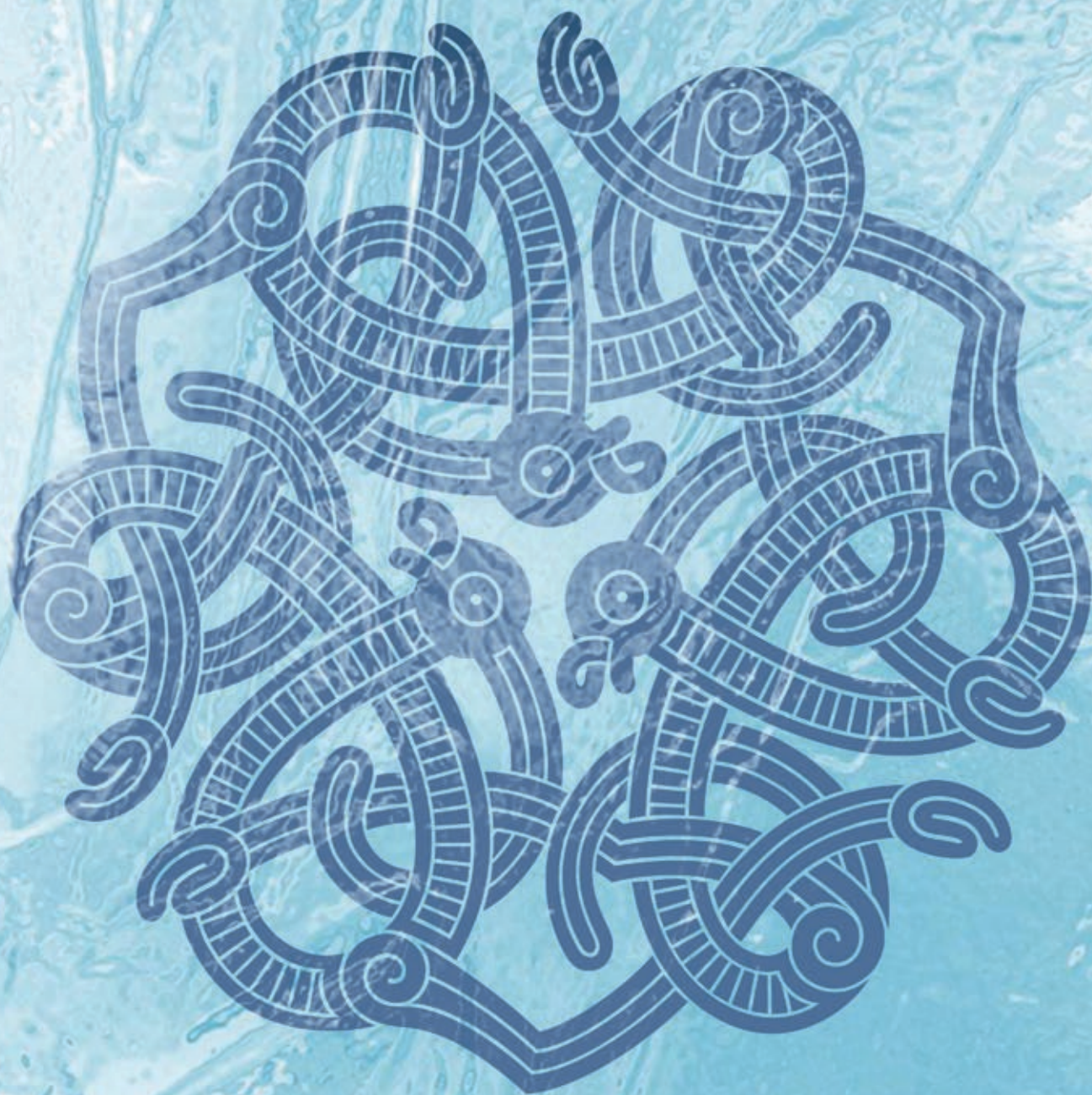


HEIMURINN

• A • JEGES • KSAKI • SZEL • BIRDALMA •



• MÚLT • JELÉN • KSA • JÖVÖ •



Heimurinn: múlt, jelen és jövő

Kiegészítő a *Heimurinn – A Jeges Északi Szél Birodalma* c. fantasy szerepjátékhoz
(verzió: 1.0)

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

Design, tördelés: Ilyés Ádám
A viking-kori motívumok Jonas Lau Markussen munkái (jonaslaumarkussen.com)
Borító: Ilyés Ádám
Illusztrációk: Valhyr (valhyr.com);



HEIMURINN

• MÚLT • JÉKEN • ÉS • JÖVÐ •



TARTALOM

Előszó	5
Első kor: A teremtés műve	6
Másodkor: A számi nép és a sötétség kora	7
Harmadkor: A svenkar istenek érkezése	7
A második világosság kora	8
Negyedkor: A jelenlegi világrend kialakulása	9
A svenkar túlvilág kialakulása és a hódítások ideje	9
Az Ősi Vallás	10
Az uthgardt barbárok és Nordessa, a Szörnyek Pásztora	10
Heimurinn jelene és jövője: egy kampánykeret	11
Baljós előjelek és egy ősi prófécia felbukkanása	11
A svenkar klánok hozzáállása	12
Egyre hosszabbodó telek	12
Szörnyetegek és ősi fajok	13
A végjáték: a sötétség újabb kora?	13
Töredékek	14

ELŐSZÓ

A hogy a *Heimurinn világa* előszavában szerepel, az a könyv elsősorban egy, a kulisszákat és hangulatot megteremtő háttéranyag. Egy általános világleírás, mely nem tartalmazza Heimurinn népeinek és vallásainak eredettörténetét, és szintúgy keveset foglalkozik a világ történelmével és azzal, hogy miként alakult ki a jelenleg ismert *status quo* Heimurinnon. Ezeket a részeket szándékosan hagytam ki abból a kötetből, mert nem szerettem volna, hogy a világ történelmének súlya a szabad játékra nehezedjen, és azt is el akartam kerülni, hogy egyetlen, nagy, mindenben átfelölő konfliktus határolja be a játéklehetőségeket. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a világ megformálásakor és a saját történeteim írásakor ne alkottam volna meg mindennek egy *lehetséges* verzióját: egy olyan, nagyszabású fenyegetést, mely kibillenti a világot a nyugalmi állapotából, konfliktusokat teremt, és laza keretet biztosít a kalandoknak.

Ezt pótolandó, az alábbi fejezetekben bemutatam Heimurinn uralkodó vallásainak eredetét, embernépeinek (a számiknak, a svenkaroknak és az uthgardt barbárok) történelmét és e népek között zajló múltbéli konfliktusokat, melyek a jelenlegi világrend kialakulásához vezettek. A legutolsó szakaszban pedig ötleteket adok arra, hogy e múlt milyen hatással lehet Heimurinn jelenére, milyen kampánykörnyezetet biztosíthat mindez, valamint felvázolok lehetséges eseménysorokat és kalandlehetőségeket.

Ahogy a *Szabálykönyv* és a *Világ könyve*, úgy ez a leírás is elsősorban (de nem kizárólag) a svenkar népre fókuszál. A fejezet konkrét évszámokat vagy időintervallumokat nem tartalmaz, és a múltbéli eseményeket is csak hozzávetőlegesen helyezi el az időben – az ilyen száraz adatokkal nem kívánom megkötni sem a saját kezemet, sem pedig más mesélőét. Végezetül fontos leszögezmem, hogy mindez *egyetlen lehetséges* múlt és kampányháttér a *Heimurinn* szerepjátékhoz, nem pedig afféle kánon. Alternatív múlt, és az itt bemutatottól eltérő átfogó konfliktus vagy cselekmény ugyanúgy elképzelhető Heimurinnon, mint az, ami itt leírásra kerül. **Az alábbi következő fejezetek elsősorban Mesélők részére szólnak, Játékosok számára spoilereket tartalmaznak!**



