

2. A nagyobb kép. A kaland lemesélhető egy „sima” szörnyvadászatként is, ám a háttérét is használva az események sokkal jobban beágyazódnak Heimurinn világába. A prófécia, az **Ősök Énekének megszerezhető részletei** a történet mélységét szolgáltatják: ezeket fellelve (akár a „*Thorgeir tanyája*” c. kaland folytatásaként, akár újonnan) összerakható, hogy valójában mi a tét és mire megy ki a játék.

A kulcsfontosságú helyszínekre [pl. 8., 10.] és az állatszellemelek szerepére **jóslátomások utalnak** [melléklet]. Ilyen látomásokat több helyen is lehet nyerni, és a Mesélőn múlik hogy mikor dobja be ezeket és mennyire segíti ezzel a csapatot.



3. Legendák. A kaland számos helyszínéhez tapad valamilyen legenda, történet – ld. a „Háttér” típusú bekezdéseket –, melyek főleg a hangulatot és a világot hivatottak építeni. Engedd, hogy a Játékosok felderítsék ezeket! Kapcsolódó jártasságpróbák eredményeképp, de NJK-on vagy csatlósokon keresztül is átadhatod az ilyen háttér információt.

4. Karakterek pótlása. Több helyszínen is van „Belépési pont”, ahol könnyűszerrel bemesélhetők új Karakterek vagy csatlósok az elhullottak pótlására.

5. Adminisztráció. A történetben a barbárok csapatai, a skageni szörnyvadászok és Fraffmarr is a Karakterek csapatával párhuzamosan mozog és cselekszik. Mindezt nyomon követni segít, ha a Mesélő kimásolja magának az ellenfelek időrendjét és kijegyzeteli a viselkedésük legfőbb szabályszerűségeit. Ha az megvan, akkor a térképen folyamatosan lekövetve az ellenfelek mozgását a kaland szinte önműködő lesz, ahol a találkozásokból és motivációkból azonnal adódik a konfliktus mikéntje is.

IV. A Komorló rengeteg: helyszínek és események



A Komorló rengeteg mesélői térképe (1 hexa kb. 3 mérföld). A Játékosok számára kiadható térképeket ld. a mellékletek között.





1. Fjori tanyája – A tanyát 3 m magas rönkkerítés óvja, kapuja erős, belülről gerendával zárható. Az udvar közepén egy 15 m hosszú *szkalli* áll, szilárd gerendaépítmény. A ház hátsó, keskenyebbik feléhez toldott karám a házban folytatódik (így a jószág fedél alá terelhető), de ajtóval lezárható. Az udvaron egy **féltető alatt fáskamra** (feldolgozásra váró szálfával), egy kisebb **raktár-műhely** és egy földbe vájt **pince** (nagyjából üres) áll. **A tanyán hátrahagyott élelem nem, de tűzifa bőven akad.** A tanya kiváló bázis, ám a Skageni Karmok csapata már elfoglalta, és eszük ágában sincs lemondani róla.

- **A riválisok nyomai:** *Nyomolvasás* (NF 11): szán és emberek (8-12 fő) nyomai, a tanyaig vezetnek. (A *Skageni Karmok nyomai*, ld. alább.)
- **Csapdák a hó alatt:** Egy-egy farkascsapda a fal minden külső oldalán, és egy a ház mögött (csapdakeresés bejelentése esetén *Észlelés* NF 16): sebzés 1d6+2 (SFÉ nincs) és Reflex (NF 21); elvétett mentődobás → szabadulás csak sikeres ERŐpróbával (-2).
- **Tanyakulcs (Fjori gazdától):** A kulcs a *szkalli* egyetlen ajtaját és a hátsó, kinti karámba vezető (egyébként zárt) kaput nyitja.

Háttér: Skageni Karmok (rivális bestiavadászok). A Kristály-tó Odewalddal átellenes partján álló Skagen hírhedt szörnyvadászai, akiket csak a jutalom és hírnév ígéréte hajt. Titokban a skageni jarl, Széphajú Einar bérelte fel őket és küldte az odewaldiak „megsegítésére”, hogy a dicsőséget elhalászva fricskát adjon rivális szomszédainak. A martalócok Odewalddban épp csak kötelező tiszteletüket tették, majd bevették magukat a vadonba.

Kyrgur csapata riválisként kezel mindenkit. Fenyegetőek és gőgösek. Amíg nyeregben érzik magukat, nem szövetkeznek senkivel, sőt, egy találkozást könnyen vérontásig is vihetnek. Bízna a szakértelmükben és már a markukban érzik a jutalmat. Noha a törvények szerint nincs joguk kisajátítani a *szkallit* (főleg, ha a csapat megkapta Fjoritól a kulcsot), ám a vadonban fittyet hányanak erre: legfeljebb majd megfizetik a kártételt a jutalomból. Tisztában vannak a helyzeti előnyükkel, így nem engednek be fegyvereseket a kapun. Amíg nyilvánvaló az előnyük, Kyrgurt párbajra sem lehet provokálni – ennél azért okosabb.

❖ A szörnytámadás nyomai a tanyán:

- A szörny végzett minden élőlényvel, ami a rönkházon kívül volt aznap éjjel. A ház gerendafalán és az ajtón mély karomnyomok éktelenkednek.
- **Nyomolvasás** – NF 6: a nyomok medveméretű lénytől származnak. (*Fraffmarr nem sokkal azután támadt, hogy megszerezte a Kardfogú macska erejét.*) NF 11: a karámban rengeteg a kiömlött vér a hó alatt: a szörny sokkal többet gyilkolt, mint amennyit képes lenne megenni vagy elvinni. NF 16: a Bestia egy kerítéshez közeli fáról ugrott be az udvarra, és a ház tetejére is feljutott. Egy embert É-ra vonszolt el a fák közé, de a nyomok idővel eltűnnek.

Háttér: a Skageni Karmok stratégiája. A tapasztalt szörnyvadászokat a rutin és az elbizakodottság vezeti tévútra. Mindvégig egy medveméretű lényre számítanak, és fogalmuk sincs Fraffmarr valódi természetéről, agyafúrtságáról és arról, hogy az ereje napról-napra gyarapszik. A tervük az, hogy a tanya közelében kelepcét állítanak és a **titkos fegyver segítségével végeznek a Bestiával** – így megkímélik magukat a téli vadon kényelmetlenségeitől is. Noha a terv jó, mégis kudarcra van ítélve – és nem is Fraffmarr, hanem a **csapaton belül húzódo ellentétek** miatt. A csapat alvezére, Lodvkil mostanra megelégtelte Kyrgur erőszakosságát és fennhájazását, meg azt, hogy mindig az övé a jutalom és dicsőség nagyja. Néhány kulcsembert a befolyása alá vont és most elérkezettnek látja az időt, hogy végre megszabaduljon a főnöktől – méghozzá épp akkor, amikor a Bestiának állított kelepcé bezárul...

❖ Ha Skageni Karmok stratégiája és aktivitása:

- **A terv I. szakasza: -2. nap:** elfoglalják **Fjori gazda üres tanyáját**. Becsapdázzák a környéket (egy-egy a fal minden külső oldalára, egy a ház mögé), miközben két háromfős csapat felderít a környéken. Éjjelente őrtüzeket táplálnak és őrköt állítanak (két ór a kapu mögött, egy a *szkalli* előtt). **0-2. nap: őrtornyot ácsolnak** a kapu mögé. A torony a 2. nap alkonyára elkészül, ez idő alatt maguktól nem hagyják el a tanyát. **3. nap:** hajnalban egy csapat (Lodvkil és 2 martalóc) etetőanyagot szór ki és élve fogó csapdákat állít néhány közeli vadcsapáson. **4-7. nap:** egy martalóc minden hajnalban ellenőrzi a kirakott csapdákat. A terv az, hogy eleven csalit fognak be (pl. karibu borjút; siker: d6/1 nap). Eközben előkészítik a skageniek titkos fegyverét, Bertát (egy hatalmas nyílvetőt) készítik elő. **8. nap:** ha a csapdák nem fogtak semmit, beáldoznak egy málhás öszvért, és tervük a II. szakaszba lép.
- **A terv II. szakasza: 9. nap:** a tanyától nem messze (2-3 hexa K-re) kipányvázzák a csalinak szánt állatot egy tisztáson, majd nyomokat hagynak a környéken (ágakra aggatott belek, véres csapások) és kürtjelekkel hergelik a Bestiát. Eközben néhány őrszem magaslati pozícióból figyel a környéket. A nyílvetőnek ágakkal



és hóval fedett rejtékhelyet ácsolnak, és ráállítják a csalira; a fegyvert **Gonol** (az ács) és **Rikki** (a számi rabszolga) kezeli. Két máglyát is felhalmoznak a tisztáson – ezeket **Lodvki** feladata lesz begyűjteni tüzes nyilakkal, ha a szörny éjjel támadna. **Kyrgur** az embereivel a csali közvetlen közelében, a hó alá ástott vackokban rejtőzik el, hogy meglepetésszerűen előrontva megadhassák a kegyelemdőfést a lénynak.

- **A kelepce működése, 9-10. nap:** a Bestia lecsap, a Skageni Karmok terve pedig csődöt mond. Mikor Fraffmarr besétál a kelepcejükbe, Lodvkiék egyszerűen nem sietnek **Kyrgur** segítségére: a nyílvetőt nem sütik el, **Lodvki** pedig teletűzdeli a szörnyet, de úgy intézi, hogy egyik nyílvevője **Kyrgurt** sántítsa le. A skageniek bepánikolnak. Mire a cselszövők felfogják, hogy mekkora a baj, már késő: a szörny mindenkivel végez, **Gonol** és **Lodvki** pedig **Rikk**it hátrahagyva menekül. A száminak van annyi lélekjelenléte, hogy a rárontó szörnyre elsüsse a nyílvetőt és megsebezze a Bestiát, de a szörny szétzúzza a fegyvert, ami maga alá temeti **Rikk**it. Ezután Fraffmarr sérülten eloldalog, a nyílvető alá szorult **Rikki** így **túléli a vérfürdőt, ám a 10. nap éjjelén halálra fagy**, ha addig nem találják meg.

❖ Skageni Karmok – a továbbiakban:

- **A nyílvető:** Az összezúzott nyílvető (ld. alább) megfelelő szakértelem és faanyag birtokában 1-2 nap alatt újra működésre bírható; a csatlósok közül Lassúvíz Ludin, vagy a skageni Gonol hasznos lehet [vagy ld. 10.]. Az efféle gépezetek *nagyon* ritkák Heimurinn világán! Az ormótlan fegyver kezelése és szállítása nem triviális, ám jól használva halálos veszélyt jelent Fraffmarra.
- **Törött Nyelv Rikki:** Ha emberségesen bánnak vele, idővel elmesélheti a történeteket. Nagyon körülményes vele kommunikálni, mivel néma, és csak a számik kezdetleges írásjeleit ismeri. **Lodvki** és **Gonol** nem örül, hogy **Rikki** életben maradt, így azon lesznek, hogy elintézzék őt a jövőben. Pl. **Gonol** pribékeket bérel egy sörházban a számi ellen, vagy **Lodvki** próbál vele végezni távolról. Noha **Rikki** csak egy számi rabszolga, hiteles és jó hírnévnek örvendő pártfogók által megtámogatott vallomása rossz fényt vetne a két cselszövőre.
- **Szövetségesek?** Ha az erőviszonyok a csapat oldalára billennek, **Lodvki** hajlandó lehet **a csapat mellé állni** a bestiavadászat idejére (főként, ha Kyrgur már halott). Rafniált módon esetleg arra is rávehető, hogy segítsen elveszejteni a vezérét. A többi skageni hallgat rá. **Lodvki** agyafűrt fickó: nem örül a kényszermegoldásnak, így keményen alkuszik (alvezérséget kér, nagy szeletet az odewaldi jutalomból, stb.) – de még ez is jobb, mint megvert kutyaként visszakullogni a skageni *jarl* elé. A tyúkeszű **Gonol** (a „hadmérnök”) Lodvki parancsait követi, ám annak halála esetén is értékes lehet a csapatnak: egyedül **ő ért igazán a skageniek csodafegyveréhez** és ez nagyon jó alkupozíciót kínál neki, amivel tisztában is van.

❖ **A nyílvető, "Berta":** A skageniek csodafegyvere, mely a részeg hadmérnökük, Gonol életműve. Az ormótlan fegyver csakis szánon, részben szétszerelve szállítható; az összerakás és üzembe helyezés félórás feladat.

Berta másfél méteres dárdát képes kivetni és 60 m-ig pontos. Csak előre beállított célra süthető el pontosan, így beállítása után nem mozgatható, máskülönben újra kell kalibrálni (2 kör). A helyes szög és irány beállítására minden alkalommal **rejtett és nehezített ÜGY próba (-2) függvénye**: a próba a TÉ dobás előtt teendő, az eredménye a következő támadódobást befolyásolja +/- irányban (a siker/kudarc szerint). Gonol +2-vel dobja az ÜGY próbát, ill. *Mesterség*: Ács jártasság birtokában sincs levonás a dobásra.

TÉ: +4 (ÜGY próba módosít), **sebzés:** +5d8, **VÉ:** 6 (fix), **SFÉ:** 5, **ÉP:** 30 (10 ÉP alatt használhatatlan).
T/kör: 1/5 kör (ha 2 fő kezeli) és 1/7 kör (ha 1 fő kezeli). Spec: pajzs VÉ bónusza nem számít ellene.

Speciális: ha a fegyvert a skageni Gonol kezeli: T/kör -1 és az Ügy. próbára +2 jár (Gonol: ÜGY 15). Berta további előnye, hogy sem a barbárok, sem pedig Fraffmarr nem tudják mire vélni (legalábbis az első alkalomig).



2. Menekülő odewaldi csapat – A viharvert, **ötfős kompániával** a Régi úton lehet összefutni (d6/1-3 esély / hexa). Sérültek, moráljuk menthetetlenül megtört. Csak támadás vagy komoly sértegetés esetén harcolnak (2. szintű Harcosok, Morál: 7, ÉP: 60%). Elegük van a szörnyvadászatból, már csak haza akarnak jutni.

- **Vezérük Vakmerő Hakon** (3. szintű Harcos) **nagyon önérzetes fickó**: tisztában van azzal, hogy vezéri pályafutása gyászosan indult, de indulatosan reagál, ha erre megjegyzéseket kap. *(Ha Hakont barátilag kezelik, akkor a csapat a jövőre nézve nyerhet egy szövetségest Odewaldban.)*
- **Belépési pont:** Az odewaldiak soraiból beállhat a csapatba valaki (JK vagy csatlós), ha létszámpótlására lenne szükség.
- **Üzlet:** Az odewaldiak elvesztették készleteik nagyját, így szűkében vannak tűzifának és élelemnek is. Hakon a bolti ár 3x-osát is hajlandó fizetni a készletekért, de könyörögni nem fog. Rendelkezik egy **térképpel** is a rengetegről (Ivar goditól vásárolta, 18 ep-ért túlad rajta).



Értesülések:

Baráti fogadtatás esetén (hát ha még sört is kapnak!) Hakon beszámolhat néhány dologról:

- **Legendák:** Az Utolsó erőd és a Csorbakő legendái [ld. 4. és 8.].
- **Gyilkos madárrajok:** A belsőbb síkságokon éjfekete madárrajok támadtak rájuk. Többüknek kikaparták a szemét vagy letépték a fülét, é még a godijuk is odaveszett a harcban. Nekik ennyi elég volt ebből az átkozott vadonból! (*Az Utolsó erődben tanyázó vérvarjak [3.] támadtak rájuk.*)
- **Nyomok:**
 - A tópart körüli vadon egy részét átfésülték [6.]: egy tágas barlangra (biztosan lakott!), és hatalmas karomnyomokra (rég!) akadtak, de friss nyomokat nem láttak a környéken, így inkább továbbálltak.
 - A tóparton emberek nyomait látták: azok átkeltek a folyamon és talán az Ismeretlen vadon irányába tarthattak. Néhány fő (4-6 fő), könnyű málhával. (*Csorbaorrú Egil csapatának nyomai [ld. 12.].*)

Háttér: az odewaldi csapat. Az odewaldi ifjak csapata egy rövidebb úton, a Néma-víz partján érkezett a területre és átvágott a Medve földjén. A barlang környékét felderítve rájöttek, hogy lakott – ám akármilyen is tanyázik is odabent, az az elmúlt hetekben nem hagyta el otthonát. Így a jobb eszükre hallgatva inkább csendben odébb álltak innen. A barbárokkal, a Bestiával vagy más csapattal nem találkoztak.



3. Vérvarjak rajai – E madárrajok az Utolsó erődbe [4.] fészkeltek be magukat és vehemensen védelmezik a környező síkságot. Az erődből kicsapva a romokkal szomszédos bármely hexán felbukkanhatnak (d6/1-3 esély / hexa), de kizárólag nappal.

- A fekete madárrajokat kiszűzni nem nehéz, ám a vadállatok alapos ismerete (*Tudás: vadon NF 16 / Tudás: Bestiák min. 1-es érték*) szükséges ahhoz, hogy még időben feltűnjön a madarak szokatlan, veszélyt hordozó viselkedése. Ezt felismerve még van 1d3+1 kör felkészülni a harcra, mielőtt a gyilkos madárrajok tépve-karmolva az utazókra vetik magukat (1d3+1 csapat **vérvarjú**).
- Ha egy madárraj elveszíti az ÉP-je ½-ét, automatikusan menekülőre fogja és visszatér az erődbe.

Háttér: vérvarjak. Ezek a madarak eredetileg az Égig Éró Hegyek alacsonyabb csúcsai között tanyáznak és legfeljebb a svenkar határvadászok ismerhetik őket. Semmi keresnivalójuk nincs ilyen távol az otthonuktól: őket is Nordessa, az Északi Szél terelte ide. Ahogy nagyon lassan, de biztosan a befolyása alá vonja a peremvidékek lényeit, először a gyengébb és csekély értelmű lények hódolnak be neki (e varjak lesznek Nordessa első felderítői).



4. Az Utolsó erőd – A sivar pusztában hó alatt megbújó ősi csontok és szétrozdált fegyverek roppannak a vándorok csizmái alatt. A síkság közepén lévő domb tetejét dűledező romok foglalják el – egy lepusztult és kiegészített svenkar erőd maradványai. A várak szinte teljesen feltelt és a falak köré is hótörzseket halmozott fel a szél. Az egykori kapunak csak az íve áll, az üszkös falak legfeljebb embermagasak. A **váruddvar elhagyatott**; körben, a falak tövében beomlott fedelű kőépületek, némelyik ajtónyíláson rács van. A legjobb állapotban **az udvar hátsó részén álló, háromszintes kőtorony van**, de a teteje ennek is beomlott már. A torony felsőbb emeleteire **vérvarjak csapatai vették be magukat** és az erődöt saját területükként védik (nappal aktívak).

Háttér: az Utolsó erőd. A sötét múltú erősséget jó 130 évvel ezelőtt, **az uthgardt-svenkar háborúk idején emelték** a szakállas hódítók, mikor az itteni barbárokat (a Virrasztókat) sikerült végre a Hurok-folyamon túli vadonba visszaszorítaniuk. A svenkar csapatok az erődből éveken át a fennhatóságuk alatt tartották a vidéket, s bár folyamatosan csatároztak az Ismeretlen vadonba visszahúzódott barbárokkal, végleg felszámolni nem tudták őket. Végül a barbárok titokban összegyűjtötték minden harcosukat és sámánjukat, majd egy holdtalan éjen előzőnlőtték az erődöt; az itt állomásozó svenkar katonákat az utolsó emberig lemészárolták. Ezt követően a barbárok éveken át sikerrel tartották az erődöt. Végül, az uthgardt-svenkar háborúk végének közeledtével a svenkarok összesített erővel újra betörték a Komorló rengetegbe és komoly véráldozat árán végül sikerült felgyújtaniuk az erődöt, melyet az uthgardtok különös módon körmük szakadtáig védtek. A barbárok mind egy szálra odavesztek a lángokban. **Ez volt az uthgardt-svenkar háborúk egyik utolsó nagy csatája.** A svenkarok ezzel a győzelemmel végleg megszilárdították a hatalmukat a vidéken, a rossz hírű erődöt pedig soha nem állították helyre többé. A háborúkat követő években **az erőd vesztőhelyként működött tovább**: ide hozták azokat a halálra ítélt hadifoglyokat és törvényszegőket, akiket aztán az itt állomásozó godik az Utolsó úton végigvezetve, Asator



szent helyén küldtek az istenek elé – így adózva hálával a hadisteneknek azért, hogy a nagy háborúk alatt győzelemre segítették népüket. Később, ahogy az emberáldozatok egyre ritkábbá váltak, a hely is elveszítette jelentőségét s végleg elhagyatottá vált. Arra azonban mára senki nem emlékszik, hogy egy véres fogolylázas vetett itt véget az utolsó svenkar helyőrségnek – hiába, a balsorsú erőd nem cáfolt rá a múltjára. Noha az erődöt emberöltők óta nem látogatja senki, a hely átkozott híre azóta is szóbeszéd tárgya: állítólag mindenki rút véget ér, aki beveszi magát ide...

- **"Rossz hely":** BÖL próba (csatlósok: Morálpróba) babonaság ellen (semmi/ Zavaró hátrány, míg az erődben tartózkodnak). Az üszkös falak, a szóbeszéd és a hajdani vérontás számtalan mementója baljós köpönyegként terül rá a helyre. A falak itt figyelnek és éjjelente szellemek neszeznek a szélben...
- **A várudvar épületei:** Használhatatlan romok, ám néhány épület többé-kevésbé áll: pl. az egykori kintin, a szentély és a rácsos ajtókkal ellátott kis helyiségek (régibörtöncellák, ld. alább). (Ezek a helyiségek láthatóan használatban voltak a vár eleste után is – mikor az erőd még vesztőhelyként funkcionált.) A romok közül 1d6+5 adag tüzelő guberálható össze.
- **Vérvarjak a toronyban:** A vártorony emeletein **vérvarjak** tanyáznak (1d6+6 raj). Hevesen támadnak mindenre, ami megközelíti a helyet (kizárólag nappal). A tanyahelyüket védik, így csapataik szokatlanul elszántak: egy-egy varjúcsapat csak 10 ÉP alatt széled szét.
- **A vártorony:** Vasalt ajtaja beszorult (ERŐ -2), belülről egy svenkar férfi fagyott és **mumifikálódott teteme van rá felszegezve**, nyakában Asator jelképe. (Az erőd utolsó godijával a börtönlakók végeztek a 100 évvel ezelőtti lázadáskor; ld. alább.) A tető beomlott, a **lépcső omlásveszélyes** (esély d6/1: 2d8 ÉP, Reflex NF 16 felezi). A hely meglehetősen bűzös a varjútanya miatt, ám ha sikerül kipaterolni innen a madarakat, a földszint jól védhető táborhelyként szolgálhat – noha az erődben könnyű álomra senki ne számíton.
 - **Varjútanya:** Az emeleti fészkekből maradványok (letépett fülek és ujjak, kivájt szemek), egy svenkar bross (25 ep), egy diónyi kvarckő (50 ep) és egy szem módjára festett, **csiszolt kőgolyóbis** kerülhet elő.
- **Az Emlékezés Fala:** Egy félreeső, jég borította falon írott szöveg található. A jeget levakarva a falon svenkar nevek lajstroma áll (legalább 30), melyek közt feltűnően sok a negatív felhangú név („Becstelen”, „Hajlott”, „Kancsal”, „Jarlölő”, „Hitzegő”). A fal talán az itt raboskodó halálraítélteknek állít valamiféle emléket? **Üszköskezű Ragnar neve nem szerepel a falon** (ld. alább).

Háttér: Az Emlékezés Fala. Az erődben szolgáló godik ide vették fel azoknak az elítélteknek a nevét, „akik megjárták az Utolsó Utat”, azaz az isteneknek bemutatott szakrális áldozatként, bátran lelték halálukat Asator pilléreinél. Ez volt az egyetlen és utolsó módja annak, hogy e törvényen kívüliek valamelyest tisztára moshassák a nevüket és az fennmaradjon az utókor számára – még ha csak egy eldugott erőd félreeső sarkában is.

❖ Régi szentély:

Az erőd kiégése után ezt a termet helyreállították, de az évszázados elhagyatottság mára mindent elkoptatott, kivéve az oltárkövet. A feliratok tanúsága szerint a hadisteneknek, legfőképp **Asatornak szentelt helyiség**.

- **Oltárkö:** Halovány zöld, üvegszerű tömb. Felszíne durván megmunkált és érintésre langyos, időnként apró elektromos kisülés csíp az ember kezébe. Asatornak tetsző és megfelelően bemutatott áldozat esetén (Tudás: vallás NF 16) egy belső rekesz válik elérhetővé. Ebben ökölnyi kövek lapulnak, néhány még mindig őrzi mágikus erejét (**Asator kövei**, 1d3+1 db; ld. az azonos nevű spec. papi varázslatot).
- **Szenteltvíz:** A sarokban egy svenkar harcászétmállott csontváza hever, felfordult, koponyájában víz gyűlt össze. **Észlelés NF 11:** a koponyában lévő víz **nem fagyott meg**. **Nyomolvasás NF 16:** a csontvázon számos gyógyult sérülés, a metszőfogak festettek, hátulról végeztek vele. (A folyadék a **Szentelt víz** tulajdonságaival bír (ld. a papok Folyadék Szentelése varázslatát), és **Üszköskezű Ragnar ellen használható**, ld. alább. A harcászétmállott Asator isteni bajnoka és berzerkere volt, orvul végeztek vele a börtönlázadás során.)

❖ Lezárt börtöncella:

Az apró, sötét helyiség rácsos ajtaját rozsdás lánc és lakat zárja. (Ez az egyetlen ilyen hely az erődben!) Nappal a cella egy ember fálhoz láncolt csontvázán (bal keze deformált) és egy szétrohadt matracon kívül üres – ám éjjel a lakója megjelenik!

- **Üszköskezű Ragnar:** A cella lakója **egy kísértet**, aki nagyon is húsvér embernek tűnik. **Kizárólag éjjel jelenik meg:** ilyenkor könyörög, ígéretet (a godik elrejtett kincséről hadovál), hízeleg, átkozódik – bármit mond, csak engedjék szabadon (Meggyőzés +6). Emlékei szerint legfeljebb egy hete van itt, mióta a többiek galádul hátrahagyták őt. **Ragnar nincsen tisztában a halálával**, így azzal sem, hogy a rácsok **valójában** nem képesek őt feltartóztatni – egészen addig, míg ezt el nem árulják neki, vagy ki nem nyitják a celláját. Amíg élőnek képzelet magát, úgy is viselkedik: eszik, fázik, megre vágyik (valójában egyikre sincs



szüksége). A sorsáért a godikat és a „Fekete Farkast” átkozza. (*Tudás: legendák-tört. NF 11: a svenkar-uthgardt háborúk során Odewaldot megalapító, véreskezű jarl, aki több, mint száz esztendeje regnált.*)

- **A tüzekhez feltűnően vonzódik.** Ha tűzhöz juttatnák, átmenetileg lecsitul, majd – ha úgy hiszi, hogy senki nem látja – elnyeli a lángot.
- Ha kijut a cellából, elsősorban a csapatban lévő godira támad, és örült gyújtogatásba kezd.
- **Ragnar szelleme megbékíthető,** ha a nevét felvésik az Emlékezés Falára. (Ám ezzel méltatlanul állítanak emléket egy gonosztevőnek: -1 Sorspont mindenkinek, aki ezzel nem ellenkezik.) Ekkor Ragnar eltűnik; ám ha a nevét letörölnék a falról, úgy Ragnar a következő éjjelen megjelenik és bosszúszomjasan tör rá a csapatra, bárhol is legyenek épp.
- **Írás a falon:** A cella hátsó sarkában, a csontváz mögötti falra felkaparva az Ősök Énekének egy versszakára bukkanhatnak. (*Ragnar kaparta fel.*)

Háttér: Üszköskezű Ragnar [Hírnév: 30]. Az egyik utolsó halálraítélt, akit hajdanán az Utolsó erődbe hoztak raboskodni. Az égett arcú és kezű fickó többszörös gyújtogatóként vált hírhedtté, így *Grim Svartsson, Odewald első jarlja*, a „Fekete Farkas” halálra ítélte őt. Ragnar évekig raboskodott itt, és a sors végül úgy hozta, hogy soha nem kísérték őt végig az Utolsó Úton – így megváltásban sem részesülhetett. Egy éjjel a halálraítéltek kiszöktek celláikból, lemészárolták az erőd maroknyi katonáját és godiját, majd kifosztották a helyet és elmenekültek. Ragnart azonban annyira megvetették, hogy még nekik sem kellett: inkább hagyták őt rohadni, így szelleme azóta is itt kísért.

❖ A barbárok és az Utolsó erőd:

Az uthgardtok **babonás rettegéssel** tekintenek az átkozott erődre és alapesetben nagy ívben elkerülik a helyet. Bár a síkságon álló romra kedvező rálátás nyílik a Csorbakő-hegyről (a barbárok tanyájáról), a csapat rejtve maradhat itt, ha elég óvatos (pl. takarásban raknak tüzet, főleg éjjel mozognak). Ha az uthgardtok megneszelik, hogy a csapat itt vert tanyát, akkor is csupán éjjel, a hóesés fedezékében és legfeljebb néhány felderítőjük oson ide a csapatot zaklatni (pl. csapdákat rejtenek el a hó alá az erőd körül, rálőnek az örökre, stb.). Komolyabb támadásra nem merik elszánni magukat egészen addig, míg a sámán nem csatlakozik hozzájuk – ám lehetőség szerint ekkor is csak túlerőben támadnak. **Az erődben a barbárok Morálpróbáihoz -2 jár.**

- **Üszköskezű Ragnar:** Gyűlöli az uthgardtokat (harcolt is ellenük a háborúban), és titkon minden vágya az, hogy feloldozást nyerjen és a neve se merüljön feledésbe. Ha a csapat megsejti ezt és szót ért az örülttel, akkor – ha ügyesen szövök a szálakat –, a bosszúálló szellem rávehető a harcra és az erőd körüli barbárokra uszítható. Ragnar komoly pusztítást végez közöttük, és csak a Virrasztók sámánja képes őt elintézni.



5. A Smilodon földje – A vadon közepén lévő völgy a Kardfogú macska territóriuma – vagy legalábbis az volt, míg Fraffmarr nem végzett vele. A völgyből egy meredek sziklafalak ölelésében húzódó keskeny, zezzugos kanyon indul, mélyén egy barlangnyílással. *Észlelés NF 11:* a falakon itt-ott régi sziklarajzok (stilizált állatok képei), a fák némelyikén pedig hatalmas karomnyomok találhatók.

- **A barlang:** A barlang előtt korhadtt facölöp áll, rajta rég elfeslett bőrszíjak maradványai. (*Régi uthgardt áldozóhely.*) Odabent sötétség és bűz honol. Csatlósok csak sikeres **Morálpróba** után mernek bemerészkedni – erre nincs szükség, ha a csapat előzetesen már meggyőződött arról, hogy a félelmetes barlang lakatlan.
- **A Smilodon teteme:** A barlang mélyén a Kardfogú macska teteme hever; hetekkel ezelőtt pusztult el. A fagyott dög irhája menthetetlen, ám **az egyik kardfoga ép** (65 ep, eszmei érték).