ELSŐ KOR: A TEREMTÉS MŰVE

Erddraca, a Föld Sárkánya, avagy az Ősi Láng volt az első élő-lény Heimurinn világán; magából a földből és a mélyén izzó tűzből született. Hosszú ideig járta a földet és az eget, majd elunván magányát teremtésbe fogott. Tudta, hogy utódainak élelemre és menedékre lesz szüksége, így elsőként az **állatokat** és **növényeket** formázta meg, melyek ekkoriban még nem bírtak értelemmel. Erddraca elfáradt a teremtés művében, és egy szurdok mélyén aludni tért; míg aludt, az ifjú világ egyre változott és formálódott, s a gigászi, mozdulatlan sárkányra apránként dombok, majd hegyek rakódtak. Hosszú álmából néhány századévenként legfeljebb egyszer-ször ébredt fel, hogy tojáshoz rakjon. Az ekkoriban születő utódaiból alig maroknyi létezik manapság – ezek mindegyike hatalmas és egyedi, ám az ősi vérvonalat továbbvinni képtelen bestia, melyek legfeljebb elkorcsosult féregsárkányoknak képesek életet adni. Míg aludt, Erddraca álmodott; rémálmaiból a **természet rontó hatalmai**, míg termékeny álmaiból **testetlen szellemek** születtek meg, melyek a már létező világban kerestek maguknak horgonyhelyet az élőlények porhüvelyében. Ekkor formálódtak meg Heimurinn legerősebb állat- és természetszellemi is, melyek egybefogták csekélyebb hatalmú társaikat – nem egy közülük később isteni hatalomra emelkedett, és mindmáig nagy befolyással van a világra (ilyen pl. Belenus, a Fénylő Sólyom, vagy Ithaqua, a Fagyos Puszták Vándora). A **négy elem szellemei** is ekkor fogantak: az őssárkány gigászi gyomrában fortogó lávából pattantak ki a tűz szellemei, kik a hegyek mélyén leltek otthonra, s az emberek ideje előtt a felszínen hébe-korba jelentek csak meg; Erddraca verejtékéből születtek a víz szellemei; lélegzetéből a levegő szellemei; a testéből lemorzsolódó darabokból pedig a föld s hegyek szellemei, kik mindmáig a legközelebb állnak hozzá. Míg aludt, az orrlyukain kiáramló, forró lehelet megdermedt, s megfagyott párájából kristályosodtak ki a **norunsilek (tundra elfek)**, a síkságok fáradhatatlan vándorai, míg a lehelete nyomán salakká olvadó ércekből a **sötét tündérek és koboldok** keletkeztek. A gigászi testből sugárzó hő megolvasztotta a legkeményebb sziklákat is – így születtek meg a **dvergek**, akik felbotorkáltak a felszín napsütötte világába. E lények mindegyike osztozik az Ősi Véren, s közös gyökerüket mutatja, hogy legszenvedőbb helyük mindmáig az az ősi, földmélyi kaverna, melyben egykor teremtésük bölcsője ringott. Hosszú időbe tellett, míg a **dvergek** értelme megnőtt annyira, hogy primitív beszédre is képessé váljanak, és felébredjen bennük a teremtetők iránti vágy – az ősi fajok közül legelőször. Fáradhatatlanul kutattak, és konok kitarításuk idővel siker koronázta: visszataláltak a föld mélyére, ahol felébresztették teremtetőjüket. A hosszú alvásból eltompult őssárkány örömét lelta a körötte sürgölődő parányokban, kik enyhítették korokon át tartó magányát. Így hát értelmet adott nekik, engedte, hogy imádják őt, és

érdeklődve figyelte, ahogyan teremtményei gondolkodni, fejlődni, majd maguk is alkotni kezdenek. Erddraca további teremtésbe és kísérletezésbe kezdett, ám ezúttal már eleve fejlett értelemmel és hatalommal bíró lényeket formázott meg: így hívta életre a **trollokat**, kik bár kevesen voltak, de annál sokfélebbek – egyetlen közös vonásuk csupán az, hogy mindőjük az Ősi Lángból vétetett. Időközben a **dvergek** értelme egyre tágabbra nyílt, és leköltöztek a föld színe alá, hogy teremtetőjükhöz mind közelebb lehessenek. Imádatukat idővel kultusszá szervezték; így született meg Heimurinn első, és legősibb vallása, a **Sárkányhit**. Az őssárkány figyelme hamar elterelődött legifjabb teremtményeiről, a trollokról; szelnek engedte őket a világban, majd tanítani kezdte és tudásra szomjazó **dvergeket**. Megismertette velük a teremtés és pusztítás erőit, a Szövést alkotó a Rúnákat, és azt, hogyan lehet a különálló jeleket hatalmas varázsszénébe és kötésekbe foglalni. A **dvergek** szorgalmas és tehetséges tanítványnak bizonyultak: olyannyira, hogy a teremtetőjüktől kapott hatalommal fel-

vértvezve titokban törhetetlen béklyót és láncot kovácsoltak, és ezeket a Föld Sárkányára vetették, hogy imádot teremtetőjük éltető erejét mindig a közelükben tudhassák. A többi ősi fajra gyűlölettel és szüntelen gyanakvással tekintenek, mivel közös teremtetőjükön osztozkodni egyikükkel sem akarnak. Erddraca létezése és földmélyi börtönének holléte a **dvergek** legféltettebb titka, melyet féltékenyen őriznek a halandók elől, s az ősi fajokat sem engedik már teremtetőjük közelébe, hódolni. Épp ezért felettébb bosszantja őket, hogy a későbbi korok élénk képzeletű embernepei épp a **Sárkánygerinc** nevet aggatták arra a hegyvonulatra, melynek gyökerei közt az őssárkány senyved.

A **dvergek** idővel egyre jobban megtanulták kiaknázni teremtetőjük közelségét, és kiismerték a módját annak, hogyan használják fel a sárkány erejét hatalmas igézetek megszövésehez és fenntartásához. A legnagyobb varázslatuk – melynek rúnáit évtizedeken át szőtték, s

Erddraca bal szemének világát követelte – örök élettel ruházta fel a **dvergeket**. Talán nem tudták – vagy ha tudták, hát nem törődtek vele –, hogy teremtetőjük részleges megvakításával Heimurinn világán kihuny a Nap, és hosszú időközön át tartó hideg és sötétség köszönt a felszínlakókra. Erddraca számolatlan évszázadok óta szenved a roppant iga súlya alatt, és ahogy életereje fokozatosan apadt, úgy vált Heimurinn is a hosszantartó tél, hó és fagy birodalmává.

Végül, varázsserejüket felhasználván a **dvergek** leigázták és szolgálatra kényszerítették a földmélyi koboldokat; e szurokfekete lények azóta is a rabigát húzzák, vagy a **dvergek** különleges ügynökeiként járnak el a felszíni világban. Titkon azonban az **Ezerarcú Wuri**, az Erddraca nyugtalan és sötét álmaiból fogant egyik legelső szellemet imádják, ki cserébe mindmáig segít nekik boldogulni és fennmaradni rabtartóik árnyékában.



MÁSODKOR: A SZÁMI NÉP ÉS A SÖTÉTSÉG KORA

A számiaké az első embernép Heimurinn világán. Karnonoutól, a Rén Atyától, az egyik legelső természetszellemtől erednek, s még láthatták a világot abban az időben, amikor az sokkal barátságosabb hely volt, mint manapság. Ezt követően pedig megismerhették a sötétség korát is, midőn – Erddraca megvakulását követően – a Nap nem kelt fel többé, s Heimurinn fokozatosan azzá a barátságtalan és zord földdé vált, amilyennek az embernépek ma ismerik. A számiak sok nehézség árán, de idővel megtanultak

alkalmazkodni a sötét és hideg helyhez, amivé a világ lett – ehhez útmutatást és bölcsességet a természetszellemektől merítettek. A Szellemhit ekkor eresztett mindmáig kitéphetetlen gyökereket szívéjükben. Szintén ez idő tájt történt, hogy vándorló csoportjaik a Fagyföldről végleg visszahúzódtak az enyhébb és élhetőbb Hőföldre, amit azóta is szülőföldjüknek tekintenek. Régen történt mindez, sok-sok emberöltővel azelőtt, hogy Heimurinn földje megismerte volna a svenkarok büszke és harcias népét.



HARMADKOR: A SVENKAR ISTENEK ÉRKEZÉSE

A svenkarok évszázadokkal ezelőtt érkeztek erre a világra. A Végtelen Óceán – vagy, ahogy a számiak nevezik: Nagy Víz – hullámaival jöttek, s tengerjáró, szörnyopákkal ékített hajóikkal a Hőföld nyugati partjainál vetettek horgonyt. Ez még Heimurinn sötét és hideg korában volt, mikor fényt egyedül a Hold – Erddraca ép szemének világa – és a csillagok szolgáltattak. A hajókkal a svenkarok istenei is Heimurinnra érkeztek: **Hönir, Asator, Tyr, Crom Cruach, Garm-Gorak, Morrigu**, és még néhányan. Hadistenek, kik a hosszú utazás után megfogyatkoztak erőben, s már szólni is alig tudtak alattvalóikhoz. Hogy az embereknek miért kellett elhagyniuk az óhazát, mára már senki nem tudja – valamely égbekiáltó bűnért a bajkeverő isteneikkel együtt kitaszították, s a végtelen vízre száműzték őket. A hazátlan vándorokon akkor teljesedett be az átok, midőn az új világban partra léptek: az írás-olvasást és hajóstudományukat is elfeledték. Hasznavehetlenné vált, óriási járműveiket ezért szétbontották, s palánkjaikból házakat, erősített telepeket emeltek a partvidéken. Bálványaikat ekkoriban még aligha lehetett volna isteneknek nevezni: bávatag tekintetű, csekély hatalmú héjak voltak csupán, kik tudásuk és hatalmuk nagy részét elveszítették a Végtelen Óceánon való átkeléskor, midőn ereiklyéiket és templomaikat mind, híveiket pedig nagyrészt hátrahagyták az óhazában. Semmilyen harci