Nyomolvasás NF 11-16:

- A Smilodon borzalmas csatát vívhatott az életéért.
- A feltépett testből a szív és a máj is hiányzik, ám a tetemet nem kezdték ki dögevők. (*Közönséges vadállatok nem merészkednek a Smilodon földjére.*)
- Egyik hátsó lábán primitív hurok és súlyos kolonc maradványai. (*A Virrasztók félig sikeres csapdázási kísérlete, mellyel Fraffmarrt segítették.*)
- A barlangban a közelmúltban kisebb sziklaomlás lehetett, az okát nem lehet megállapítani.

❖ Alkalmas táborhely:

A fenyegetően szűk kanyonban nem leselkedik veszély a felderítőkre. Sőt, gusztustalansága ellenére a barlang alkalmas táborhely lehet, mivel a ragadozók elkerülik és a szűk kanyonban a barbárok is nehezen neszelik meg



egy óvatos csapat jelenlétét. Hátránya viszont, hogy a barlangból és a meredek falú **kanyonból is csak egyetlen kiút van**, és hogy a mászás állatok szabályosan rettegnek a Smilodon mindenütt jelenlévő szagától.

Háttér: A Kardfogú macska. Az első a vadon nagy szellemei közül, melyet Fraffmarr legyőzött (még a csapat érkezése előtt), szert téve az állatszellem ravaszságára. Az öreg Smilodon a Komorló rengeteg legravaszabb vadásza volt, odúját minden ragadozó messzire elkerülte; ám a Bestia a saját tanyáján hívta őt ki. Előzetesen a Virrasztók beomlasztották a barlang „vészkiáratát”, és többször is megpróbálták csapdába ejteni a Smilodont – legutóbb majdnem sikerrel is jártak. Fraffmarr végül borzasztó összecsapásban végzett a sarokba szorított Kardfogú macskával, ám kis híján ő is itt hagyta a fogát.



6. A Medve földje – A Néma-víz partjáig húzódó, sziklás vízmosásokkal szabdaltsziget a Medve birodalma. Barlangja könnyen megtalálható (a térképen a mancs szimbólum jelöli): közelségét kidöntött fatörzsek, gyökerekig kiásott fák, irtóztató karomnyomok, és itt-ott régi csontvázak (köztük emberekéi) jelzik. A tágas barlangnyílás sötétben kanyarogva fut a föld mélyére, mélyéről nagyvadak és tetemek büze párállik. A **Medve jelenleg téli álomszerű kábulatban van**. Ám jaj annak, aki nagyobb zajt csap a kellenél, mert a hosszú tél után a Medve mindenben zsákmányt lát, ami csak él és mozog!

- Csatlósok csak sikeres Morálp próbával merészkednek be a barlangba.
- **Denevérek:** A sötét barlangfolyosó közepső szakaszán **denevérraj** csüng a mennyezeten (15 m, guanórét jelzi). Noha kábák a hidegtől, a fáklyafény könnyen felzavarja őket: ekkor 1d6+2 körön belül a Medvét is felverik álmából. A denevérek elkerülése *Lopózás-rejtőzés* NF 11 (fényforrás nélkül NF 6).
- A folyosó végül egy bűzös barlangcsarnokba (30×15 m) torkollik. A talajt **szőnyegként borítják a csontok**, a Medve lakomáinak maradványai. A terem közepén szuszog a barlang ura, a csontok halmai között megközelíteni *Lopózás-rejtőzés* NF 16.

❖ A barbárok és Fraffmarr:

- A **barbárok #2. csapata** a **8. nap estéjén** éri el a Medve földjét. Egy befagyott patak partfalában lévő barlangban vernek tanyát (szomszédos hexa). Az ezt követő éjjeleken a Medve szellemét ébresztgetik énekekkel és a barlangja előtt rakott tűzzel. Eközben ejtenek néhány vadat, és a **11. napon méreggel teletömött, véres csalikat** (3 db) aggatnak ki a barlang közelébe.
- A **Medve a 12. nap reggelén előbújik**: szétzavarja a barbárokat, majd a nap folyamán felkutatja a csalétket és estére alaposan bezabál a mérgezett húsból. Ezután visszavonul az odújába, ahol a következő napokban a méreggel küzd. A Medve attól függően gyengül le, hogy **mennyi mérget zabált be: 1 tetem = Zavaró hátrány** (3 nap); **2 tetem = Komoly hátrány** (4 nap); **3 tetem = Végzetes hátrány** (5 nap).
- **Fraffmarr a 15. napon** bukkan fel, és a barlangba alászállva a Medvére ront.
- A csali tetemeket begyűjteni és megsemmisíteni jó ötlet, ám nagyon veszélyes, ha a Medve már ébren van: a kiéhezett behemótot nagyon felbosszantja, ha a vacsoráját ellopják az orra elől. A **Medve borzasztóan kitartó**, kiszemelt áldozatát (vagy annak nyomait) képes órákon át követni – különösen, ha feldühítik! Lerázni főként silecen vagy martalékot hátrahagyva lehet, ám elfutni előle a téli vadonban szinte esélytelen.

❖ A csapat közbeavatkozása:

- Ha a csapat időben semlegesíti a barbárokat vagy megszabadul a mérgezett csaliktól, úgy a Medve vagy elő sem bújik a barlangjából, vagy éhesen kullog vissza oda.
- **Alternatív megoldás** lehet, ha a legyengült Medvével a csapat végez és elpusztítja annak szívét. Fraffmarr így hiába keresi fel a barlangot, a Medve erejét már nem tudja megszerezni. Az örült, a méreg miatt kínok közt fetregő Medve azonban halálosan veszedelmes ellenfél!

A Medve a leghatalmasabb állatszellem, a mérgezés nélkül Fraffmarr még nem képes végezni vele. A két kolosszus összecsapásának kimenetele attól függ, hogy a Medve mennyire gyengült le a mérgezett csalitól:

- **1 tetem (Zavaró hátrány):** Fraffmarr megfutamodik (mindkét lény elveszíti ÉP-je 1/2-ét).
- **2 tetem (Komoly hátrány):** Fraffmarr győz, ám elveszíti ÉP-je 1/3-át.
- **3 tetem (Végzetes hátrány):** Fraffmarr könnyedén győz, csak ÉP-je 1/4-ét veszíti el.
- A 2-3. esetben Fraffmarr a Medve képességét (*Őrjöngés*) is megszerzi.
- **Ha Fraffmarr nem tud itt győzni**, akkor a Medve ereje nélkül hagyja el az erdőt (a **16. napon**, telehold idején). A sérült Bestia nyomait a hóesés dacára könnyű követni, a sebek pedig talán soha vissza nem térő



alkalmat kínálnak a legyőzésére – főleg akkor, ha a csapat megsejti Fraffmarr célját (gyógyulni a 7. vagy 18. helyszínre megy). Ám hiába sérült, Fraffmarr így is pokolian veszélyes, az üldözőkből pedig könnyen üldözöttek lehetnek. Végére is a Bestia a frissen legyőzött ellenségei erejét elnyelve is képes gyógyulni...



7. Hullahalom – A sötét, erdómélyi tisztáson embermagas, 4-5 m átmérőjű halom áll. A buckát hó és fenyőágak fedik. A hideg ellenére a vér és bomlás szaga már a fák közül érezhető. Más ragadozók messzire elkerülik a helyet – nem úgy a tisztás körüli fákra betelepedett **vérvarjak** (3 csapat). **A Bestia a hullahalom körüli 4 hexa távolságból d6/1-3 esélyel hordja ide az áldozatait.**

Háttér: Hullahalom. Garm-Gorak többféle vadállat ideáját formázta bele Fraffmarrba, amit a Bestia viselkedése is tükröz. Hiába a páratlan ravaszság és a már-már emberét közelítő intelligencia, Fraffmarr a vadállati elméje mélyén honoló kódos készletnek engedelmeskedik akkor, mikor ide vonzolja áldozatai egy részét. Éléskamraként, vagy talán afféle trófeateremként kezeli a helyet – ki tudná megmondani? Ha újabb tetemeiket hord ide, a buckát mindig friss fenyőágakkal tatarozza. Az itt felhalmozott holttestekből utóbb azonban már ritkán tér vissza lakmározni – leginkább akkor, ha súlyosan megsérül egy összecsapásban és gyorsabban akar regenerálódni. (Ha Fraffmarr bezabál itt, akkor a gyógyulási rátájához +2d6 ÉP jár).

A tisztást átvizsgálva:

- A tisztást messzire elkerülik a vadállatok (a vérvarjakat kivéve).
- A halmot megbontva (Kitartás NF 16, vétés: *Rosszullét* 1d3 órára) néhány nagyragadozó teteme és vagy **tucatnyi holttest** kerül elő (ez a szám a történet folyamán emelkedhet), frissek és többhetesek egyaránt. (A karperecek alapján az Odewalddal szomszédos földekről is vannak itt.)
- A holttestek mindegyike meg van rágva; alaposabb vizsgálat esetén feltűnhet, hogy a szív és máj mindegyikből hiányzik. (Fraffmarr főleg ezekből gyarapítja erejét.)
- Használható felszerelés kevés akad: seax (x2), balta (x2), fapajzs, egy **rúnával vésett nyaklánc**, pénz és kisebb értéktárgyak (összesen 40+d6*10 ep értékben). Ha a nyomorultul járt harcosok hulláit megfosztják az értéktárgyaiktól: -1 Sorspont annak, aki részt vesz a hullarablásban.
- A holtak között van Erling is, a Magnusson klán főnökének egyik fia is. A fiú holtteste mostanra azonosíthatatlan, ám ugyanolyan feltűnő, fehér kagylókból fűzött nyakláncot visel, mint az apja. (Ha Odewaldban megviszik a fiú halálhírét, jutalomra és a Magnussonok hálájára számíthatnak, különösen, ha az illendő végtisztességet is megadják a halottnak.)

❖ A holtak szellemei:

A hullahalomban oszló harcosok közül néhány szelleme még mindig a környéken bolyong: ők nem nyertek bebocsátást Hönir Csarnokába, és még nem lelték meg Cailleach Fénytelen Birodalmába vezető utat sem. Kiemelkedő bölcsességű Karakterek (BÖL ≥15, próba: -5) megérezhetik a túlvilági jelenlétet, de a szellemek észleléséhez és a kapcsolatteremtéshez Szellemsámán vagy bűbáj szükséges. **Sikeres kapcsolatteremtés esetén:**

- Ha előzetesen bezsebelték a hullák értéktárgyait, a szellemek nem hajlandóak segíteni és mindenkit **megátkoznak** a tisztáson (ld. a II. szintű *Atokszórás* spec. papi fohászt, de a hatás 4d10 óráig tart (célpontonként kidobandó); Akarat NF 11 negálja).
- A szellemek tudata homályos, egyre csak a túlvilág felé vezető utat firtatják. Kitartó kérdegetéssel kizsedhető belőlük, hogy mindjünkkel Fraffmarr végzett; esélyük sem volt ellene; a Bestia egyre erősödik; időnként visszajár ide újabb holttestekkel vagy zabálni; „**Midőn a Súlyom fél szemét kerekre nyitja, a Nagy Végzet beteljesül és többé semmi nem szab gátat neki. Mindannyiunk fiai a sötétben botorkálva vesznek majd el.**” (A jóslat Fraffmarr szerepére utal, az idő szükére és a tele holdra, amivel együtt a Bestia is befejezi a növekedését az Komorló rengetegen és elhagyja a vidéket.)

❖ A csapat közbeavatkozása:

- Ha a csapat máglyát épít a hullahalom köré és felgyűjtja azt, azzal megfosztja Fraffmarrt a gyors gyógyulás egyik lehetőségétől, és ide is csálhatja őt: a Bestia messziről felfigyel a lángokra és felbőszülten érkezik, hogy bosszút álljon a sérelemért.





8. Csorbakő – A Hurok-folyam déli partján álló hegyet sűrű fenyves övezi. A kettős csúcsú, magános szirt olyan, akárha az istenek vágtak volna bele árkot a kardjukkal. A **barbárok** a hegyoldal egy magasabban fekvő barlangjába telepedtek be (félórányi kaptató). A barlangnyílás távolabbról egyáltalán nem, és erről a hexáról is csak nehezen szűrhető ki (*Észlelés* NF 16). A hegy láb körül vagy az erdőben csak kiemelkedő *Nyomolvasás* (NF 21) árulhatja el, hogy a környék nem lakatlan – a barbárok ügyelnek arra, hogy ne hagyjanak nyomokat maguk után. Csapataik egy befagyott patak medrében közlekednek a barlang és a síkság között.

Háttér: Csorbakő. A magános, egykor büszke csúcs a Virrasztók klánjának szent helye és szállásterületének magva volt, míg az uthgardt-svenkar háborúk idején a svenkarok el nem üzték őket innen a Hurok-folyamtól északra húzódó vadonba. A hegycsúcs is ebben az időben nyerte el a ma ismert, különös, kettős csúcsú alakját. A legendák szerint, míg az emberek egymást gyilkolták a hegy körüli síkságon tomboló ütközetben, addig a barbárok isteneivel és őrszellemével maga Asator csapott össze. Végül fölébük kerekedvén a hadisten iszonytatót sújtott a hegyre, a sziklaomlás pedig elsöpörte a barbár csapatok hátvédjeit és megsemmisítette tartalékaikat. A Csorbakő mélye telis-tele van beomlott járatokkal, a barbárok csontjaival és talán haragvó, nyughatatlan szellemeivel is. A hajdani barlangrendszerből manapság csupán néhány szakasz járható – ezek közül a legnagyobb barlangba vették be magukat a Virrasztók is a történet idején.

❖ A Csorbakő-barlang:

A fák takarását elhagyva a barlang szájához egy nyílt ösvény vezet fel a patak mentén (30 m). Az ösvény egy-két nagyobb sziklát leszámítva nem sok fedezéket kínál és hemzseg a barbárok nyomaitól. **Az #1. barbár csapat mindvégig itt tartózkodik**, a többi csapat csak a menetrendben meghatározott napokon (ld. III.4 szakasz).

(a) Fő barlangcsarnok. A tágas barlangcsarnok szájában, egy kicsiny, rejtett őrtűz mellett mindig kuporog **egy íjász őrszem**. A barbárok alpból **nem számítanak itt támadásra**, így nem túl éberek: az őrszemen kívül a többiek a barlangcsarnok hátsó részein tevékenykednek. A falakat régi vésetek és koromrajzok ékítik. Noha a barlangcsarnokból induló legtöbb járat vakon végződik, két folyosó járható.

- **Rémfarkas:** egy félreeső zugban egy **idomított rémfarkas** van kikötve. Harc esetén egy barbár megpróbálja szabadon engedni és a barlangból való kitörés esetén is a farkast hajtják előre. A rémfarkas csak a vezér (berzerker) parancsainak engedelmeskedik: ha ő elesik, válogatás nélkül támad a legközelebbi emberekre.
- **Uthgardt szent hely:** A Virrasztók őseik szent barlangjában vannak, így a svenkar mágiával szemben nem kapnak levonást, sámánjuk pedig varázslás próbadozás nélkül varázsolhat. Ezzel szemben a svenkar papok varázslás próbadozása nehezedik (+2 NF; véráldozat esetén +1 ÉP) és varázserejüket sem a barlangban, sem annak környékén nem képesek megújítani.
- **Belépési pont:** A barlangban foglyok is lehetnek, akik csatlakozhatnak a csapathoz, ha szükséges.

A fő barlangcsarnokot átvizsgálva:

- A nyomok alapján a barlangot több uthgardt csapat is rendszeresen használja. Széna és nagytestű, patás állatok nyomai is előkerülhetnek. (*Vadjakok*, ld. #3. barbár csapat.)
- **Zsákmány:** Élelem (x40), tűzifa (x10), primitív szerszámok, bőrök és takarók, **vörös agyag** (x12; sebekre kenve éjszakai pihenőnél +1d2 ÉP; nem mágikus).
- **Uthgardt térkép:** A fakeretbe feszített, festett szarvasbőr a barbárok verziója a vadonról [melléklet]. A barbárok térképe több, fontos részletben is eltér a csapatnál lévőtől: be van rajta jelölve az öt nagy állatszellem territóriumja és a Teremtés Barlangja is, valamint a Csorbakőt még egyetlen csúcs jelöli.