szellem, dac és küzdeni akarás nem lobogott ekkor bennük. Az egyetlen kivétel **Nordessa** volt közöttük, a szelek, az ég és a fény úrnője, ki egyben az örökös változás erejét is képviselte az istenek között. Ő volt a legfőbb hatalmasság a jövevény istenek között, és az erejéből is ő őrizte meg a legtöbbet – talán mert hozzá szállt a legtöbb fohász a hosszú és viszontagságos tengeri út során. Nordessa hazatérésre buzdította istentársait, mielőtt még végképp elfelednének mindent e barátságtalan új földön. Ám a bamba többség nem akart mozdulni, kényelmesen fetrengtek a feledés hozta ostobaságban, és elégedettek voltak hatalmuk maradékával. Nordessa azonban kitartóan ostromolta istentársait – hol biztatással, hol ígérekkel, hol pedig fenyegetéssel. A bálvány-istenek hamar megelégtették legerősebb társuk folytonos zúgolódását, ám erejük, s talán bátorságuk sem volt elég ahhoz, hogy tegyenek ellene. Mintha csak kiszagolta volna a viszályt, **ekkor lépett színre Wurir**, Heimurinn árnyak közt tevékenykedő, fondorlatos szelleme. Hamar rájött, hogy hosszú távú jövőjét úgy tudja biztosítani, ha elsőként lép – az újonnan érkezett embernépben pedig páratlan lehetőséget látott. Tudta, hogy ha az új istenek közé férkőzik, s azok elfogadják őt, úgy fennmaradása már nem csupán a kevéske földmelyi koboldon múlik majd. Így az alakváltó addig sutogott a svenkar bálványok fülébe, míg azokban megfogant az elhatározás:

Nordessának vesznie kell, hogy az erején együtt gyarapodhassanak. Noha egyenként nem állhattak meg az istennő előtt, összefogtak ellene, Wurir pedig olyan fegyvereket adott a kezükbe – a *dwergek* munkáit –, melyek még egy halhatatlannal is képesek végezni. Végül egy tanácsgyűlésen együttes erővel rontottak az istennőre: Nordessa többükkel is végzett – ezen istenek neve örökre feledésbe merült –, ám végül az árulók lebírták, majd miszlikbe szabdalták és felfalták vezérüket. *(Ide vezethető vissza az ősi svenkar szokás, miszerint a thing gyűléseken a fegyverviselés és a vérontás is tilalmas, mivel ez az alantas árulásukra emlékeztetné az isteneket.)* Az istengyilkosságot követően Hönir lépett elő vezérnek, mondván hogy ő áldozta a legtöbbet – fél szemét – az összecsapásban. Nordessa ereje táplálni kezdte üres héjaikat, ám a bálvány-isteneknek ahhoz már nem volt elég erejük, hogy a testével együtt az istennő szellemét, esszenciáját is maradéktalanul megsemmisítsék – ez a mulasztás pedig alapvetően meghatározza majd a későbbi korok történezeit. Az árulás és az istengyilkosság szakadást hozott az emberek soraiban, mivel Nordessát tisztelték a legtöbben minden hatalmasság közül. Viszály ütötte fel a fejét a nemzetségek között, ami rövid, ám annál véresebb harcokba torkollott. A vérontás lecsillapodtával Hönir és a többi isten hívei száműzték maguk közül mindazokat, akik nem voltak hajlandók megtagadni Nordessát, majd pedig a bukott istennő minden emlékét eltörölték a föld színéről. E száműzött svenkar nagycsaládok messzire vándoroltak a Végtelen Óceán partvidékéről, keletre és északra – újukra pedig magukkal vitték Nordessát szívükben s kimenekített bálványaikban egyaránt. A kitagadottak nyom nélkül felszívódtak a vadonban, a hátramaradtak pedig biztosra vették, hogy Heimurinn felmorzsolta az isten nélkül maradt kóborlókat. Idővel persze kiderült, hogy ennél nagyobbakat nem is tévedhettek volna... A kitaszíttatásukat követő hosszú idő alatt a vadon nem elpusztította, hanem épp ellenkezőleg, megedzette a vándorló nagycsaládok sarjait. Ezek leszármazottaiból lettek azok a barbárokként rettegett népek, kiket a svenkarok – midőn generációk sokasága múltán, a Negyedkor végén farkasszemmet néztek velük – összefoglalóan csak **uthgardtok**ként, vagy Vadakként kezdtek emlegetni.



A MÁSODIK VILÁGOSSÁG KORA

A jövevény istenek hamar belátták, hogy a hideg, sötét világban napvilág nélkül nem boldogulhatnak, ráadásul már

a Nordessából sugárzó fény sem segítette őket – elő is kerítették Wurirt, mondván, ő a jelenlegi helyzetük okozója. A fűrgé észjárású Wurirnak persze erre a helyzetre is volt megoldása: alakot váltott, és titkon sorra felkereste a legügyesebb *dwergek* mestereket, majd megkörnyékezte közülük azt, kinek szívében a legtöbb becsvágyat találta. Így alakult, hogy az új napkorongot végül a rút *dwergek* kovács, **Gofannon** készítette el a jövevény istenek számára – cserébe pedig azt kérte, hadd csatlakozzon az újonnan érkezett hatalmasságok sorába, és hadd kapja meg a szépséges Branvent feleségül. Mivel egyre nagyobb szükségük volt az éltető napfényre, a svenkar hatalmasok kénytelen-kelletlen belemennek a pimasz alkuba, de a házasságot végül sikerült lealkudniuk egyetlen éjszakára; ez volt az utolsó alkalom, hogy **Branvent** arra kényszeríthették, hogy akarata ellenére együtt háljon valakivel. *(Az istennő azóta levegőnek nézi Gofannont, és közvetlenül soha nem is szól hozzá. Gofannonra akkora hatással volt Branven páratlan tökéletessége és szépsége, hogy azóta is azon munkálkodik, hogy csoda üllőjén valahogyan kikalapálja magának az istennő engedelmes és odaadó mását. Megszállott erőfeszítéseit eddig nem koronázta siker.)*

A fényt, Nordessa egykori legfőbb befolyási területét az istenek végül a **Sólymok Atyjára, Belenusra** ruházták. Belenus ekkoriban egy volt csupán Heimurinn ősi, nagyobb hatalmú bestiaistenei közül, kiket a fagyos világot járó, újonnan támadt erejét próbálgató Garm-Gorak párharcban legyőzött és hűségére esketett. A fáradhatatlan Belenusé lett a hálátlan feladat, hogy a *dwergek* kovácsolta színarany napkorongot minden áldott nap karmai közé ragadja és áttemelje az égbolt ívére – így hozva el a nappalt és világosságot újra Heimurinn világára. Noha Gofannon és a *dwergek* remeke a legtöbb, mit az istenek elérhettek, a pompás napkorongból mégis hiányzik az a valódi éltető erő, ami Erddraca szeme világából sugárzott – így, bár az új Nap visszaszorította valamelyest a hideget, Heimurinn soha többé nem vált újra azzá a zöldellő és kellemes földdé, amilyen Erddraca fogságba esése előtt volt.

Eztán a svenkar istenek – esküjüket ezúttal megtartván – befogadták soraik közé az őket kétszer is megsegítő Wurirt. Az arctalan entitás kapóra is jött nekik, mivel az emberi szívben lakozó csalfaságot, ármányt és gyávaságot egyiküknek sem fűlött foga megtesztíteni, így ezt a feladatot szívesen osztották ki másra. A svenkar istenek azóta is lenézik Wurirt, mintegy megtűrik csupán maguk közt, továbbá kínosan kerülnek minden helyzetet, ami a cselszövő egykori szerepére utalhat az ő megerősödésükben. Wurir, az örök túlélő mindezt nem nagyon bánja: csekély ár volt ez neki azért, hogy immáron ne csak a föld mélyéről szálljanak hozzá az őt erősítő imádságok – a kevélységet és büszkeséget pedig mindig is költséges hóbotnak tartotta csupán.



HEGYEDKOR: A JELENLEGI VILÁGREND KIALAKULÁSA

A svenkar istenek tudták, hogy erejük és fennmaradásuk főleg híveik számán múlik, ám a jövevények egyelőre nem bologultak valami jól a zord világban: noha Nap már volt a fejük fölött, a hosszú telek és az ősi lények birtokolta vadon alaposan próbára tették a szálas jövevények szívósságát. Az istenek elhatározták, hogy ha másképp nem megy, hát híveket teremtenek maguknak: olyanokat, melyeket e világ anyagából gyúrnak, így ellenállnak Heimurinn viszontagságainak. Ekkor kerekedett fel Hönir, hogy a Teremtés Rúnáit elorozza a *dwergektől*. Számos kaland árán végül megszerezte a Rúnákat; társaival azonban csak részben osztotta meg a lopott tudást, így biztosítván hatalmát felettük az eljövendő korokban. De hiába is ismerték meg Rúnák titkát, a svenkar istenek elsősorban mégis hadistenek voltak, kik a teremtéshez kevésbé értettek, ám elbizakodottságuk annál nagyobb volt – így történt, hogy bár teremtményeik erősek és szívósak lettek, szívükbe jószág nem jutott, mert ereikben vér helyett fagy és dér keringett. Ők lettek a **jég-, fagy- és déróriások**, akiket elégedetlen teremtoik kikergettek a nagyvilágba, ahol idővel az istenek és minden embernép esküdt ellenségeivé váltak. Az, hogy a különféle óriásnépek számtalan vonásukban (gondolkodásmód, kultúra, szervezethez) emlékeztetnek a svenkarokra, pontosan annak köszönhető, hogy Asator és társai kezei közül kerültek ki – ám, ha lehet, az óriások még a svenkaroknál is erőszakosabbak és harciasabbak, kik egymás közt is rengeteget viszálykodnak.

Ahogy az egykori bálvány-istenek ereje sarjadni kezdett, úgy indultak gyarapodásnak híveik is. A svenkarok ekkoriban még újoncok és gyöngék voltak Heimurinn világán, s ennek megfelelően jó szándékkal közeledtek a tengerparti számikhoz – legalábbis eleinte. Generációk során át élt a két nép békén egymás mellett, és e kezdeti időkből a jövevények rengeteget köszönhettek a számik túlélési tapasztalatainak. Idővel azonban a svenkarok harcos természete kiütöközött, s visszatért beléjük a hódítási vágy, mely természetüknél fogva mindig is sajátjuk volt. Noha a tengerparti számik létszáma messze felülmúlta a jövevényekét, ám szemléletük, agresszivitásuk, szervezethezük távol állt a svenkarokétól, ráadásul a szakállas hódítók ismerték a vas előállításának és megmunkálásának titkát is.

Emberöltökhöz át zajló háborúság robbant ki a két nép között. A portyákkal, fosztogatásokkal és harci áldozatokkal a svenkar istenek ereje csatáról-csatára gyarapodott, és egyre többet és többet követeltek maguknak. A betolakodók legádázabb ellenfelei a **skraelingek** voltak – azok a harcias, egymással szövetségre lépett számi nagycsaládok, akik legelőbb ragadtak fegyvert és a legádázabbul küzdöttek a svenkarok ellen. A skraelingek közt nyoma sem volt annak a barátságos, a harc elől inkább kitérő és békét kereső viselkedésnek, ami a számikat általában jellemzi, és ami miatt a kezdetekben olyannyira ki voltak szolgáltatva az agresszív jövevényeknek. Épp ellenkezőleg: a skraeling vadászok ravaszsága és kitartása már-már legendás volt; hol azt suttozták róluk, hogy félig emberek-félig állatok, hol pedig azt, hogy alakváltók, szellemsámánjaik pedig a haragvó ősokeket, a természet rosszindulatú szellemeit és kegyetlen erőit szolgáltatták harcba a svenkarok hadisteneivel szemben. A tengerparti és a hóföldi számik összefogásával végül kinkeservesen, de kiszorították a svenkarokat a Hóföldről – egészen a Fagyföldre, a zord és kietlen felföldekre és hegyek közé. A Hóföld és a Fagyföld közötti Őrszem-hegység hágóiba a megmaradt skraelingek telepedtek be, hogy vigyázzák az átjárókat békésebb rokonai

földjei felé. A **Skraeling Szövetség** elkülönülését a többi számi egyáltalán nem bánta: eddigre már maguk is tartottak tőlük, és megítélésük szerint azok szellemét eltorzította a háború, és a sok vérontás közepette messzire sodródtak az ósanyáik által kijelölt útról. A svenkar klánok közül csupán egyetlen egy maradt hátra a Végtelen Óceán partvidékén: a szövetséges nélküli, elkülönült **skandavok** nagycsaládjai, kikre a többi mindig is svenkar ferde szemmel nézett tengerjáró ambícióik miatt. A skandavok sikerrel vetették meg a lábukat a partmenti fjordokon és szigetvilágban. Egyedüli, elszigetelődött klánként idővel békésebb kapcsolatot alakítottak ki a számikkal, ám a két nép közti viszonyt erős túlzás volna barátságosnak nevezni – a kisebb-nagyobb összecsapások számos alkalommal újultak ki a későbbi generációk között is. Ez volt a számik utolsó nagy háborúja, a hóföldi és tengerparti családok azóta sem fogtak össze egy ügyért. A svenkar klánok soha a későbbi korokban nem voltak képesek tartósan áttörni az Őrszem-hegységen, a számik pedig mindmáig éberem és bizalmatlanul őrzik a hóföldi átjárókat. Mivel ekkoriban a svenkarok még írástudatlanok voltak, erről a korról és az ezt megelőző időkről csak néhány zavaros és töredékes vers őrzik az emlékezetet, és a svenkar istenek szerint jól is van ez így.



A SVENKAR TÚLVILÁG KIALAKULÁSA ÉS A HÓDÍTÁSOK IDEJE

Lélekszámukat tekintve a svenkarokat ugyan nem taglózta le a vereség, ám harci moráljuk súlyos csorbát szenvedett. Hönir és istentársai látták, hogy így nem vehetik rá híveiket újabb háborúkra; ezért olyan húzással álltak elő, ami mindmáig alapjaiban meghatározza a svenkarok lelkületét: megteremtették számukra a *túlvilágot*. Minden tudásukat latba vetve csodás épületet ácsoltak: egy ünnepcsarnokot, ahol patakokban folyik a méhser és soha nem ér véget a vigasság. Egy helyet, ahová azok a halandók nyerhetnek bebocsátást, akiket az istenek arra *méltónak* találnak. *(Hogy hogyan lett a csarnok éppen Höniré, az egy külön történet. Talán köze lehet a dolognak ahhoz, hogy a Titkok Ura a saját, titkos rúnáit véste az épület vázába. Egy ősrégi fabula szerint az istenek kockán döntötték el a dolgot, ám Hönir a fogadás előtti éjjelen titokban felkeresett egy Killane nevű entitást, kinek a szerencse fellett van hatalma – ám, hogy mit ígért neki a „csekélyke” szívességért cserébe, azt kettőjükön kívül senki nem tudja.)* A csarnok elkészülte után Hönir ígéretet tett a halandóknak: aki az istenek nevében vért ont és fegyverrel a kézben esik el, azt mind maga mellé veszi az égi csarnokába. Később aztán több isten is létrehozta a maga túlvilágát (pl. Fríge a Dal Házát, Cailleach a Fénytelen Birodalmat), ám Hönir Csarnokának volt döntő szerepe abban, hogy a svenkar klánok egy vesztes háború után is az eget verdeső lelkesedéssel vetették bele magukat a következőbe.

A Hóföldről kiszorított hódítók ezután nem sokáig nyalogatták a sebeiket: előbb birtokba vették az Őrszem-hegység keleti hegy-lábait, majd hamar elkezdtek más irányokba is terjeszkedni. Széttrajzottak a Fagyföldön, ám az ember nem lakta vadonban itt is, ott is belefutottak az Ősi Vér sarjaiba, az ellenséges óriásokról

és az uthgardt klánokról nem is beszélve. Ha a jövevényeknek ekkor önmagukban kellett volna boldogulniuk, biztosan elbuktak volna – ám a Hófldön elszennvedett vereség miatt sértett és elégtételre kiéhezett hadisteneik maguk álltak csapataik élére. Különösen az óriások ellenállása volt heves, hiszen ekkoriban az övék volt a legszervezettebb és legerősebb nép mind közül – ám saját teremtoik, a harcon felerősödött és vérontástól megrészegült svenkar hadistenek és fanatizált híveik ellen nem állhattak meg. A svenkarok legrégebbi klánterületeire, a Völsungok, Ulfenek és Sveák földjeire ekkoriban kerültek le a határkövek, és a **Vének Országútját** is ezekben a háborúk uralta évtizedekben taposták ki, ahogy a hódítók csapatai egyre beljebb törtek a Fagyfldön. Évtizedeken át zajló hódítás vette kezdetét, mely során minden egyes óriás elhullta, az Ősi Vér minden sarjának veszte és minden lerombolt kegyhely Hönir és társai erejét gyarapította. Ez idő tájt történt, hogy az istenek megtanították az embereknek a rúnávetés titkát, és a kezükbe adták az **írás-olvasás tudományát** is – elérkezettnek látták az időt arra, hogy a gyermekeik írott emlékezetre is szert tegyenek. Legendák, versek és énekek garmadáit szólnak ezekről az időről: a diadalról, a dicsőségről és a csatákról, midőn a legvitézesebb harcosok és a legádázabb berzerkerek saját isteneik mellett verekedhettek a harcmezőn. Ezek azok a történetek, amelyek máig összekovácsolják a hódítók klánjait, s melyekből a svenkarok erőt és bátorságot merítenek vész idején.