(b) Vízyűjtő járat. Ez a folyosó csakhamar nagyon összeszűkül; sok helyütt csak kuporogva lehet rajta tovább haladni, ami meglehetősen klausztrófóbiás élmény. A járat átfúrja magát a hegyen, és végül **a Csorbakő túloldalán, a Hurok-folyam partján bukkan a felszínre**, egy sziklák közötti sűrű rekettysben. A barbároknak ily módon mindig van friss ivóvizük. Óvatosságból kívülről egyáltalán nem használják közlekedésre ezt a járatot.

- A folyóparton kutatva a part menti bozótból **két fatörzsből vájt kenu** kerülhet elő. Könnyű felszereléssel egyenként 7 főt bírnak el (nagyobb málha ezt arányosan csökkenti).

(c) A Prófécia Barlangjai. A főbarlangból széles járat indul a hegy mélyébe. A kanyargó folyosóról bal- és jobb kéz felé felváltva ágaznak le a kisebb barlangokba induló járatok (összesen 5), míg végül a folyosó egy nagy barlanghelyiségbe torkollik.



❖ A kisebb barlanghelyiségek – a stációk termei:

E barlangok falai vésetekkel és festett jelenetekkel díszítettek, a falak mentén emberi koponyák pihennek. Az összes terem elrendezése hasonló: két oldalon primitív, stilizált vadászjelenetek sorakoznak (ld. alább), míg a szemközti falon, a központi helyen mind az öt barlangban nagyon hasonló jelenet látható: egy-egy állaton győzedelmeskedő amorf, csupa karom-agyar lény tipor, eltátott pofája és a legyőzött lény között hullámvonalak tekeregnek. *(A Bestia elnyeli a legyőzött lények erejét. Az amorf ábrázolás oka, hogy barbárok nem tudták előre, hogy az Örök Bestia milyen alakot ölt majd.)*

- **1. barlang:** Emberi alakok cserkelnek, a háttérből szempár figyel. A vadászokkal végül mindig egy hátulról, felülről vagy a sűrűből támadó **kardfogú macska** végez. *(Ravaszság.)*
- **2. barlang:** Emberi alakok dárdákat vetnek egy nagy **mamutra**, ami minden jelenetben elmenekül, a belőle folyó vér pedig látványosan apad. *(Regeneráció.)*
- **3. barlang:** Emberi alakok csónakból szigonyoznak egy hatalmas **halat**, ám a fegyverek széttörnek a hal pikkelyein. *(Páncélirha.)*
- **4. barlang:** Emberi alakok **sarvasokat** hajszoznak fegyverrel, az egyik állat agancsai között spirális vonal tekereg. A réneket hajszó alakok minden fázisban egyre haloványabbak, ahogy a barlang falára felhordott satírozás elfedi őket. *(Viharhívás. A vadászok hóviharban vesznek oda.)*
- **5. barlang:** Emberi alakok tűz körül táncolnak, vadászmágiát gyakorolnak, majd állig felfegyverkezve egy **medvére** támadnak. Számtalan sebet ejtenek rajta, a medve színe egyre vörösebb, s végül csupa fog fürgetegként ízekre tépi a vadászcapatokat. *(Őrjöngés.)*

❖ Az utolsó barlangterem – a Bestia terme:

Az öt mellékfolyosó leágazását követően ide torkollik a fő barlangcsarnokból induló járat. A terem szemközti falát **egyetlen, hatméteres barlangrajz borítja** [melléklet], melyen egy hatalmas szörnyeteg elnyeli a Napot. A bestia látványa megigéző és lehengerlő: mintha remegne a táncoló fáklyafényben és csak arra várna, hogy elszabadjon. A festmény alatti fal tövében csontok, áldozati tárgyak és trófeák hevernek.

- **Csontördög:** A terem padlatán és a fal tövében nagyvadak és bestiák csontjai hevernek. **A falat és az áldozati tárgyakat megközelítve** a csontok mocorogni kezdenek, majd remegve összeállnak valamilyen értelmezhetetlen szörnyeteggé, ami a betolakodókra ront. A csontokat egy csekély értelmű őrszellem mozgatja. A csontördög nem hagyja el a barlangot: ha a termet háborgatók mind elpusztultak vagy elmenekültek, hamarosan ismét nyugovóra tér. *Tudás: bestiák (NF 21): a lény egy szellemmágia szülte őrszörny, amely uthgardt vérűekre nem támad; (NF 26) arra sem, aki tetőtől talpig bekeni magát a barbárok vérével.*
- **Zsákmány:** Uthgardt holmik és ékszerek (értéktelen), **svenkar ékszerek** (220 ep) és **fegyverek** (köztük Becsületes Thorgeir viharvert sisakja), **egy kosár**, benne összegöngyölt, **képekkel telepíngált állatbőrök** (ezek a kisebb barlangokban és a fő barlangban látható rajzokkal megegyező jeleneteket ábrázolnak). *(A „Thorgeir szurdoka” kalandban ezeket a festett bőroket szerezték vissza a barbárok Becsületes Thorgeir tanyájáról. A barlangfestmények másolatait még a Virrasztók egy sámánja készítette sok-sok generációval ezelőtt, hogy így terjesszék a jövődőlés hírét a törzsek között. Mára ez az egyetlen létező másolat, a Virrasztók pedig mindenáron el akarták kerülni, hogy idő előtt svenkar kezekre jusszon.)*

Mesélő! A Prófeciák barlangjai kiemelt fontosságú hely: az itt megszerezhető tudás (barlangfestmények, térkép) sokat segít a történet háttérének felderítésében és Frägmarr megállításában. A Bestia terme az egész Csorbakő-barlangrendszer fókuszpontja: az uthgardt hitvilág szinte tapintható odabent. Szent hely ez a régi időkben, mely kívülről esik a svenkar istenek fennhatóságán. A monumentális barlangfestményt megpillantókon úrrá lehet az érzés: ezt a helyet svenkar szem talán soha nem látta! A kisebb barlangok stációi és történetei egyértelműen ide, ebbe a végpontba vezetnek – ami nem más, mint az Ősök Énekében megjövendőlt világvége. A helyszín megértése és a cselekmény darabkáinak összerakása Sorspont visszanyerését eredményezheti, ám könnyen lehet, hogy az események súlya a csatlósokra épp ellenkező hatással van (Morált veszítenek).



9. Elaggott híd – A Hurok-folyam mellékága fölött ódon rönkhíd nyújtózik. *Nyomolvasás:*

- NF 11: a hídon még a frissen hullott hótakaró alatt sincsenek nyomok az elmúlt hetekből;
- NF 16: a vadállatok a folyó jegét használják átkelésre, a hídtól távolabb, bár ez nem veszélytelen;
- NF 21: a folyót a hídtól kb. 5 méter távolságig vastagabb jégpáncél fedi, mint másutt.



A híd megvizsgálva:

- *Észlelés* NF 21: az építmény látszólag ép, ám **a híd közepe üvegszerűen törékennyé vált**. Itt a gerendák menten összeroskadnak egy ember súlya alatt, az illető pedig bezuhan a híd alá (*Reflex* NF 21: semmi/1d8 ÉP, ld. a Szabálykönyv, Zuhanás).
- A híd oldalról szemlélve: *Észlelés* NF 16: a híd alatt állatok mumifikálódott tetemeit rejtja a hó; NF 21: a jégcsapok között egy hófehér, pókháló- és jégvirágszerű növény terpeszkedik a híd alatt.
- *Tudás: bestiák* (NF 11): ez a lény **Cailleach fátyla**, mely a közelében mindenből kiszipolyozza a meleget.

Háttér: elaggott híd. A híd csak az alatta tenyésző mágikus létforma szövedéke tartja egyben. A csapda aktiválódása után a lény 1d3 óra alatt „újraépíti” a hídát annak darabjaiból. *Fraffmarr* ösztönösen érzi (Veszélyérzék), a barbárok pedig ismerik az építmény jelentette veszélyt, így nem használják a hídát. Ha mégis átkelnek itt, akkor azt óvatosan és a híd körüli vastag jégen teszik.



10. Balulf tábora – A Holdsarló-tó partján lévő tábor csak napszállta után található meg, a tábor tűz fénye ekkor már messziről hivalkodik. A magános utazó **Vándor néven, kereskedőként és üstfoltozó mesterként mutatkozik be**. Egyetlen társasága egy holló (a látomásból ismerős lehet), ám háta vagy igavonó sehol. A tábor a tűzhely és egy fedett kordé köré kifeszített szélfogó ponyvák adják, a kocsin és az eszközökön aprólékos faragások díszlenek. A helyet a nyugalom aurája lengi be, ami az ellenséges vadonban furcsa lehet.

Mesélő! E találkozás előtt jó, ha a csapat egyszer már összefutott a Bestiával. Ha nem az egyik látomás útján jutnak ide (ld. mellékletek), akkor az alkonyi tábor tűz fénye csalogathatja ide a csapatot.

Háttér: Balulf. A természetes üstfoltozó valójában egy **alakváltott firbolg**, egy nagyon ritka, kisebb óriásszerzet – talán mára az egyetlen a népéből. A firbolgoknak a csontjában van a varázslat, ösztönösen nyúlnak a rúnákhoz. Balulf békés teremtmény, aki végeérhetetlenül vándorol a Világ Útjain. Időnként tanyákra keredzkedik be, megjavít ezt-azt és kereskedik, majd újra az Útra lép. Igavonója nincs és sosem volt: Balulf a két kezével húzza kocsiját, melyen az útjai során összegyűjtött hétköznapi és különleges portékáit tartja. Mikor beáll a kocsi két rúdja közé, az eredeti méretét veszi fel, ám csakis akkor, ha ennek épp nincs szemtanúja – azt pedig boszorkányos érzéssel tudja, mikor követik őt árgus szemek.

Titokzatos alakja többször is felbukkan a svenkarok legendájában, mint a Vándor, az Utazó, vagy épp Balulf (a név valódi jelentése: „nevem senki” – *Tudás: legendák* NF 16), ám a legtöbb szkald inkább afféle irodalmi toposznak tartja őt, semmint valós személynek. Az énekek többször, mint páratlan mesterembert, fafaragót is említik, míg más versek óriáserőt tulajdonítanak személyének.

A firbolg felbukkanása az emberlakta vidéken szintén Nordessa közelgő inváziójának egyik előjele: Balulf épp az Északi Szél erősödése miatt hagyta el az Égig Érő Hegyeket, mielőtt még a szelek szárnyán terjedő őrület rajta is úrrá lehetett volna. **Réges-régen fogadalmat tett** az ősei csontjaira, hogy nem avatkozik bele a világ dolgaiba és Nordessa terveibe, így az akkor még csak erejét gyűjtögető Északi Szél az útjára engedte őt. Ám, hogy szavatolja az alkut, Nordessa a firbolg nyakába akasztott egy rafinált és erős szélszellemet, aki kémkedik utána és – ha szükséges – emlékezteti őt az esküjére. **A szélszellem folyton a tábor körül fújdogál**, figyel és hallgatózik. Minden alkalommal, ahogy Balulf túl sokat mondana, a tűzbe csap vagy a ponyvákat rázza. Balulf halálosan komolyan veszi az esküt, a szellem elpusztítása szóba sem jöhet (eskütörés lenne). Ezért kétértelműen fogalmaz, rébuszokban szól, de ezt is inkább csak akkor, ha a csapat képes elvonni egy rövid időre a dörzsölt szellem figyelmét.

❖ Balulf viselkedése:

- Balulf hatalmas termetű, pocakos fickó, marka, mint a satu. Rőtarany, dús szakállá végét az övébe dugja. Szemeiben mintha valamilyen kiismerhetetlen csillogás bujkálna – talán afféle csendes derű, vagy csak a tábor tűz visszfénye? Békés fickó, **úgy viszonyul a csapathoz, ahogyan azok öhozzá**. Sörrel és pörkölttel kínálja a vándorokat. („Egy kicsit úgyis többet főztem a kelleténél.”) Ahogy tesz-vesz, dúdolgat és dünnyög a szakállába (a nyelv ismeretlen, ám a sorok lüktetése a varázslatokéhoz hasonlatos. („Értelmetlen úti dalocskák és mondókák. Nézzétek el, ezt teszi a magány és a hosszú vándorlás az ember fejével.”))
- **Ha megtámadná**, felölti óriás alakját (9. sz. Harcos, Óriás; rúnamágiát használ). Beéri annyival, hogy megfélemlíti és elzavarja a csapatot és csak muszájból öl (*Rettegés* rúnája, Akarat NF 18, 20 m-en belül mindenkire). Ekkor soha többé nem találhatnak rá a táborhelyére.



- **Csendes örültnek tűnhet:** Azt állítja, hogy vihar/farkasok/a beszakadó tó jege vitte el a hátasait, s most azon tanakodik, hogyan tovább. Látszólag nem aggasztja a helyzete. A segítséget udvariasan visszautasítja, ám a béke kedvéért ráállhat, hogy egy igavonót adjanak el neki (ezért 2-3x-os árat fizet).
- **Magáról keveset árul el:** Keletről indult („A Holdtól keletre, a Napról nyugatra. Azoknak a földeknek neve sincsen.”) és egyre csak nyugatra tart, a Végtelen Óceán partjára. („Azt beszélnek, ott ragyog a legszebben a nap!”) Útja során kereskedik és történeteket gyűjt.
- **Lenyűgözően ügyes fafaragó és mesterember:** Szívesen megjavítja a csapat tönkrement felszerelését (törött pajzsok, fegyverek), megjavíthatja / fejlesztheti a nyílvetőt (+1 TÉ, +1d8 Sp). Rúnamágiát használ.
- **Biztonságos pihenő:** A táborban nincs mitől tartani, Balulf az éjszakai őrseget is vállalja. A gyógyulás automatikusan sikeres (szokásos gyógyulás +1d4+1 ÉP). **Reggelre Balulfnak és a táborának is hűlt helye.**

❖ Értesülések Fraffmarról:

Az esküje miatt Balulf nem igen beszélhet a Bestiáról, a jelenről vagy a jövőről. Ahogy ettől eltérne (vagy az Ősök Énekét hozná szóba), hirtelen feltámadó széllelés fojtja belé a szót. (*A tábor körül ólálkodó szélszellem műve.*) Balulf ilyenkor ingerülten morog – itt még a szélnek is füle van!

- Ez a szörny az Örök Bestia. Újra és újra visszatér, hogy az ember sorsát keserítse és beteljesítse a neki rendelt végzetet. Hogy most épp micsoda és hogy hívják, azt Balulf nem tudja, de minden alkalommal egyre veszettebb.
- Találkozott már vele hajdan, sőt, ifjabb korában egy régi barátjával egyszer már le is győzték! Úgy tűnik, félmunkát végeztek, ahogyan előttük mindenki más. Hogy a Bestia hogyan képes visszatérni újra és újra, arra Balulf sem tudja a választ.
- Balulf mindenképp kimarad a vadászból. Ez nem az ő háborúja, ráadásul „semlegességet fogadott” – de az esküje miatt erről többet nem mondhat. Fraffmarr őt nem bántja, hisz emlékszik még a vereségére és – teszi hozzá vigyorogva – szép számmal akadnak itt nála gyengébbek is.