Végül az ősi népek sorait megritkították, és a világ eldugott, az ember számára lakhatatlan részeibe szorították vissza őket: kietlen pusztákon túlrá, sötét rengetegeik szívébe, lápok mélyére, a magashegységek bércei közé vagy épp a föld színe alá. A legtovább az uthgardt barbárok tartottak ki: évtizedekig dacoltak a svenkarokkal, ám végül ők is elbuktak a hódítók baltái és kardjai előtt, felmorzsolódott klánjaik kiszorultak a Fagyfldről. Ezzel az **uthgardt-svenkar háborúként** ismert korszak is lezárult.

E legutolsó győzelmeknek legalább százötven-kétszáz esztendeje is megvan már, és a svenkarok uralmát a Fagyfldön azóta semmi nem veszélyeztette. Nem meglepő hát, hogy mára a legtöbbjük szilárdan hiszi, hogy e fldnek ők az első lakói és a jogos birtokosai, őseik pedig a saját területeiket védték az ősi népek és barbár klánok fenyegetésétől – ezt alátámasztandó, idővel még eredettörténetet is fabrikáltak maguknak. Miután szilárdan megvetették lábukat a Fagyfldön és a legnagyobb klánok kihatották maguknak a területeiket, békésebb és stabilabb korszak köszöntött be, mely mindmáig tart. Ám a közös cél és ellenség megszűntével a klánok figyelme mind többször fordult egymás felé, és egyre gyakoribbá vált a rivalizálás, viszálykodás és kisebb-nagyobb összetűzések – ez pedig azóta sem változott. Bár az ősi fajok, az óriások és az uthgardt barbárok ellen viselt hadjárat tengernyi emberéletet követelt, a svenkar nép sem az előtt, sem azt követően nem volt olyan erős, megállíthatatlan és összetartó, mint a háborúk hosszú-hosszú évtizedeiben.



AZ ŐSI VALLÁS

Tudni kell, hogy a svenkarok hajóival nem érkezett Heimurinn világára a hódítók összes istene: az óhazából a híveikkel együtt csak a legerőszakosabb isteneket, a felforgatókat taszították ki. Érzésüket követően a jövevény bálvány-istenek sora még tovább ritkult: egyesek nem vészelték át a hosszú és viszontagságos tengeri utat – a partra lépést követően szemük nem nyílt fel, ajkukon pedig többé nem kélt szó –, míg mások Nordessa ellenében pusztultak el. Így alakult, hogy midőn megvetették lábukat az új világban, a svenkar istenek körében több befolyási terület is üresen tátongott, melyeket be kellett tölteni. Így került be soraik közé legelőbb Wurir – kinek a Nordessa felett aratott győzelmet köszönhatték –, majd Gofannon, a *dwergek* legügyesebb kovácsa, és Belenus is, az új napkorong hordozója. A svenkar kirajzás és

hódítás korában a panteon tovább bővült, ahogyan az istenek szövetségre léptek mindazokkal az entitásokkal, melyeket legyőzni nem tudtak – így **Kerunosz**, **Cailleach** és **Frige** ősalakjai például a számik leghatalmasabb természetszellemei között keresendőek. *(Ez az oka annak, hogy más-más nevek alatt és eltérő részletekkel, de mindkét nép tiszteli őket.)* E kezdeti, zavaros időket az írástudatlanság, és az istenek akarata miatt jóformán egyáltalán nem őrzi már a svenkarok emlékezete, a későbbiekben pedig a régi és újabb istenek tiszteletét összefoglalóan Ősi Vallásként kezdték emlegetni, mely mélyen beleivódott a svenkarok kultúrájába, ám mindmáig csekély szervezettséget mutat.



AZ UTHGARDT BARBÁROK ÉS NORDESSA, A SZÖRNYEK PÁSZTORA

Noha Nordessát az áruló istentársai megölték és feldarabol-ták, az istennő nem pusztult el teljesen – testetlen entitássá lett, megmaradó esszenciája pedig néhány kimenekített bálványban és számúzótt hívei szívében vert gyöngye gyökeret. Szinte minden egykori hatalmát elveszítette, s fizikai teste nem lévén, idővel ő maga lett az Északi Szél, a fény helyett pedig a sötét világok úrnője. Minden maradék erejét latba vetve segítette megmaradt híveit, hiszen ha a kitaszítottak elbuknak az új világban, akkor rá is az örök feledés vár, faragott mását pedig a Komort Part szürke homokjában mossa majd a Feledés Óceánjának opálos vize, míg világ a világ.

Híveit először minél messzebb, a Hófld legtavolabbi területein élő számi törzsek felé vezette, mivel tudta, hogy a jámbor rénszarvaspásztoroktól könyörületre és segítségre számíthat addig, míg a kitaszítottak maguk is megerősödnek és hozzáedződnek Heimurinn világához. Két-három generációnyi idő telt el így, ám ez idő alatt a menekültek rengeteget tanultak a túlélés fortélyairól, és számos dolgot átvettek a számik kultúrájából és hitvilágából. Mindez egyáltalán nem esett nehezükre, hiszen elárultatva érezték magukat saját isteneik és vérrokonai által, akik a kitaszítatással lassú halálra ítélték őket az idegen és sötét vadonban. Nordessa eközben csendben figyelt, a szellemsámának módszereit tanulmányozta, erejét pedig apránként gyűjtögette. Legelőbb a természet kisebb szellemeit törte be és kényszerítette kiválasztottjai szolgálatába, majd idővel megtanította híveit arra, hogyan nyerhetnek hatalmat a szellemek fölött saját maguk is. Ez azonban koránt sem az a békés kapcsolat volt az emberek és szellemek közt, mely a számikat jellemezte – Nordessa sámapapjai áldozatokkal, vérről és bilincsekkel boldogultak ott, ahol a számi tradíció ajándékokon, kérésen és kölcsönösségen keresztül nyert hatalmat a szellemvilágból. Nordessa ekkor, a számiknál töltött idő alatt hallotta először **Ithaqua**, a **Fagyos Puszták Vándora** nevét, a téli viharokban vonító, szelekkel sutogó, örületet hozó szörnyistenét, akit a számik is csak halkan és tűz mellett mertek megnevezni. A generációk hosszú során át tartó sötétség alatt Ithaqua megerősödött; míg Heimurinn Első Korában alig volt több egy hatalmas, pusztákban kóborló és örökké éhes szörnyetegnél, addig a Harmadkor végére, midőn újra napkorong ragyogott Heimurinn egén, már a Hófld-szerte elszórt, örült kannibál kultuszok imádták őt. Ugyan Ithaqua soha nem ígért híveinek mást, mint halált, ám a puszták mélyéről, a síró szelekkel szóló hangja bárkinek kikezdte az elméjét, aki elég sokáig hallgatta – és Nordessának pontosan erre volt szüksége. Kiválasztotta az őt követő családok legerősebbikét, megszállta vezetőjüket, a sáman **Fehér Bardawulfot**, és az **Éhínség Pusztái** felé vezette az embereket – arra, amerre Ithaqua jelenlétét érezte. A csapat apránként felmorzsolódott, ahogy véres utat vágtak maguknak a kannibál kultusz követői között, ám végül eljutottak Ithaqua jeges barlangjái. Itt aztán Fehér Bardawulf alászállt a mélybe, ahol az emberevő isten

felfalta a sámánt, mit sem sejtve arról, hogy Nordessa a férfiben lakozik. Hogy pontosan mi történt a jéghegy mélyén, az senki előtt nem ismeretes, ám Ithaqua többé nem tűnt fel a hóviharokkal, kultuszai pedig szétszéledtek. A számik azóta is mesélnek egy hó-fehér, óriás férfiről, a **Fehér Sörényű Farkasról**, aki az **Elveszett Törzs** élén, napnyugatról érkezett hozzájuk, és megszabadította népüket az emberevő isten terjesztette örülettől. Ám bármit higgyenek is a számik, Ithaqua nem pusztult el: ereje javától megfosztva, jégbe fagyva szunnyad és álmodik barlangja mélyén – s mikor az éjjelek a leghosszabbak, s a hóviharok a legzordabbak, Ithaqua meg-megrándul álmában, múltbéli alakja pedig feldereng a pusztában száguldó hókristályok fátyla mögött.

Noha Nordessa azóta sem rendelkezik fizikai testtel, az Ithaquától nyert újszülött hatalmának kevesen tudtak ellenállni: kitartó sutogása idővel még a legerősebb elmét is kikezdte, befolyása pedig a legszilárdabb akaratot is lebírta. Hosszú időbe telt, míg a vere-séget szenvedett uthgardt törzseket újra egybefogta, és az Égig Éró Hegyek csúcsai közt a zászlaja alá terelte és engedelmességre fogta az óriásokat, szörnyeket, és mindenféle a kreatúrákat. Idővel a legtöbb alattvalója gondolatait kilúgozta, helyükre pedig a saját céljait szolgáló vágyakat plántált: lerohanni az emberek világát, bosszút állni az áruló istenekre és elhozni a Fehér Fény uralmát Heimurinn világára... S ez után ki tudja, talán a Végtelen Óceánon át visszatérni az óhazába?



HEIMURINN JELENÉ ÉS JÖVŐJE: EGY KAMPÁNYKERET

No és mi következik mindebből? Ebben az utolsó fejezetben arra adok egy csokorra való ötletet, hogy Heimurinn népeinek közös múltja milyen eseményekhez és konfliktusokhoz vezethet a világ jelenében és közeljövőjében. Az alább bemutatott események inspirációt adhatnak saját kalandok írásához, és segíthetnek elhelyezni azokat egy nagyobb összefüggésben. Az eddig megjelent Heimurinn kalandmodulok közül a *Thorgeir szurdoka* és a *Bestiavadászat* háttere is ehhez a fő konfliktushoz (Nordessa visszatéréséhez) kapcsolódik; de mindkét kaland megáll a saját lábán akkor is, ha a Mesélő ezt a tág keretet figyelmen kívül hagyja. Nordessa törekvései főleg a svenkarok, kisebb mértékben pedig a számik sorsára van hatással, ezért az alább vázolt események és következmények is leginkább a svenkarok lakta Fagyföldre fókuszálnak – végtére is ez a nép áll a Heimurinn szerepjáték fókuszában.

Nem szükséges azonban, hogy az Északi Szél közelgő inváziója köré szerveződő kalandok szükségyszerűen a régmúltban gyökerezzenek. A fenyegető, idegen hatalom feltartóztatása a jelenben akkor is komoly tétet és teljes értékű kihívást adhat a karaktereknek, ha a Harmadkorban lezajlott vagy azt megelőző eseményekre soha nem derül fény a játékok során. Ám ha a csapat a *miértekre* és a jelenkori történések mozgatórugóira is kíváncsi, és örömet leli az obskúrus titkok utáni kutatásban, akkor a Mesélő Heimurinn történetének első néhány fejezetében számos olyan eseményt olvashat, melyek felderítése kisebb kampányok önálló célja lehet. Vajon min változtat a jelenben, ha például fény derül Nordessa és a többi svenkar isten titkos múltjára? Vagy ha kiderül, hogy az uthgardt barbárok és a jelenlegi svenkar klánok a régi időkben egy nép és kultúra gyermekei voltak? Mit kezdenek a karakterek

azzal, ha rájönnek a dwergek titkára? Vagy az ősi fajok eredetére és Erddraca szerepére a világban? Az ilyen, és ehhez hasonló, Heimurinn már-már elveszett régmúltjába visszavezető kalandok leáshatnak egészen a kezdetekhez, és a válaszok keresése közben a karakterek útja valószínűleg végigvezet Heimurinn legkülönbébb tájain és népein, az Égig Éró Hegyek csúcsaitól a hegyek gyökeréig, a Fagyföldről a hóföldi tengerpartokig.



BALJÓS ELŐJELEK ÉS EGY ŐSI PRÓFÉCIA FELBUKKANÁSA

Jó gyakorlat lehet, ha a Nordessa inváziója jelentette fenyegetés nem egyszerre zúdul a világ nyakába, hanem az évek-évtizedek alatt, fokozatosan sokasodó események és ómenek sejtetik azt – már azok számára, akik odafigyelnek erre. Számos dolog utalhat az Északi Szél befolyása alatt lévő uthgardtok és szörnyetek fokozódó aktivitására. A telek egyre hosszabbodnak, a hágók évről-évre később engednek fel. Néhány rúnajós szerint sorsfordító események gyülekeznek a horizonton, ám a papok és vajákosok ezt kipuhatolni szándékozó látomásai megbízhatatlanok. A szellemvilág csendben figyel, a közlékenyebb szellemek rejtélyesen csupán nagy változásokról, a történelem kerekének fordulásáról és mindenféle érthetetlen dolgokról beszélnek. A határvidékekről nyugtalanító hírek szállingóznak: mind

gyakrabban bukkannak fel szörnyetegek lakott vidékek és utak közelében, a határvadászok óriások nyomaiba botlanak a hágókon. Régóta elhagyatott romok válnak újra lakottá, barbárok kicsiny, portyázó csapatai tűnnek fel itt is, ott is a Fagyföldön.

Előkerül egy rég **elfeledett prófécia, az Ősök Éneke**. Egy vers, melynek már a nyitánya is végzetről és pusztulásról szól, s melyet már a megszületését követően betiltottak a *jarlok* csarnokaiban. Nem ismert, hogy e jövődőlés mikor született – a legvalószínűbb az, hogy nem sokkal a számi-uthgardt háborúk lezárulta után –, ám a legendák egyértelműen **Olva, a Látó** alakjához kötik. Hogy Olva miként tett szert az elsőpró erejű látnoki képességeire, az zavaros. Ez nem is csoda, hisz senki nem volt ott, mikor a *godi* a Végtelen Óceán partjain vándorolva, az éhezéstől félholtan Nordessa egy darabkjára akadt a főnyen és egy hirtelen ötletről vezérelve felfalta azt. Bár az éhhaláltól megmenekült, tetéért a józan eszével fizetett: inntől fogva elméje

időről-időre összekapcsolódott a testetlen istennővel, és így akarva-akaratlanul is belátott Nordessa szándékaiba – ám halandó elméjét felőrölte az idegen tudat súlya. Ezekből a delíriumos látomásokból született meg az Ősök Éneke.

Olva prófécija állítólag a világvégét előidőző Jeletet taglalja, ám mára jóformán teljesen feledésbe merült. Elveszett és szétszóródott versszakai Heimurinn legkülönbözőbb helyeiről kerülhetnek elő: sírdombok mélyéről, rég elhalt szkaldok szellemeitől, barbár földek szívéből, az Ősi Vér népeitől, látomásokból vagy éppen a túlvilágról. Ha a prófécia jelentőségére és az azt övező mítoszra fény derül, akkor a későbbiekben a csapat célja lehet, hogy aktívan keresse az elveszett versszakokat, és kihüvelyezze, hogy a Heimurinnon épp zajló eseményekből melyek állhatnak kapcsolatban a világvégével. Minél több teljesül ezekből a megjövendölt eseményekből, a svenkarok annál kedvezőtlenebb helyzetből fogadhatják majd Nordessa tényleges invázióját. Ily módon, hosszabb távon a karakterek akár a történelem elébe is kerülhetnek, és időben közbeavatkozva gátat szabhatnak egy-egy nagyhatású eseménynek, ezzel elodázva, vagy akár meg is állítva Nordessa invázióját. (Egy ilyen lehetőséget mutat be a *Bestiavadászat* kalandmodul is.)

E megközelítés előnye, hogy csak laza vezérfonalat ad egy kampánynak, mely révén izgalmas, az istenek háta mögötti helyszínek is beemelhetők a kalandokba; olyan helyek, melyeket egyébként épeszű kalandorok nem biztos, hogy felkeresnének. Ráadásul a prófécia tetszőlegesen bővíthető: újabb versszakok alkothatók és szórhatók el a világban, és szinte bármilyen (elsőre akár egészen jelentéktelennek tűnő) konfliktusról is kiderülhet, hogy valójában egy jóval nagyobb kép része. De nem szükséges, hogy egy ilyen kampány Heimurinn egészét felölelje. Ezek a kalandok lokalizálhatók is: azaz, könnyen elképzelhető, hogy a karakterek csak a szülőföldjükön és annak közelében tevékenykednek, és azon fáradoznak, hogy a prófécia egy-egy sarkalatos pontját ne engedjék teljesülni. Ily módon például megakadályozhatják egy barbár klán megerősödését vagy az óriások betörését, fontos értesüléseket szerezhetnek a szervezkedő ellenség terveiről, elősegíthetik a szövetségkötést az egymással rivalizáló svenkar főnökök között, vagy épp meggátolhatják egy kritikus fontosságú szoros vagy határerőd elvesztését. Ez ugyan nem jelent totális győzelmet, de fontos részskert igen a háború hosszas krónikájában; minden egyes győzelem hosszú évekkel késleltetheti Nordessa terveit vagy gyengítheti a tényleges inváziója erejét. Az Ősök Énekéről, a prófécia hátteréről és első néhány versszakáról az eddig megjelent *Heimurinn* kalandmodulok közül a *Thorgeir szurdoka* és a *Bestiavadászat* kalandok függelékeiben olvashatsz bővebben.