*Noha úgy tűnhet, tódít, és rá is játszik erre, Balulf valójában igazat beszél. Ezt a győzelmet örökíti meg az **Az umberduni veszedelem** c. vers (Tudás: Legendák). Ebben a Névtelen Hős és ifjú bajtársa elpusztítja Hildisvinit, a Vassörtejt (egy óriási vadkant), Umberdun jarlságának legyőzhetetlen feldúlóját. A lény irháját nem fogja fegyver, így a hős pusztá kézzel kénytelen megfojtani. A dal egyik verziójában a hős a hatalmas ünnepség másnapján szörén-szálán eltűnik, míg egy másikban a hőst Hatalmas Hrothgarral, Odewald jelenlegi jarljával azonosítják – végtére is a jarl valóban rendelkezik az irhával (az ünnepcsarnoka falát ékíti). Balulf soha nem állítja, hogy nem Hrothgar a dalban megénekelt hős (noha valójában Hrothgar volt a bajtárs volt a történetben), nem ásná alá régi barátja reputációját. A történet megtanítja, hogy a legyőzhetetlen vadkannak – ahogyan korábbi alakjainak is – volt egy gyenge pontja, amit a hősöknek meglettek és felhasználtak ellene.*

❖ Titkos értesülések:

Ezeket Balulf csak akkor hozhatja szóba, ha a csapat rafinált módon egy kis időt nyer neki és elvonja valahogy a szélszellem figyelmét (amire viszont Balulf nyíltan nem kérheti meg őket). Akárhogy is, Balulfnak biztosan nem lesz ideje az alábbiakat részletesen kifejteni vagy elmagyarázni. (*Alternatíva: a tetovált főtől is megtudhatják mindezt, feltéve, ha a csapat elcseréli ezt a tárgyat Balulffal.*)

- „Fraffmarr napról-napra erősödik. A holddal együtt a Bestia is új fázisba lép: most még csak az erejét gyűjti és próbálgatja, de a rengeteg nem sokáig köti már le. A lény ereje és gyengesége egy és ugyanaz: ha felleltek a szülőbölcsőjét, e talányra is meglettek a választ. De talán e nélkül is győzhetek felette, hiszen még maguk az istenek sem halhatatlanok!”
- „Nagy változások toronylanak a horizonton, a világ átalakulóban van. Minden megváltozik, s lehet, hogy minden el is pusztul. Ám Ti már belekerültetek a sorsfolyam sodrába, tán alakíthatok is rajta. A népetek előtt álló úton Fraffmarr csupán egy kisebb akadály. Az Örök Bestia a végzet eszköze, sorsának alakulása erős hullámokat vet a jövőben.”
- „Kutassátok a vének szavait! Mindezt már megénekelték egykor! Az elveszett versben megjövendőlt sors teljesülni akar; bizonyos elfeledett hatalmak ezen munkálkodnak. Hajdanán még könnyebb volt gátat vetni a jóslatnak, ám a prófécia egyre jobban próbál érvényesülni.”

❖ Balulf portékái:

A Vándor akkor van csak igazán elemében, mikor kereskedik. Portékáit a kocsiján tartja (ide senkit nem enged bepillantani, itt rejtegeti az óriás méretéhez illő fegyvereit is).

- **Alku és árak:** Balulfnál dörzsöltebb kalmár nem sok van a világon (*Meggyőzés +14*), így az alkudozás könnyen oda vezethet, hogy a Vándor feljebb srófolja az árakat. **Mindennél jobban érdeklik a mesék és**



történetek, így ezekkel is lehetséges nála fizetni (ld. alább). Mint mondja: „*Magammal viszem a történeted az útra, jó lesz társaságnak.*”

- **Hétköznapi holmik (1.5x áron):** pl. hordó méhser (30 l); prémek és takarók; élelem*20; tűzifa*10; főkabór kabát; fegyverek, pajzsok és páncélok (beszerzés érték: ≤ 3).
- **Bűbájós holmik:** **Fenőkö***3 (+2 sebzés (a fegyver nem lesz mágikus), egy harcjelenet, 1d3 töltet; 15 ep/db). **Lángcsarab***5 (egy köteg egy kisebb tábor tüzi ad egy éjen át; 12 ep/db). **Gombasör***2 (felerősíti a transzot és révülést; 10 ep/db; hasznos lehet [7, 16, 18 helyeken] vagy jóslatomást nyerni). **Kígyópikkely***2 (a szájból ostyaként olvad fel; +2 SFÉ, 4 körre, de 1d3 napra bűzhödt lehetetet hagy maga után; 15 ep/db). **Csontujj***1 (azonos a pap Varázstörés (II) fohászával, mintha alkalmazó 4. szintű lenne; 25 ep).
- **Különleges holmik:** ezeket nem adja pénzért, de szokatlan, egyedi holmikért hajlandó cserélni, vagy valamiért, aminek jó története, esetleg eszmei értéke van. (Pl. a Kardfogú macska agyara, Kyrgur kürtje vagy kardja, Thorgeir sisakja, a kristályokkal berakott játéktábla). **A történetek ereje:** ha a Karakterek előadnak egy-egy igaz és jó történetet a múltjukról, a legjobbját cserébe Balulf egy holmit ingyen odaad. **Tetovált fő:** szavai a bölcsnek tanácsal, a balgáknak balsorssal szolgálnak. Néhány történet biztosan akad még néhány a tarsolyában. **Holt ember keze:** segít szót érteni a holtak szellemével, ám cserébe elvesz valamit – veszélyes! **Régi csontsíp:** megőrjíti vagy megrémíti az állatokat. **Rénszarvas figura:** nem túl okos, ám hűséges háta. **Színes iszák:** különféle állathangok szólnak belőle. **Illékony füst:** távolba láthatsz vele, vagy visszanyerheted a varázserőd (2 adag). **Három testvér:** különös érmék, képesek egymást meglelni árkon-bokron keresztül.

Mesélő! Balulf tábora egy átmeneti, biztos pont az ellenséges vadonban. A csapat itt feltöltekezhet kissé és – a történetben talán először és utoljára – nyugodtan pihenhet az éjjel. Ugyan Balulf az esküje miatt kevés konkrétumot mondhat, mégis segíthet a Játékosoknak következtetéseket levonni és rendezni az addig megszerzett tudásmorzsákat. Hogy pontosan kicsoda ez az enigmatikus alak (Halandó egyáltalán? A firbolg a valódi alakja?), és milyen cél vezérli, az szándékosan nyitott kérdés: így minden Mesélő akként kezeli, ahogy szeretné. Egy hosszabb sagaban a Vándor újra feltűnhet és a csapat is befuthat a nyomaiba.



11. Asator pillérei – A fenyvesek ölelte jeges síkság közepén egy 30 méteres, tüskére emlékeztető, halványzöld jég alkotta monolit mered az ég felé. Körülötte 30 m sugarú köríven kisebb-nagyobb szilánkszerű társai sorakoznak. A környéken síri csend honol. Az oszlopok messziről is jól láthatók, ám az, hogy a hely halálos veszélyt jelent, távolról egyáltalán nem nyilvánvaló!

- Az állóköveket ugyanaz az anyag alkotja, ami az Utolsó Erődben lévő oltárkövet is.
- *Nyomolvasás* NF 11: Az állatok nagy ívben elkerülik a helyet. (*Ahogy a barbárok is.*)
- *Észlelés* NF 11: gyanús hóbuckák a monolitok körén belül (villámsújtotta csontvázak); NF 16: türelmesen figyelve a központi oszlopot a zöldes jég mélyén néha apró, elektromos kisülések sisteregnek.

Háttér: Asator pillérei. Ez a Heimurinn-szerte fellelhető ún. **Istenkövek egyike**. Nem ismert, hogy kik és mikor emelték. Ez az Istenkő főleg az uthgardt-svenkar háborúk alatt, és az azt követő évtizedben volt népszerű kegyhely, mikor a barbár hadifoglyokat, majd az Utolsó Erődben raboskodó halálraítélteket itt küldték az istenek színe elé – a godik szerint a törvényenkívüliek istenáldozatként lemoshatták nevükről a szégyent. Sőt, a papok állítólag az istenítélet egy különös változatát is gyakorolták itt: ha az elítélt belépett az álló kövek gyűrűjébe, és az átellenes oldalon el tudta azt hagyni, megkegyelmeztek neki és a társadalom is visszafogadta. Nem sok emberről kering olyan történet, akinek ez sikerült volna.

❖ **Halálos veszély:**

A központi oszlop magába szívja és kisüti a légköri elektromosságot: a felhalmozott energiát előbb felküldi a felhők közé, ahonnan az pár szívdobbanás múltán villámcsapás képében zúdul alá. Közepes méretű lények esetén, a monolitok körében tartózkodva **a kisülés esélye körönként d6/1, nagyobb lényeknél d6/1-2**. Több célpont esetén a nagyobb lény vonzza magára a villámot, egyébként a találat véletlenszerű. A monolitok körének átlóján áthaladni 6 kör (60 m, rohanva 4 kör).

- **Villámcsapás:** KÉ +6, sebzés: spec., Reflex NF 16 felezi, hatótáv: az oszlopok körén belül. A villámcsapás erőssége véletlenszerű: sebzés (1d4+2)*d10(!), azaz 3-6d10(!) 2 m sugarú körben. Közöséges SFÉ nem érvényesül, fémvértet vagy fémsisakot viselve minden sebzésckockához +2 sebzés járul. Az oszlopban



összesen 10d10(!) sebzésnyi töltet lapul, ha ez kimerül, akkor a képződmény újabb villámot csak feltöltődés után tud kibocsájtani (időjárásfüggő, 1d4 nap).

- **Kincsek:** ezüst nyakpánt (35 ep; egy csontváz nyakában). A középső monolit körül **Asator kövei** gyűjthetők (körönként 1d2, max. 5 db; új villámcsapás helyén d6/1-3 eséllyel újabb kő keletkezik).
- **Próbatétel:** Ha valaki teljesíti a halálos próbatételt (élve átjut a monolitok körén), azzal Asatornak tetsző bátorságpróbát hajt végre (Hírnév +5) és elnyeri a hadistenek áldását. Néhány ötlet: a Sorspontok száma a maximálisra töltődik; egyszer használatos varázslatokat, Invokáció képességet nyer; látomás az istenektől.



12. Felprédált tábor – A Hurok-folyam partján, a fák oltalmában egy feldúlt svenkar vadásztáborra bukkanhatnak. Egy tűzgödör körül nyüzőkeret, szélfogó ponyva és megtépázott sátrak állnak. A táborban néhány **farkas** (1d4+1) és **rémfarkas** (1d3) marakodik a maradványok felett.

- **Veremcsapdák:** A tábor körül minden égtáj felé (a folyópartot kivéve) egy-egy karókkal bélelt veremcsapda lapul a hó alatt (*Észrevétel* NF 16; 2d8+2 sebzés, Reflex NF 16 felezi). Kicsit odébb, a fák közt ráakadhatnak egy ugyanilyen csapdára, mélyén egy farkas tetemével.
- **Felszerelés:** szerszámok, takarók, sebkötözéshez gyolcs (x15), fára felhúzott élelem (x15), tűzifa (x4), dárda (x5), fapajzs, rövid íj, vashegyű nyílveszők (x20). **Kincsek:** díszes öv (30 ep van belevarrva); bronz- és kristálylapokkal berakott, ékesen faragott játéktábla (60 ep).

Nyomok a táborban (Nyomolvasás):

- A tábor szakértő módon összerakott hely, a kialakításából ítélve **6 fő részére**. A vadászokkal a Bestia végzett (napokkal ezelőtt), a farkasok csak ezt követően jöttek.
- Csak 3 holttest maradványai kerülnek elő, ám a dögevők nem sokat hagytak belőlük.
- *Nyomolvasás* NF 16: a tábortól a vízpartig egy ember nyomai vezetnek. **Egy lehetséges túlélő?**

Háttér: a felprédált tábor. A tábor **Csorbaorru Egil csapatáé** volt. Az odewaldi vadászcsapatok közül ők érték el először az erdőt. Mélyen behatoltak a vadonba, a barbárokat ügyesen elkerülték, a tábort alaposan körbecsapdáztak. Fraffmarr ravaszságára azonban nem voltak felkészülve: a Bestia egy hóviharos alkonyon rontott a táborra, az összes csapdát elkerülte és széttepte Egilt és az embereit. Egy híján mindenkivel végzett (ld. alább), a holttestek egy részét pedig az éléskamrájába [ld. 7.] hurcolta el.

❖ Túlélő:

A felprédált tábortól 1 hexa távolságra. A Hurok-folyam egy kopár kis zátonyán tengődik **Bragi**, a **szörnyátadás egyetlen túlélője**, egy maga vájta, apró hóbarlangban. A fagyhalál küszöbén jár, ám a Bestiától való eszelős félelme miatt nem meri elhagyni a szigetet – és mostanra már ereje sem lenne hozzá (ÉP: 3).

- **Mentőexpedíció:** A férfit ki lehet menteni a szigetről (pl. tutajt ácsolva, *Úszás* jártassággal), de jelenlegi állapotában ő maga ehhez nem sok segítséget képes nyújtani. Ha nem mentik meg, a feldúlt táborhely fellelésétől számított 12 órán belül Bragi megfagy.
- **Belépési pont:** A túlélő csatlakozhat a csapathoz, ha létszámpótlására lenne szükség. (Bragi 3. szintű Íjász, jelenleg 1d4+1 ÉP-vel).

Háttér: Bragi. A férfi épp a vadcsapdákat ellenőrizte, mikor a Bestia a táborukra rontott. Semmit nem látott a mészárlásból; mire visszaért, már mindennek vége volt. Menekülés közben a jeges vízbe zuhant és egy uszadékfán sodródott a vízzel. A kavargó hóviharban is hallotta, ahogy a szörny fel-alá koslat a part mentén – többször is csupán néhány méterre lehetett tőle –, ám a vízbe nem vetette be magát, hogy elérje őt. [Fraffmarr víziszonya!] Végül, a zátonyra kisodródva csak a nála lévő lángcsarabnak és pálinkának köszönhetette, hogy nem fagyott halálra. Másnap többször is látta, hogy a szörny a vízparti sűrűben ólálkodik. Bragi félelmében nem merte elhagyni a börtönét, és mivel az uszadékfát azóta eltűzelte, már nem is tudná – úszni ugyanis nem tud.



13. Néma-víz – Az erdőt nyugatról határoló hatalmas tó körül kísérteties csend honol. A tó vize teljesen elnyeli a hangot: sem hang, sem visszhang nem jut át felette – még a mennydörgés robaja is elhalkul egy nyíllövésnyi távon belül. A tó partmenti régióit és kisebb öbleit jégpáncél fedi, a belsőbb vizeken jégtáblák imbolyognak. A



Hurok-folyam torkolatánál lehetséges óvatosan átvágni a jégen, ám ezt kizárólag könnyű málhával és a vadont jól ismerő vezetővel (*Tudás: vadon NF 16*) érdemes megpróbálni, különben tragédia lehet a vége.



14. A Tokhal birodalma – Az óriási Tokhal felségterülete az egész Néma-vízre kiterjed, ám télire a tó északkeleti öblébe tér vermelni, mélyen a jég alatt – és a Virrasztók sámánja jól tudja ezt. A **barbárok #3. csapata** partmenti fenyesben ver tanyát (**0. nap**), majd napokon át tartó kitartó munkával és tüzek táplálásával végül áttörték a tó jegét a Tokhal felett. A sámán óvatosan ébresztgeti az állatszellemet, mire a hal a **7. napon rákap a csalira**. Ezután a szívós vadjakok segítségével egész nap fárasztják, és végül a **partra vontatják** a hatalmas vízi szörnyet. A 12 m-es és több tonnás, páncélos bestia innentől kezdve magatehetetlenül agonizál a parton, Fraffmarr pedig bevégzi a munkát (**8. nap**).