A SVENKAR KLÁNOK HOZZÁÁLLÁSA

A mennyiben Nordessa terve sikerül, úgy Heimurinnon beindul a világvége: az Északi Szél elhossa a világra az új sötétség korát, uthgardtokból és szörnyetegeiből álló hordáival pedig offenzívát indít az embernépek és isteneik ellen. Ha mindebben sikerrel jár, az a jelenlegi világrend felbomlását, s ezzel együtt talán az embernépek végét is jelenti Heimurinnon – de a svenkar kultúráét biztosan. Heimurinn jelene azonban még nem a világvége korszaka: Nordessa egyelőre még csak titokban munkálkodik a tervein, ám mostanra megerősödött és az erőit is megszervezte annyira, hogy aktívan készíthesse elő a végjátékot.

A világban itt is, ott is megpróbál beavatkozni és gyengíteni a svenkarok népét – először csak finomabb, közvetettebb módszerekkel, majd idővel egyre durvábban. Nordessa óvatos, malmai lassan őrölnek, így egy-egy lépése között évek, évtizedek is eltelhetnek. Amíg csak lehet, igyekszik titokban tartani kilétét és befolyásának mértékét: neki addig jó, míg az elbizakodott és rövidlátó svenkarok nem kezdik el összekötni a látszólag különálló pontokat – ebben pedig számos körülmény segíti az istennőt.

Egyrészt, oly' rég volt már, hogy az uthgardtok komoly veszélyt jelentettek a svenkarok területeire, hogy a fagyföldiek leg többje egyszerűen nem tekinti valósnak a barbárok jelentette fenyegetést. A svenkar klánok mostanra több helyütt szilárdan megvetették a lábukat a Fagyföldön, s létszámban és erőben is jócskán gyarapodtak az uthgardt-svenkar háborúk óta. A barbárok jelentette fenyegetést sok helyütt egyszerűen mesebeszédnek tartják. Ez nem is meglepő, tekintve, hogy a belsőbb vidékeken emberöltők óta nem látott senki uthgardtot, ráadásul a svenkar legendák szerint a Vadak klánjait jóformán kiirtották az uthgardt-svenkar háborúk során. Azon kevesek, akiknek első kézből származó tapasztalata van a barbárokkal, nem tartják

képesnek őket arra, hogy folyton marakodó törzseiket egy komolyabb szövetségben egyesítsék – a különféle szörnyek és nem-emberi népek bármilyen szintű szerveztségét pedig egészen nevetségesnek tartják. Mindebben egyébként nem tévednek sokat, ám Nordessa befolyásával nem számolnak.

Másrészt, Nordessa létezésével és a svenkar istenek múltbéli áruásával jóformán senki nincs tisztában – legalábbis az embernépek között –, így az új istenség kiléte sokáig titokban maradhat. Maguk a svenkar hatalmasok is abban a hitben vannak, hogy Nordessa maradéktalanul megsemmisült, mikor annak idején elárulták és lemészárolták őt a Végtelen Óceán partján. Ráadásul ez az istennő már merőben más, mint az, akit hajdanán a vezérrükként ismertek: fizikai testtel nem rendelkezik, képességeiben pedig Heimurinn fagyos világához idomult. De még ha idővel meg is sejtene, hogy az uthgardtok és szörnyek tevékenysége mögött meghúzódó akarát Nordessáé, alantás árulásuk olyan szegyenfolt, amit a svenkar istenek az utolsó pillanatig tagadni és leplezni fognak – így halandó legyen a talpán, aki erre a titokra fényt derít. Ám akinek ez mégis sikerül, vajon mihez kezd ezzel a tudással, hogyan képes ezt felhasználni? Egyáltalán hányan akarják ezt hallani? Aki az Ősök Énekéről hadovál, az uthgardt fenyegetésről, vagy Nordessa visszatéréséről szóló hírekkel házal, az *legkevesebb* a jó hírnevét kockáztatja... és ez esetben talán még szerencsésnek is mondhatja magát, hiszen Olvát annak idején máglyára vetették sötét jóslatai miatt. Annyi bizonyos, hogy a helyzet komolyságáról nem lesz könnyű meggyőzni a rivalizáló és gyakran egymással is hadakozó svenkar nagycsaládokat és klánokat. Már pedig való-



színűleg ez az egyetlen út. De ki tudja, hogy mire a klánok észbe kapnak, nem lesz-e már túl késő?



EGYRE HOSSZABBODÓ TELEK

Az Északi Szél munkálkodásának egyik legelső jele a mind zordabb és hosszabbra nyúló telek, mely leginkább az amúgy is barátságtalan Fagyföldön érezteti a hatását. A hágók később engednek fel tavasszal, ezáltal a lakott vidékek egyre izoláltabbakká válnak. Ez megnehezíti a hírek terjedését, a kereskedelmet, a kölcsönös segítségnyújtást és a szövetségek kialakulását. De nem csak a telek jelentik a gondot, mert már nyaranta is előfordulhatnak rövid hidegbetörések. Az egyébként is gyerekcipőben járó mezőgazdaság több helyről elkezd visszaszorulni, ami idővel fokozódó élelmiszerhiányhoz vezethet. Így a közösségekben az élelemszerzés újra a vadászat és gyűjtögetés felé tolódik el – ami azt jelenti, hogy az embereknek többször és gyakrabban kell a vadon mélyére óvakodniuk. Ez pedig számtalan kockázattal és veszéllyel jár. Az elhúzódó telek és az alattomban beszivárgó hideg miatt a fagyos régiók szörnyetegei egyre beljebb merészkednek Fagyföldön, az Égig Éró Hegyek közé visszaszorított lények pedig mind lejjebb és lejjebb húzódnak a hegyekből. A vadászok és portyázók olyan lényekkel kerülhetnek szembe a vadonban, melyekről eddig legfeljebb a szépapáiktól hátramaradt történetekben hallhattak. Ahogy a helyzet lassacskán fokozódik, úgy romlik meg a szomszédok viszonya is: gyakoribbak lesznek az összetűzések, fosztogatások, az élelmiszerért, sörért és a stabil kereskedelmi útvonalak birtoklásáért folytatott összecsapások. Megsokasodnak a viszályok, ami Wurir (és más, sötét istenek) megerősödéséhez vezetnek, ami szintén nem kedvez a szövetségek kialakulásának.



A Fagyföldhöz képest a **Hóföld** eleve kedvezőbb éghajlattal rendelkező, élhetőbb vidék. Ráadásul a nomád számik életmódja kevésbé kitett a fokozódó telek hatásainak: amíg a rénszarvas-csordáik ki tudják kaparni a hó alól a táplálékot, a belőlük élő számi családok is fennmaradhatnak. Ám a legelők gyengülése miatt közösségeik mind kisebb és kisebb csoportokra darabolódnak fel, hogy állataikat terelni és etetni tudják. A fagyföldi szomszédjaik nyomása miatt a számik mind több helyen szakítják meg a kereskedelmi kapcsolatokat a svenkarokkal, és egyre nehezebbé válik az átvjárás az Őrszem-hegységen is. Végül, ahogy az éhínség mind gyakrabban üti fel a fejét a Hóföldön, Ithaqua kannibál kultusza úgy kezd újjáéledni a számik között: közösségeiknek olyan szennyattal kell szembenéznüik, amiről már azt hitték, hogy régen maguk mögött hagyták. De a nélkülözés miatt újra fellángol az ellentét a tengerparti számi közösségek és a szigetvilágban rekedt **skandav klánok** között is. Skandav hajók fosztogatják a partvidéket, és az elkeseredett tengeri martalócok csapatai né-

hol még a szárazföld belsejébe is behatolnak. Válaszul a számik leghatalmasabb sámánjai sötét természeti erőket ébresztenek fel, betegség- és rontásszellemeket, és olyan lényeket melyek régóta szunnyadtak – és jobb lett volna, ha többé soha nem ébrednek fel újra. A skandavok néhány, rebellis klánja azonban nem veszi ki a részét ezekből a harcokból: ők nem a Hóföld, hanem a mitikus óhaza irányában remélnék kiutat találni, így több expedíciót is felszerelnek a Végtelen Óceánon való átkeléshez. Halálra elszánt, ádáz tekintetű, kemény férfiak és nők vágnak neki szedett-vedett hajóikon az ólomszürke, viharos vizeknek... s ki tudja, konokságukban meddig, s milyen földekre jutnak?