❖ **A csapat közbeavatkozása:**

- A barbárokat időben semlegesítve megakadályozható, hogy a Tokhal partra kerüljön. Ekkor Fraffmarr nem képes hozzáférni a víz mélyén pihenő halhoz (víziszony); egy ideig dühösen és tehetetlenül jár-kel a környéken, majd odébbáll.
- Ha a Tokhal már a parton van, akkor a csapat még mindig végezhet vele a Bestia előtt. **Az állatszellemet megölve** (a szívét elpusztítva) Fraffmarr nem tudja elnyelni a lény esszenciáját (így a *Páncélirha* képességre sem tesz szert).
 - *Lehetséges következmény: bár a Tokhal elpusztítása ésszerű lépés, a kiszolgáltatott, ősi lény lemészárlása a szellemvilág rosszallását vonja magával. Ennek főként szellemsámánnál és későbbi kalandok során lehet jelentősége. (Pl. a helyzet rendezése különleges, megbékítő áldozatot igényel, ami önmagában is lehet egy kaland alapja.)*
- A mozdulatlanul heverő Tokhal kiszolgáltatottnak tűnhet, de nem teljesen magatehetetlen. **A közelébe merészkedőkre ostorként csap ki** a fejével vagy farkával (spec. támadás, körönként 1*: KÉ: 7, sebzés 3d6 két szomszédos célpont; Reflex NF 21 negálja). Ha valakinek sikerül a Tokhal hátára feljutnia, egy alkalmas fegyverrel megadhatja a kegyelemdőfést (teljes körös cselekedet). Berta, a nyilvető segítségével a páncélos szörnyeteg biztonságos távolságból elpusztítható, ám kisebb távolsági fegyverekkel (dárdák, íjak) szinte lehetetlen vele végezni.



15. Misztikus átjáró – Ez az erdő ránézésre nem tér el a többitől, talán csak abban, hogy szokatlanul sok benne az öreg fa és a fenyők közé lombhullató fák is vegyülnek. Az átjáró helyét csak a barbárok barlangjában [ld. 8.] megszerezhető térkép jelöli, egy kapu szimbólumával. A jelölés arra utal, hogy ezen a helyen, a legöregebb fa gyökerei közé létsva érhető el egy kapu, mely a túlvilágon lévő Koponyák Erdejébe vezet (vagy épp oda, ahová a Mesélő jónak látja) – ám jelen történetben ez nem játszik szerepet (későbbi kalandhelyszín).



16. A Karibu földje – Az alacsony dombokkal taglalt lapály belső területei felett sűrű köd gomolyog. A síkság belseje felé haladva a szél egyre fokozódik, s mindig a vándorral szembe fordul. Minél mélyebbre hatol valaki a pusztában, az időjárás annál zordabb: a metsző szél jeget és havat hord, majd hóviharrá fokozódik. Menedék vagy alkalmas táborhely sehol nincs a pusztában, tüzet gyújtani ilyen körülmények között lehetetlen. A gyilkos időjárás addig kíséri a vándorokat, míg el nem hagyják a síkságot.

- **Nyomok:** A pusztában mindenfelé fellelhetőek a karibuk széles, patás lábnyomai.
- **Időjárás:** A síkság időjárását a Karibu szellem irányítja. A csapat max. időt nyerhet azzal, ha befolyásolja az időjárást (varázslat révén), mert a Karibu hamarosan újra alakít rajta. Ha eléri a fennsík mélyét, a rének minduntalan kitérnek az útjukból és szomszédos völgyekbe vonulnak át.

Háttér: a Karibu földje. A síkság a Karibu szellem és a nyája otthona: a fennsík mélyén, a védettebb völgyekben sokszáz állatot számláló rénszarvas-nyájak legelnek. A Karibu természete a kitérés és a védekezés, semmiképp nem bocsátkozik harcba. Ahogy a külvilágból veszély közeledik, a Karibu időben továbbvezeti a szarvasokat a szomszédos völgyekbe, miközben gyilkos időjárással próbálja rávenni a betolakodókat a meghátrálásra. Ily módon



a vadászokat ugyan elkerülheti, ám Fraffmarral szemben ez a stratégia kevés lesz – a Bestiát a vihar nem állítja meg: felkutatja és elpusztítja a Karibut, ha a csapat nem avatkozik közbe.

❖ A síkság nyugati része (a spirális jel a térképen):

A Csorbakő-barlangban [ld. 8.] megszerezhető térkép szerint a síkságon van valami, amit a barbárok figyelemre méltónak találtak a térképükön jelölni. Ha a csapat nem a belső völgyek és a karibu nyájak felé tör, akkor a vihar sem fokozódik a végletekig, és szívós meneteléssel elérhető a térkép jelölte terület. A kérdéses síkság ugyanolyan, mint a többi, és az itt található kicsiny dombokban sincs semmi különös – látszólag.

- **Számi kegyhely a dombon:** Az egyik domb különleges. A hó alatt megbújó kötömbök spirális vonala vezet fel a dombtetőre, s aki megmássza, azt tapasztalja, hogy itt szinte teljes **szélcsend uralkodik**. A dombtetőn, egy hófödte kőhalom mélyén üreg lapul, benne egy rénszarvas koponyából készített, agancsos **sámán fejdísz** (a Hívás rítusának kelléke, ld. alább). A hely további különlegessége, hogy az itt rakott tűz füstje az uralkodó szélről függetlenül, spirális alakban száll fel az égbe.
- **A Hívás rítusa:** A Thorgeir tanyáján (ld. a Thorgeir szurdoka kalandmodult) lévő Hönir szentély alatt lelt régi bórdarab azt a számi rituálét ábrázolja, amivel a számik hívni tudták a Karibut és szólhattak vele.

Mesélő! A Hívás rítusa számos módon elvégezhető. Szellemsámán, Kerunosz papja, számi vérű vagy uthgardt háttérű Karakter gond nélkül képes erre, de a domb és a fejdísz kellően felerősíti a hívást ahhoz, hogy más Karakter is improvizálhasson, ha valahogy képes elérni transzállapotot (pl. ütemes dobszó, megfelelő énekek, vagy a Balulftól beszerezhető gombasör jól jöhet). Bármilyen kreatív és a narratívába illeszkedő módszer működhet – a lényeg, hogy a Játékosok tudják megindokolni, hogy szerintük miért fog működni a szertartás.

❖ A Karibu szellem:

A Hívás rítusát elvégezve kisvártatva tengerár szerű morajlás támad a pusztából, majd a gomolygó ködből agancsos lények százai dübörögnek elő. A karibuk áradatként folyják körül a kicsiny dombot, spirális alakban kavarognak a hely körül, majd mind egyszerre állnak meg és egyként szegeznek a tekintetüket a dombra. Egy nagytermetű, albinó szarvas válik ki közülük: széles agancsai között zúzmara kavarog – ő a Karibu szellem, akivel egy álomszerű jelenetben lehet kommunikálni. (A sikeres kapcsolatfelvétel Sorspontot ér!)

- **Nem harcol.** A Karibu az első fenyegető lépésre eltereli a nyáját és eltűnik a pusztában. Többet nem jelenik meg a hívásra. Ha kell, a *Dermesztés* varázslat egy erősebb változatával védekezik (TÉ +7, sebzés 3d4(!)+1), vagy a rénszarvas nyájjal tapostatja el az agresszorokat (Reflex NF 16: 5d6 sebzés/halál).
- **Ha elég meggyőzőek,** a Karibu meggyőzhető arról, hogy ne próbáljon szembeszállni a Bestiával (esélye sincs). Inkább vonuljon el innen a nyájával távoli vidékekre, ahol Fraffmarr nem érheti el. (A világvége miatt nem aggódik, ez jobbra az embereket érinti.) **Ha a csapat mostanra végzett a Tokhal vagy a Mamut szellemmel, a Karibut sokkal nehezebb meggyőzniük** szándékuk tisztaságáról! Ha mindkét szellemet elpusztították, biztosan faképnél hagyja őket.
- **A Karibu makacs,** nem könnyen hagyja el a földjét. Eddig mindig el tudta kerülni a bajt; számtalan éve már, hogy vadász utoljára leterítette volna egy gyermekét. A Kardfogúnak ez néha sikerült, de nála ravaszabb vadász nincs. (A Smilodon agyaráat bemutatva azonnal meggyőzhető.)
- **Kétli, hogy a Medvét bármi legyőzhetné,** nála hatalmasabb szellemet nem ismer. Ha felül is kerekednek rajta, örült tombolásában végül a legyőzőjét magával viszi a halálba. (A Medve Örvöngés képességére utal.)
- Fraffmarr bölcsőjét [18.] és gyengepontját nem ismeri, ám azt tudja, hogy „vörös föld” [ha a csapat rendelkezik ezzel az információval] nem található a Hurok-folyamtól D-re. A barbárok talán többet tudnak erről? (Valóban: a saját térképükön fel is tüntették a barlang helyét!)



17. A Mamut földje – A Komorló rengeteg északkeleti, Hurok-folyamon túli szeglete a Mamut szellem birodalma. A fenyvesek közötti síkság nehéz terep, mindenütt barátságtalan sziklatarajok és jeges torlaszok meredeznek. A terület belsejében hatalmas kráter található, melyet sűrű párapaplan ül meg. A kráter mélyére csak néhány gleccser vájta kanyonon át lehet lejutni (egy-egy hexában alkalmas hágót találni +1d3 óra és *Tudás: vadon* NF 16) – vagy a meredek sziklafalakon lemászni (1 óra, megfelelő felszereléssel *Mászás* NF 16, felszerelés nélkül NF 21; vétés: automatikus zuhanás és min. 4d8 sebzés).

- **A kráter mélyén:** A hőmérséklet itt érezhetően melegebb, köszönhetően néhány gejzírnek és hévíz forrásnak. A zegzugos sziklákat boróka és törpefenyő borítja.



- **Mamutcsapda:** A **barbárok #2. csapata** vermet ás a kráterben, amibe sikerül behajszolniuk a Mamutot (4. nap). Ezután a sorsára hagyják. A Mamut súlyosan megsérül, ám regenerációs képessége miatt ez nem jelentené a végzetét – ám képtelen kijutni a veremből, így Fraffmarr könnyedén végezhet vele (5. nap este).

❖ A csapat közbeavatkozása:

- A barbárokat időben semlegesítve megakadályozható, hogy a Mamut csapdába essen. Ha az óriási állat már a veremben van, akkor valamiféle rámpát rögtönözve a számára, képes kikecmeregni a csapdából – és köszönet nélkül odébb áll.
- Akármelyik eset következik be, Fraffmarr nem képes elpusztítani a Mamutot: hiába csap vele össze többször, ejt rajta borzasztó sebeket és hajszolja egy álló napon és éjen át, az állatszellem szívósságát és életerejét képtelen lebírni. A Bestia végül kimerülten adja fel a hajszát és csalódottan kotródik el innen.
- **Alternatív megoldás** lehet, ha a csapdába esett Mamuttal a csapat végez és elpusztítja annak szívét. Az óriási Mamutnak egyetlen agyara van csupán, ám ez különleges trófeának számít, amiért sokan ölni tudnának (min. 400 ep, de nagyon kevesen tudják / akarják megfizetni; 10 helyet foglal).



18. A Vörös hegy és a Teremtés Barlangja – Az egyik hegycsúcson mély csend honol. A vöröses színű hegyoldal sűrű, kénese szagú párába burkolózik, mely a hegytetőről hömpölyög alá. Látszólag nem vezet fel út felfelé, a sűrű ködben a látótávolság pedig mindössze néhány méter.

- **Feljutni a hegytetőre nem hétköznapi feladat:** A gomolygó köd rendre tévútra és járhatatlan ösvényekre vezeti a vándorokat, közönséges módokon tájékozódni szinte lehetetlen (*Tudás: vadon NF 21*). **A helyes ösvényt meglegelni inkább intuíció,** semmint rátermettség kérdése; ha így közelítenek a helyzethez, akkor jártasságpróba helyett nehezített **Bölcsesség próbát (-3)** is tehetnek. Bármelyik legyen is, próbálkozni nem veszélytelen: **minden 2. elvett próba** felbőszíti a szent hegyet, és az megpróbálja lerázni magáról az illetékteleneket. Láthatatlan óriászekerek **sziklákat görgetnek** alá a hegyoldalon: a találat esélye személyenként d6/1-2 (megfelelő fedezék esetén d6/1), sebzés: 3d8 (Reflex NF 16 felezi, 5-tel elvett próba → lesodorják a kövek). Alternatíva: a köd varázslattal is leküzdhető (papok *Szelek és Fellegek*, szellemsámán *Irányérzék* varázslata, szkald *Vándor Dala*, stb.). Ha a csapat ejtett foglyot a barbárok közül, és a túszt előre engedik, a köd szintén nem jelent akadályt (de a fogoly szökni próbál).

❖ A fennsík a barlanggal:

Egyórányi kaptatásra kisebb fennsík húzódik a hegyoldalban (a hegy innentől mászhatatlan). Nyoma sincs hónak, a fennsík repedésekkel szabdalta földje meleget sugároz. Az egyik sziklafalban **tágas barlangnyílás**, innen áramlik a nehéz szagú köd. A barlang előtt **rituális kőrakások**, melyeken medvék és háziállatok idő koptatta koponyái pihennek. A kőhalmokon túl, a barlang előtt néhány zöldellő ággal egy **ősöreg, göcsörtös tölgy** küzd az életéért. A fát leszámítva életnek itt semmi nyoma, a hegyet még a madarak is elkerülik.

Háttér: a Teremtés Barlangja. Ez az ősi hegytető Garm-Gorak, a Bestiák Urának egyik kedvelt műhelye. A svenkarok háborodott szörnyistene időről-időre beveszi magát ide, hogy a barlang különleges, vöröses talajából lényeket formázzon, és a meleg párát beléjük zárva életre keltse őket. Fraffmarr is itt született. Garm-Gorak a legtöbb munkájával elégedetlen, így általában széttöri vagy félkészben félredobja szobrait – minderről a barlangban fellelhető nyomok is árulkodnak. A régi korok embernépei rendszeresen áldoztak itt: előbb a szellemeknek, majd a Bestiaistennek, akiről tudták, hogy különösen gyűlöli a medvéket és a háziállatokat. A barlang környéke egyszerre szent helye a Szellemvilágnak és a svenkar isteneknek – ilyen hely pedig csak kevés akad Fagyföldön.

❖ A tölgyfa szelleme:

A hegycsúcson a Szellemvilágban is teljesen néma. Minden szellem elkotródott innen, **a tölgyfát kivéve**. A hely specialitása, hogy szellemsámának, svenkar godik vagy isteni bajnokok is képesek kapcsolatba lépni a tölgyfa szellemével.

Háttér: a tölgyfa szelleme. Az ősöreg szellem még a svenkar hódítások előtti időkből származik, mikor a hegycsúcson még az Agancsos Úrhoz tartozott és rendszeresen áldoztak itt. Mindez réges-régen megváltozott. Ahogy Garm-Gorak birtokba vette a helyet, a hegycsúcsról eltűnedezték a természetszellemek is – e fáé az utolsó itt. A szellem emberöltők óta haldoklik, és már közel van a végső pusztuláshoz. A múlt századokkal a fa magába szívott valamit a vörös agyag erejéből: noha alig hoz már termést, a makkok szinte bármilyen zord körülmény közepette



képesek kihajtani és gyógyító őserő lakozik bennük. Ha alkut kötnek a tölgyfa szellemével, értékes tudásra és segítségre tehetnek szert – ily módon akár **még egy elhullott Karakter is feltámasztható!**

A szellemet felébresztve megismerhető a hely története: mielőtt Garm-Gorak elfoglalta volna, a hegycsúcs az Agancsos Úr, Kerunosz szent helye volt, aki sokkal ősbibb ezen a világon, mint a svenkarok ifjú hadistenei.

Fontos: a szellem nem nevezi meg Garm-Gorakot, nem ismeri őt ezen a néven! A haldokló fa a csapatban látja az utolsó esélyt a megmenekülésre: ha segítenek neki elkerülni a pusztulást, értékes segítséget nyújthat.

- **Fraffmarról:** A fa az elmúlt dekád alatt csupán két termést érlelt. Az egyiket Fraffmarr zabálta fel: midőn a legelső, a Kardfogú macskával vívott küzdelmébe majdnem belepusztult, visszaoldalgott ide. Kiásta az egyik makkot, felzabálta, majd reggel gyógyultán távozott. *(Ez az információ valószínűsíti Fraffmarr a következő, komoly sérülése után is így tesz majd. Így egyrészt kiismerhetik a viselkedését és megsejthetik, hol bukkan fel, másrészt elzárhatják a Bestiát a gyors gyógyulás egyik módjától.)*
- A tölgyfának mára egyetlen, utolsó termése maradt. A **különleges makktermés** az egyik hasadékbba szorult, és egy forró katlan peremén egyensúlyoz, arasznyira a végső pusztulástól. A makkot kihalszva a fa azt kéri, egyikük tegyen fogadalmat, hogy messzire viszi innen a termést és egy alkalmas helyen elülteti.
- **Feltámadás rítusa:** Ha fogadalmat tesznek a természetszellemnek, akkor életet ajánl az életéért cserébe – **az egyik Karakternek átadja az életerejét.** A rítus a következő: a fát ki kell vágni, a törzsét kivájni és kiegészíteni, majd egy emberforma teknőt készíteni belőle. Ebbe bele kell fektetni a sérültet (vagy friss halottat), lefedni és a Teremtés Barlangjában elföldelni. Másnap hajnalban az illető a saját lábán távozhat a barlangból. *(A Karakter éjjel max. ÉP-re gyógyul, és további 1d4+2 ideiglenes ÉP-t nyer. Emellett életre szóló élménnyel gazdagodik: ahogy a szellem belécsepegteti életereje maradvékát és kimúlik mellette, a múlt és a jövő képei összegabalyodva, zavaros látomások képében tolnak a Karakter elméjébe. A jövőben sokkal közelebb sodródhat a szellemhíthez és idővel a svenkar vallással is elveszítheti a kapcsolatot.)*

❖ A Teremtés Barlangja:

- **Félelem:** A párás barlang levegője félelemmel és dühvel terhes, ez nyirkos lepedőként tapad a belépőkre (belépés: Akarat NF 11). Csatlószok önszántukból nem, legfeljebb kényszerítve lépnek be (ekkor -1 Morál).
- **A barlang:** Az évszázadok alatt **kiontott vér** kéreggé száradt és beivódott a talajba. A falakon óriási, vésett **rúnaszalagok** tekeregnek. A fenyegető, idegen atmoszféra ellenére a tágas barlang veszélytelen, ám az idebent tartózkodóknak pattanásig feszülnek az idegeik: *ez a hely nem halandóknak lett szánva.*
- **A vörös föld:** A barlang vöröses talaja kiváló alapanyaga az erővel, életerővel, gyógyulással kapcsolatos varázslatoknak (kiváltja azok komponenseit, a tűz kivételével) és herbalisták kenőcseinek (sebkenőcsöt keverve belőle +1d2 ÉP éjszakai pihenőnél). Ami ennél is fontosabb: **a vörös agyaggal bevont fegyverek átütik Fraffmarr irháját (negálják a spec. 5-ös SFÉ-jét).** Felhasználni vagy formázni azonban csak itt lehetséges: **a barlangot elhagyva a fel nem használt matéria használhatatlanná porlad.**

Nyomok a barlangban (Nyomolvasás NF 11-16):

- **Lábnymok:** A sáros talajban mindenütt ragadozók nyomai. Mind kifelé tart innen. Fraffmarr nyomai még jóval kisebbek, és a barlang hátuljából, egy vörös agyaggal teli medencéből vezetnek kifelé.
- **Szobrok:** Szörnyetegek és nagyragadozók képmásai. A dér- és rémfarkasok gyakoriak, sőt, még egy troll is akad – a gomolygó párában időnként mintha mozdulni látszanának. A legtöbb alkotás félkész állapotú vagy elfuserált. Mindegyik nemtelen.
- **Egy isten kéznyoma:** Emitt mintha hatalmas ujjak markoltak volna az agyagba, másutt óriási, négyujjú kéznyom lenyomata látszik. A barlang hátuljából egy félredobott, másfél méteres **véső** kerülhet elő. *(Ezek Garm-Gorak nyomai, a szerszám is az övé.)*
 - A vésővel támadva az negálja Fraffmarr spec. 5-ös SFÉ-jét. Az ormótlan eszköz lövedékként szolgálhat a nyílvetőhöz (Berta alapsebzése: +1d8), kétkezes fegyverként forgatni csak Erő ≥ 17 Karakter képes (sebzése ekkor 1d10+2). Egy isten holmiját eltulajdonítani azonban nem feltétlenül jó ötlet, Garm-Gorakot nem könnyű megbékíteni...

❖ A rúnaszalagok:

A mennyezeten és falakon hatalmas varázslatok szövegei sötétlenek. A tekergő rúnakígyók észbontó módokon csomózódnak egymásba, látszólag végtelen fonatot alkotva.

- **Tudás: Rúnák** (NF 11-16): a leggyakoribb jelek az **Úrr** (u – őstulok) és a **Thurs** (th – óriások). A nyilvánvaló jelentésen túl a sikeres próbababás e rúnák további, mögöttes jelentéstartalmából is felfedhet valamennyit. (Úrr – féktelen, vadállati erő; teremő őserő; hatalom; zabolátlanság; kitartás; akarat



rákényszerítése a világra. Thurs – nyers férfierő; vágy és örület; nehezen irányítható dolgok; pusztítás; védelem; fegyvert eltompító erő). (*Mindez Fraffmarr természetére és Garm-Gorakra is utal.*)

- A jelsorok értelme az emberi elme számára felfoghatatlan, nem is halandók számára készült. Aki mégis megpróbálja kihüvelyezni az istenek titkait, az legkevesebb ájulást és hasogató fejfájást kockáztat – ám egy hősiesség (NF 26) jártasságpróba (*Tudás: rúnák / vallások / legendák*) vagy egy kiemelkedően sikeres áldozat (Hönnirhez, a titkok urához) sikerre vezetheti a kíváncsi vándort!
- **A rúnakígyók titkának felfedése** pszichedelikus, testen kívüli élmény. A sikeres próba/áldozat után az illető elhagyja a testét, a valóság feloldódik körülötte és mindent egy hatalmas szöttek szálaiként és csomóiként érzékel. Ezután egy örökkévaló pillanatig a csillagok közötti űrben, hatalmas rúnajelek között sodródik a létezés-nem létezés állapotában, ahol minden tudás karnyújtásnyira van csupán. **Visszajutni innen csak önerőből lehetséges** (Akarat NF 16; vétés esetén a Karakter soha többé nem akar visszatérni, örökre elveszíti kapcsolatát a fizikai világgal – a porhüvely tovább vegetál, magatehetetlenül). **A visszatérő Karakter** azonban tudással gazdagodik (amiért cserébe valamit ott hagy magából), és azzal a kínzó bizonyossággal, hogy egy pillanatra *mindent* tudott, ám minden el is felejtett...
 - **Hatás:** egy random Tulajdonság 1 ponttal vagy egy választott Tulajdonság 2 ponttal csökken (végleg, a Játékos dönt). Lehetséges (+) hatások: annak megértése, hogyan lehet teremteni a barlangban / azonnali szintlépés / új varázslat vagy dal (szkald) / új jártasság / egyszer használatos varázslatok, Invokáció képesség / isteni sugallat / Sorspont / az Ősök Éneke egy versszaka.



V. Lehetséges végkifejletek és következmények

V.1. Győzelem

Ha elpusztítják Fraffmarrt, győzelmüket csakis akkor szavatolhatják, ha a Bestia teteméből kivájják az athanort is – másképp Garm-Gorak egy-két emberöltő múltán újabb szörnyetegbe gyúrja bele.

Az athanor ökölnyi méretű, szürkés vörös, koszosnak ható drágakő. Belsejében sűrű, sötétvörös folyadék kavarog, mélyében pedig mintha szikra izzana. Inkább különleges, mint szép. (*A kő Erddraca, a Föld Sárkánya vérét tartalmazza és valódi teremtő erővel bír. Halandó varázslattal kifürkészhetetlen. Homályos látomásokból legfeljebb annyi hámozható ki, hogy az ember előtti időkből származik, a dwergek készítették és a svenkar istenek tőlük bitorolták el valahogyan.*)

- Az athanort felhasználva és a Teremtés Barlangjának rúnaszalagjait megfejtve a (felelőtlen) Karakterek képesek lehetnek élőlényt formázni és életre kelteni a barlangban – az ereklje azonban nem szavatolja az irányítást. Minél veszélyesebb a megformált kreatúra, annál nagyobb eséllyel megy földre valami az alkotás során. Még az is elképzelhető, hogy a létrehozott lény „átveszi” Fraffmarr szerepét és a kizökkent prófécia ily módon próbál meg beteljesülni.
- Az athanor nem halandók kezébe való (ám, mint azt a történet mutatja, nem is Garm-Gorak mancsai közé). Ezüstben mérhető ára nincs, a legtöbb varázstudó képtelen vele bármit kezdeni. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne akarnák megkaparintani azok, akiknek a tudomására jut. Ha a *dwergek* megneszelik, hogy Garm-Gorak elveszítette az erekljét, biztosan megpróbálják visszaszerezni a csapattól – a legvalószínűbb, hogy emberi ügynökökön és csalárd alkukon keresztül. Az ereklje birtoklása összességében több bajt hoz, mint hasznot. A csapat a legjobban akkor jár, ha rá tudja bízni egy megbízható és kellően hatalmas őrzőre, esetleg egy megbízható(nak ítélt) isten elé küldi áldozatként, vagy valamilyen módot talál rá, hogy elpusztítsa.

A győzelmet beárnyékolhatja, hogy Fraffmarr Garm-Gorak egyik aktuális kedvence volt. A rozsomák elpusztítása miatt érzett dühét a Bestiák Ura egy, az erdőket és hegyeket átjáró bömbölés képében a világ tudtára is adja. Ezt követően a csapatnak nem lesz szerencséje a vadonban: a vadállatok gyakrabban támadnak rájuk, így az utazás vagy a visszajutás Odewaldba vesszőfutás is lehet. De lakott vidéken sem lehet teljes nyugtuk: a környékbeli legelőkön gyakoribbá válnak a farkas- és medvetámadások, veszettség üti fel a fejét a jószág között, stb. **Röviden: Garm-Gorak haragszik.** Az isten kiengesztelhető, ám ennek módját a godik feladata kitalálni.



V.2. Vereség

Ha Fraffmarr életben marad és „gyermekkorá végén” elhagyja a Komorló rengeteget, akkor bottal üthetik a nyomát. Időnként ugyan érkeznek még hírek vérengzésekről innen-onnan, de a Bestia hamarosan eltűnik az ismert világ térképéről és felszívódik az Égig Érő Hegyek csúcsai között. Idővel Nordessa, az Északi Szél befolyása alá kerül, Garm-Gorak pedig dülva-fülva ered Fraffmarr nyomába hogy engedetlen gyermekét megregulázza – és többé nem kerül elő. Fraffmarr hosszú évek, talán évtizedek múltán hallat majd magáról újra, mikor Nordessa inváziójának nyitányaként, gigászira növekedve újra visszatér az emberek birodalmába, hogy elpusztítsa Belenust és elnyelje a napkorongot. Hogy mindez mikor következik be, nagyban függ attól, hogy az öt nagy Állatszellem közül hányat tudott legyőzni: minden egyes esszencia, amit Fraffmarr nem tudott megszerezni, évekkel, vagy akár egy-egy évtizeddel is elodázhhatja a visszatérését.

V.3. Jutalom és továbbiak

Fraffmarr halálával Nordessa visszavonul innen, a Komorló rengetegben végre elkezd kitavaszkodni, a kisebb természetszellemek pedig előbújnak rejtekükről. Szellemsámánok, papok vagy isteni bajnokok új varázslatokat kaphatnak patrónusaiktól.

Azt, hogy a csapat győzelmének mi volt a *valódi* tétje (ld. Ősök Éneke [melléklet]), sajnos nem sokan fogják értékelni. Sőt, a legtöbben valószínűleg elhinni sem. Az még a jobbik eset, ha mindezt a „nagy képet” csupán a szkaldok nagyizolásának tekintik – elvégre egy jó történet feldobja a hangulatot az ünnepi asztalnál –, ám a világvégéről, Olváról és az Ősök Énekéről nem sokan akarnak hallani. Ettől függetlenül az Odewald és Trelleborg közötti út újra biztonságosabbá válik, a hősök pedig busás jutalomra (ezüstre, jószágra, talán még egy darabka földre is) számíthatnak Odewaldban... és talán veszélyes riválisokra is. Odewaldból több nagyhírű kalandor és szörnyvadász rajzott ki a felhívásra, s bár sokan odavesznek, nem a csapat lesz az egyetlen, aki látványos trófeákkal (és történetekkel) tér vissza az ünnepcsarnokba, hogy magának követelje a dicsőséget. Igazságot tenni a hírnéven és jutalmon osztozkodni nem akaró szörnyvadász-csapatok között biztosan nem lesz könnyű feladat!





Függelék

Víziók és látomások

E látomások a történet egy-egy kulcsfontosságú helyszínére, vagy a háttértörténet darabkáira utalnak. Tetszés szerint bedobhatók segítségként, pl. mikor a Karakterek áldozatot mutatnak be, jóslatot vagy útmutatást kérnek az istenektől. A 4. jóslat akár több részre is bontható.

(1) Madártávlatból tekintesz az alattad elnyúló tájra. Behavazott fenyvesek suhannak el alattad, majd egy félhold alakú tó rezzenetlen víztükrét pillantod meg. Az alkonyi fényben valami megcsillan a sötét fák között, a tóparton. Hazaérkeztél. Játssz még egy kicsit a szélben, majd ereszkedni kezdesz, sötét tollaid között suhog a szél. *(A látomás Balulf táborára utal a Holdsarló-tó partján [ld. 10.]).*

(2) Egy büszke, magános hegycsúcsot látsz, mely körül sötét felhők gyülekeznek. A toronyló fellegek mélyén ködszerű óriás formálódik, majd a titáni alak mennydörgés kíséretében lesújt a hegycsúcsra egyszer, kétszer, háromszor – miközben alatt, a síkságon hangyányi emberek öldöklnek egymás egy ütközetben. Vakító villámfény lobban, és az egykor büszke csúcs helyén egy lerontott, kettős hegyszirt marad. Az idő meglódul, számolatlanul váltják egymást az évszakok, ám a csonka hegyszirt konokul dacol a korról... mintha várna valamire. *(A látomás a Csorbakőre [ld. 8.], a barbárok uralta szent hely múltjára utal.)*

(3) Látomás a holdról, mely egyre csak nő, majd végül kitelik és vérbe borul. *(A látomás az idő szűkére és Fraffmarr utolsó, a Medvével vívott harcára utal, nagyjából a telihold idején.)*

(4) Kicsiny patak bukdácsol a vöröses sziklák közt. Egyre erősödik, s ezzel együtt mintha a színe is fokozatosan átvinné a sziklák vöröses színárnyalatát. Végül a patak elér egy természetes gátat, áttöri, és magába fogadja a gát mögül kiömlő vizet, majd kiszélesedve robog tovább. Újabb és újabb gátakat tör át, mind egyre vörösebbé és vadabbá válva, míg végül, az ötödik gát átszakadása után a hömpölygő folyamnak nincsen már medre: fékezhetetlenül zúdul le a széles síkságra, elmosva a földeket és kioltva minden tüzet. Sötétségbe borul a táj. *(A látomás Fraffmarr megerősödésére utal. Azt mutatja, ahogy a Bestia sorra pusztítja el a Komorló-rengeteg nagy állatszellemait, míg nem erejüket elnyelve megállíthatatlanná válik, s végül pusztulást és sötétséget hoz az emberek világára. A gátak a természetszellemeket szimbolizálják.)*

A vízióban látott gátakról további részletek derülhetnek ki.

- Összesen öt gát van, mindegyik természetes képződmény, ám különbözőek. (1) Vöröses színű, lekopott, ősoleg sziklák *(Kardfogú macska)*. (2) Hatalmas, púpos domb, melyet sűrűszálú, barna fű borít *(Mamut)*. (3) A gátat alkotó sziklák csupaszon, ezüstösen csillognak a napfényben *(Tokhal)*. (4) A gátoldalban agancsos lények legelnek *(Karibu)*. (5) Tarajos sziklahát, tépőfog-szerű csúcsokkal *(Medve)*.
- A gátak mélyén apró, sötét alakok tevékenykednek. Fúrnak, ásnak, járatokat vájnak – a halmok pedig láthatatlanul bár, de egyre gyöngülnek, míg nem a folyam eléri őket. *(Ez a Fraffmarrt segítő barbárokra utal. Ők készítik elő számára a terepet az állatszellemeknek.)*



Varázstárgyak

Faragott harci kürt (Nagyobb Bűbáj) [1.], „A Bömbölő”. E rozmáragyarból készült, aprólékosan faragott és csatajelenetekkel díszített kürt a Végtelen Óceán partjáról, skandav földekről származik, és számtalan csatát megjárt már. Harcban megszólaltatva azonnal megismételgethető a csatlósokkal egy elrontott Morálpróba (az újradozásnál nem csökken a Morál értéke). Egy harcban egyszer használható.

Csiszolt kőgolyóbis (Valódi Bűbáj) [4.], „A godi szeme”. Ez a festett, szemgolyót mímelő kőgolyóbis valójában egy protézis. Üres szemgödörbe helyezve a kő azonnal beilleszkedik a helyére. Meglehetősen zavaró látvány nyújt, ám tulajdonosa előtt rejtett dolgok tárulhatnak fel, s mintha az emberek veséjébe látna: -1 KAR,



+2 BÖL és +2 Motivációérzék próbákra. A pozitív hatások csak akkor érvényesülnek, ha a pótszem nincs elfedve. Ha tulajdonosa kritikus találatot szenved el, a protézis 25% eséllyel kiesik a helyéről.

Ragnar szíve (Kisebb Bűbáj) [4.] **Átkozott.** „Kegyetlen szív.” Üszköskező Ragnar elszenesedett, fekete szívében még a halála után is izzik a gyűlölet és a keserűség. A fekete szív meglehetősen viszolyogtató: papok, isteni bajnokok és csak (+) Hírnévvel rendelkező Karakterek képtelenek használni. Hatás: +1 közelharc sebzés (min. 20 pontnyi negatív Hírnév esetén: +2), ám a Karakterre nem hatnak a papi varázslatok *pozitív* hatásai (kivételez az *Átoktörés*; a tárgytól csak ily módon lehet megszabadulni).

Rúnával vésett nyaklánc (Nagyobb Bűbáj) [7.]. „*A túlélő jutalma*”. **Átkozott.** Ebbe az ezüstlapba számos rúnát véstek, köztük az erővel, harccal és bátorsággal kapcsolatos jeleket. Ám csak az avatott szem számára tűnik fel, hogy valami nincs rendben a jelekkel (*Bűbajos tárgyak / Tudás: Rúnák* NF 21). A nyaklánc viselőjén harc kibontakozásakor d10/1 eséllyel pánik tör ki és hanyatt-homlok menekül a csatából (1d6+4 körig). Mondani sem kell, hogy az efféle gyáva viselkedés hamar rossz hírnevet fial. A nyakláncról csak az *Átoktörés* (pap) varázslat segítségével lehet megszabadulni.

Különleges makktermés [18.]. Leginkább akkor juthatnak a birtokába (és sejtetik meg az erejét), ha fogadalmat tesznek a Teremtés Barlangjánál álló tölgy szellemének, hogy az utolsó termését messzire viszik innen és elültetik egy arra alkalmas helyen – így a szellem megmenekülne a végső pusztulástól. A termés szinte bárhol képes gyökeret verni, egyéb különleges képessége nincs. Ám ha elfogyasztják (s ezzel a fogadalmat megszegik), kiderül, hogy a makkban nagyon potens (ám nem halandó ember számára rendeltetett) gyógygyerő lakozik: a Karakter **1d6 kör alatt max. ÉP-re gyógyul**. Ezután egész nap szomjúság gyöttri, s a másnapot már nem éri meg: álmában gyökeret ereszt és reggelre fává alakul (Kitartás NF 21 negálja). A fává alakult Karaktert csak valamilyen hatalmas rituálé változtathatja vissza – de ki tudja, hol lelhető fel ilyesmi? Az átváltozott Karakter INT értéke havonta 1-gyel csökken, és amint eléri a nullát, a visszaváltoztatás lehetetlenné válik.

Balulf, a Vándor különleges portékái [10.]

Tetovált fő: (Valódi Bűbáj) [10.] Sápadt, aszott, szakállas svenkar fej. Arcát tetoválások borítják, szája be van varrva. Ha holdvilágos éjen a varkocsánál fogva egy szélben hintázó faágra lógatják, s száját felnyitják, megszólal: „*Miről akarsz hallani?*”

- „*Hogyan volt, s hogyan lesz minden?*” (Ekkor az Ősök Éneke egy (a soron következő) versszakát mondja el).
- „*Vagy eleid bölcsességéből hallanál valamit? Ha igen, elmondhatom: mi a legfontosabb az életben / hogyan boldogulj az életben / hogyan válaszd el az ocsút a bűzától.*” (Ekkor svenkar ősök bölcsességeit idézi (javaslom a *Hávamál* versszakainak alkalmazását [melléklet]). **A válaszait hallva BÖL próba:** siker (+1 Sorspont); ha a vétés mértéke ≥ 4 (-1 Sorspont: a Karaktert félelem tölti el, hogy az elődökhöz méltatlan, gyarló életet él).

- A Tetovált fő egy éjszaka csak egy kérdésre válaszol (Meggyőzés NF 21: +1 kérdésre rábírható).
- Ha az ősök bölcsességéből 3* is idézett már, akkor Sorspont többé nem szerezhető ily módon.
- A Mesélő használhatja arra is, hogy további tippeket vagy segítséget adjon a csapatnak.

Holt ember keze: (Valódi Bűbáj) [10.] Aszott, hatujjú, karmos kézfej. Ha holtak szellemei kóborolnak a közelben, a kéz segíthet szót érteni velük – ám cserébe elvesz valamit. (A kéz nem segít a szellemek érzékelésében; ezek jelenlétét az alkalmazónak másképp kell felderítenie vagy megsejtenie.) Az alkalmazó az ölébe helyezi a kezét és elmélyül: amint sikerült elérnie a transzszerű állapotot, a karmos kéz fűrgén felszalad a testén és rászorít a torkára (-1 ÉP). Az alkalmazó ezután megpróbálhat kérdéseket feltenni a holtaknak, összesen legfeljebb hármat. Ha a holtak reagálnak, válaszaik az alkalmazó torkán keresztül, de nem a saját hangján érkeznek. Az 1. kérdés még nem kerül semmibe. A 2. kérdés ára d6/1-2 eséllyel -1 ÉP, a 3. kérdése d6/1-4 eséllyel -2 ÉP. Ám a Holt ember keze akkor válik csak igazán veszélyessé, mikor el akarják távolítani: ez Akarat mentődobást igényel (NF 6/11/16, a feltett kérdések száma szerint). Elvétett mentődobás esetén a kéz fojtogatni kezdi az áldozatát, aki körönként 1d4 ÉP-t veszít (a mentődobást körönként újradobhatja). Ha a kezét erőszakkal távolítanak el (külső segítség révén), az alkalmazó mindenképpen elveszít 1d6 ÉP-t. A Holt ember keze naponta legfeljebb 1* használható.

Régi csontsíp: (Nagyobb Bűbáj) [10.] Viharvert, primitív csontfurulya valamilyen mára már kihalt bestia csontjából. A síp fülsértő hangot hallat és megvadítja vagy megrémíti a közelben lévő állatokat. A hatás hasonló az *Állatok Befolyásolása* (szellemsámán) varázslathoz, azzal a különbséggel, hogy nyugtatni nem lehet vele.



Csak különlegesen idomított állatok, vagy szörnyek jogosultak mentődobásra (Akarat NF 12 negál). A ütött-kopott csontsíp minden használat után d6/1 eséllyel megreped, és a második ilyen után használhatatlanná válik.

Rénszarvas figura: (Valódi bűbáj) [10.] Ha ezt az apró, szaruból aprólékosan kifaragott szobrocskát éjjel a tűzhely parazsa alá temetik, akkor reggelre a figura eltűnik, ám egy hús-vér rénszarvas mászik elő a hamu alól. A szelíd jószág nem túl okos, de hűséges, hallgat a tulajdonosa egyszerű parancsaira és semmit nem eszik. A rénszarvas szint*2 napig marad tulajdonosa mellett, majd újra szoborrá alakul. Ezután egy hét múlva hívható újra. Ha hús-vér alakban elpusztul, úgy azonnal visszaváltozik szoborrá és d6/1-3 eséllyel többé nem alakul át soha. Rénszarvas háta: 3. szintű állat, ÉP: 24; VÉ: 10; teherbírás: 35 hely.

Színes iszák: (Nagyobb Bűbáj) [10.] Az agyonfoltozott erszény száját megoldva különféle állathangok szólnak belőle, valamelyest alkalmazkodva a tulajdonos akaratához (INT. próba; -5 a próbához, ha az alkalmazó olyan állat hangját akarná előcsalni az erszényből, melyet még sosem hallott). A próbát elvétele az erszény valamilyen véletlenszerű, de a helyzethez egyáltalán nem illő hangot hallat. Értelmes emberi szavakat nem lehet belőle kicsalni, de beszédyszerű hangokat képes imitálni (akár konkrét emberét is), ekkor az INT. próbát -2 nehezíti.

Illékony füst: (Nagyobb Bűbáj) [10.] A butéliában kéesszürke füst gomolyog (2 adag), melyet belélegezve kétféle felhasználási mód lehetséges. (1) Ha az illető mágiaforgató, úgy visszanyer 1d3+1 szintnyi varázslatot. (2) Az alkalmazó előtt távoli helyek is feltárulhatnak: kijelölhet egy helyszínt, amit meg akar figyelni. Szelleme kilép a porhüvelyéből és szédületes gyorsasággal a kijelölt hely felé iramodik. A helyszínt elérve az alkalmazó BÖL. próbával korlátozott mértékben képes irányítani a mozgását (bejárni a helyet), máskülönben véletlenszerűen sodródik. A hely felderítése valós időben történik (max. az ÁKS. értékével egyező óra), miközben az alkalmazó teljesen magatehetetlen. A hatás korlátja, hogy hangot nem közvetít, és az érzékelés soha nem túléles (INT. próba befolyásol), de az alkalmazó minél jobban ismeri a helyet (akár érzékletes leírásból), a látomás annál részletgazdagabb lesz. A szellemutazás veszélye, hogy a megfigyelni kívánt helyszínen a holtak szellemei és a szellemsámánok is felfigyelhetnek az alkalmazóra (d6/1-3 esély) és megpróbálhatnak ártani neki. Ha a porhüvelyt sérülés éri, a hatás azonnal megszakad. Az utazást követően az alkalmazó 1d4+1 órán át tartó mély álomba zuhan.

Három testvér: (Valódi Bűbáj) [10.] E bőrszíjon három egyforma, ódon vaspénz fityeg. Az érmék közül kettő mindig különleges: a földre pöckölve az egyik, a „Legifjabb testvér” mindig a másik, a „Legidősebb testvér” felé gurul (akár lejtőn felfelé is, de függőleges felületet nem képes leküzdeni). A „Legifjabb” és a „Legidősebb” érme minden alkalommal véletlenszerűen kerül ki a három érme közül, s bár egyszerre mindig csak két érme különleges a háromból, a vaspénzek kötődnek egymáshoz: ha a „Középső testvér” elválasztásra kerül a többitől (pl. elveszik vagy elcseréled), úgy a vaspénzek mindaddig elveszítik az erejüket, míg egy erszényben nem találkoznak újra.



Az Ősök Éneke [1-4. versszak]

A prófécia a kaland hátterének fontos eleme: az eljövendő világvégre és ebben Fraffmarr szerepére utal. Az ének versszakait egyesével lehet összegyűjteni, de az 1-2. versszak megszerezhető a jelen történetet bevezető „Thorgeir szurdoka” c. kalandmodulban is. A csapat több helyen is rábukkanhat a versszakokra, pl. az odewaldi szent körísnél áldozva; holtak szellemeit faggatva; az Utolsó erődben [4.]; a Teremtés Barlangjában [18.] vagy a tetovált főt kérdezgetve [10.]). De az sem kizárt, hogy egy Karakter (pl. szkald, godi, vagy egy legendákat kutató alak) titkos tudásként eleve ismeri a jóslat nyitányát és a hozzá kapcsolódó legendát.

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 gőgössé, 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 jövendölése, 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 Hönir túlvilági csarnokában vele megosztani az asztalát. Ezután a jarlok megtiltották szkaldjaiknak, hogy az Ősök Énekét termeikben 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.”

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

-1-

„Híven halljatok,
hős törzsökök,
Hönir sarjai,
hatalmasok s csekélyek.
Ó, Öldöklés Atyja!
Sorjázam-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 megfúl,
s a világ fagyban vész el.
Így léssen! Olvassátok a Jeleket!

Hogy mely Jelek érkeznek, elsorolom néktek...!

Legelőbb elárasztja a földet a vér...”

-3-

Nap fénye apad, nagy nyarak után,
midőn megszületik a Gyermekek.
Hajdanvolt nyomát
nyögi még e táj,
őrzi még a rög,
ki se hűlt tán,
mikor így szól: ... ”

-4-

„Elhunytak húsa-vére
eltelit már engem,
vér vöröse színezi
mind az isten-székhelyet.
Ételre nincs már éhem.
De egyre izzik, s fortyog benn
a katlan-bendő,
a remény-temető,
a Szikra, Mótszognír tolvaj-népének keze-műve.
S étvágyam nem csillapszik,
verdes az égi tetőig, s vele
viharok vérszomja támad.

S midőn lánc szakad,
hús hasad,
vér fakad,
lehull a kéz, a formázó –
nincs több ütleget, parancsszó.

Végül a magas égre vetem szemem,
s lankadatlan, egyre lesem,
oda honnét hág fel a nagy Nap.
Mígnem felbőmből a katlan-bendő,
a mindenséget elnyelő,
s feltáru a torok,
mohón-morajlón.

Éj lesz, sötétek sötétje. Fényestollú utólszor lobban,
S én végre megpihenek.”

Olva, a Látó története mára jóformán teljesen feledésbe merült; még akik ismerik, sem szívesen hozzák szóba. Olva neve rossz ómen, az Ősök Éneke pedig balsorsot hordozó tudás. Nincs olyan fagyföldi szkald, ki a teljes éneket 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 sötét, baljóslatú ének rátelepszik arra, aki hallja vagy olvassa, a kellemetlen érzés pedig még azokon is úrrá lesz, akik nincsenek is tisztában a jóslat jelentőségével. Az Ősök Énekének megvan az a rossz tulajdonsága, hogy aki sokat forgatja a fejében, az menthetetlenül a hatása alá kerül, s nem tudja kivenni a fejéből a sorokat: **elvétett mentődobás (Akarat NF 11) a rögeszméjévé válik a prófécia...** (Az Ősök Éneke megalkotásához főként az Edda sorait (A völgy jövődölése), valamint a Witcher sorozatból Ithlinne Prófeciáját használtam inspirációként.)





Barbár térkép

Háttér: Ez a réges-régi, a Virrasztók sámánjai által festett szarvasbőr a barbárok verziója a Komorló rengetegről és a vadon egy régebbi állapotát mutatja [ld. 8.]. A barbárok jelölték rajta az öt nagy állatszellem territóriumát és a Teremtés Barlangját is, ahol Fraffmarr megszületett.





Barlangfestmény

Háttér: Az uthgardt barbárok szent helyén, a Csorbakő barlangrendszer [8.] mélyén lévő Próféciaák barlangjaiban található barlangfestmény. Azt ábrázolja, ahogy a Bestia – immáron hatalmasra nőve – majdan elnyeli a napot és ezzel elhozza a svenkarok korának alkonyát.