SZÖRNYETEGEK ÉS ŐSI FAJOK

A jelen korra Nordessa az uthgardt barbárok majd' minden klánját, az óriások számos csoportját, emellett rengeteg szörnyeteget és fenevadat vont a kisebb-nagyobb mértékben a befolyása alá. Ám az Északi Szél hatalma eltérő az alattvalói fölött, befolyása pedig sok esetben nem kifinomult irányítás, hanem sokkal inkább az ösztönökre, zsigeri vágyakra ható, durva ösztökélés (különösen az alacsony értelmű lények esetében). Ráadásul ezek a lények ez idáig sokszor egymásra is halálos veszélyt jelentettek (hisz a túlélés törvényei az örök hó és jég birodalmában fokozottan érvényesülnek!), vagy épp rivalizáltak, háborúskodtak egymással (pl. az óriások csoportjai vagy a barbárok klánjai egymással vagy egymás között). Ilyen népségből egységes sereget toborozni és azt összetartani olyan feladat, mely még Nordessa hatalmát is minden ízében próbára teszi. Éppen emiatt az istennő utolsó pillanatig kivár azzal, hogy a szedett-vedett csapatait egyetlen vagy több, nagyobb inváziós erőben egyesítse – máskülönben féltő, hogy seregei egymást szednék darabokra, mire egyáltalán elérnék a Fagyföld határait.

Mindennek az egyik velejárója, hogy az Égig Éró Hegyek lényei fokozatosan mozgolódni kezdenek, az eddigi erőviszonyaik pedig felbolydulnak. Az első szörnyetegek még rendszer nélkül, szóróványosan érkeznek a Fagyföldre. Ezek az előőrsök semmilyen szervezethez nem mutatnak: talán Nordessa őrjítő suttogása elől menekülnek, megtévelyültek, vagy csupán a céltalan pusztítás vezérli őket, esetleg az erősebb, a tápláléklánban feljebb lévő fenevadak elől szorultak ki az emberlakta (és számukra is veszélyesebb) vidékek felé. Gyakran gyűlölet és félelem egyaránt vezérli őket: az utóbbi azért, mert az értelmesebb, hosszú emlékeztető fajok még emlékezhetnek arra, hogyan vágtak köztük véres rendet hajdanán az embernépek. Aztán akadnak olyanok is (főleg a magas értelemmel bíró, ritka lények között, mint amilyenek például az egyes trollok), akik nem akarnak háborút vívni Nordessa befolyása alatt, így igyekeznek elkerülni a közeléből, ameddig tehetik. Ám jobb híján ők is a Fagyföld felé kénytelenek venni az útjukat, ahol azonban semmi jóra nem számíthatnak, hiszen a svenkarok szemében egyik szörnyeteg pont olyan, mint a másik – egy közös van csupán bennük: mindegyikük kiterítve a jó.

Végül, vannak olyan ősi fajok, amelyek kimaradnának ebből a konfliktusból. Lehet, hogy pusztán érdektelenek a kimenetelében, vagy épp félnek belekeveredni egy ekkora háborúba. A halhatatlan **dwergek** életmódját például vajmi kevésbé befolyásolja az, hogy nappal van-e vagy éjszaka, vagy hogy a perclények közül éppen ki uralkodik a felszínen. Sőt, egy ekkora konfliktus valószínűleg csak felhajtja az üzletet – a **dwergek** pedig nem válogatóság üzleti feleket tekintve –, emberi rabszolgákra pedig akkor is szert tehetnek, ha fordul a történelem kereke és az uthgardt klánok öröklük meg a Fagyföldet. Félniük nincs sok, mivel a Rúnák területén őrzött tudásuk és nagyhatalmú varázstárgyaik révén a legtöbbjük jó eséllyel dacolhat Nordessa befolyásával. Ezzel szemben a **trollok** ahány félek, annyi módon reagálhatnak a küszöbön álló változásra. Az alantasabb, primitívebb és számosabb vérvonalaik közé tartozó szörnyek közül (ilyeneket főleg Garm-Gorak

vagy Wurir teremtményei közt találni) sokan Nordessa befolyása alá kerülnek. A hatalmasabb, bölcsebb, varázserejű trollok közül azonban sokan vannak, akik inkább csendben vészelnek át ezt a vihart – ők hosszú álomra vonulnak a föld mélyére, gleccserek ölébe vagy fénytelen szurdokokba, ahol Nordessa befolyása nem érheti el őket. A **Tundra Elfek**, más néven *norunsilek* csoportjai a jelen korra szerte-széjjel szóródtak a világban, ám mindegyikük szoros barátságot ápol a jéggel, faggal s az éjszakával – ezért az Északi Szél sötétségbe és jégbilincsekbe zárt világa vélhetőleg cseppet sem volna ellenükre. Az Égig Éró Hegyek között vadászó családjaik közül sokan önként csatlakoznak Nordessa bosszúhadjáratához, mindaddig, míg nem kell uthgardtokkal közösködniük és megtarthatják a szabad akarataikat. A fagyföldi, kopár tundrák és sötét erdőségek mélyén élő közösségeik viszont körmük szakadtáig ragaszkodnak megmaradt területeikhez és senkit vagy semmit nem engednek át a határaikon – legyen az bár Nordessa vagy valamelyik svenkar *jarl* alattvalója.



A VÉGJÁTÉK: A SÖTÉTSÉG ÚJABB KORA?

Nordessa a legjobban talán Belenust gyűlöli az összes svenkar isten közül, lévén az Égi Sólyom bitorolja a fényt, Nordessa egykori legfőbb befolyási területét. Ám Nordessa nem csak a személyes bosszúvágytól vezérelve akarja mindenáron elpusztítani a Napot, hanem azért is, hogy ezzel elhozza az örök telet és sötétséget a világba, és így a csillagfényes égbolt alatt masírozó légiói megállíthatatlanul törhessenek be egészen a Fagyföld szívéig. (A *Bestiavadászat* kalandmodul ennek az eseménysornak a nyitányát, a *Belenus elpusztításához vezető út legfontosabb lépését – vagy legalábbis annak egy verzióját – dolgozza fel.*) Ha Nordessa ebben a törekvésében sikerrel jár, akkor Belenus aspektusából átvéve, egyedüli fényforrásként tündökölné az éjszakában: hideg, fehér fénye pedig úgy vonzaná magához a kétségbeesett embereket, akár éji rovarokat a mécszláng. Ez a forogatókönyv a lehető legrosszabb végjátékot eredményezi, ami szélsőséges irányban eltolt, sötét hangulatú kalandoknak adhat teret. Nincs élelem. Nincs mézsör. Nincsenek távlati célok. Nincs jövő. A szétszóródott embernépek reménytelen küzdelmet folytatnak az életben maradásért a fagyban, ahol a választás előbb-utóbb elkerülhetetlen: ember maradsz vagy csatlakozol a Vadak közé, feladod a szabad akaratot és fejet hajtasz az Északi Szél uralma előtt? Ez a kérdés még nehezebbé válhat, ha fény derül arra, hogy Nordessa és az uthgardt barbárok bosszúja valahol jogos.

Elképzelhető azonban, hogy még ekkor is marad fény a világban: alig több, mint a Végtelen Óceán horizontján derengő, távoli izás, mely a víz felszínén tükröződve érkezik, s csak arra elég, hogy gyöngé félhomályba burkolja a partvidéket. De honnan jöhet a fény, és vajon mi a forrása? Talán egy másik Nap? Talán az óhaza? Vagy valaminek az érkezését mutatja nyugatról? Egy biztos: a meleg fény, ha mégoly gyöngé is, reményt ad. A megmaradt embernépek mind a Végtelen Óceán partvidékén gyülekeznek, és felkészülnek egy utolsó, kétségbeesett ellenállásra, hiszen jól tudják: a nyugaton derengő világosságot Nordessa is érzékeli, és azt is, hogy a partról már nincs hová tovább hátrálni.



TÖREDÉKEK

←bben az utolsó fejezetben további ötletmorzsákat és konfliktusokat sorolok fel röviden, melyek mindegyike kapcsolódhat a fentebb felvázolt eseményekhez, és további kalandok alapjául szolgálhat.

- Az **óriások** néhány klánja mindenképp vissza akarja foglalni az emberektől a folyók ölelte **Rundvall erődvárosát**, melyet hajdanán még az őseik emeltek. Ez a cél olyannyira fontos nekik, hogy Nordessa és a többi óriás klán ellenében is véghez próbálják vinni, még hozzá a lehető leghamarabb. De vajon miért olyan fontos ez nekik és miért sietnek annyira az erődfoglalásával? Van valami a város alatt, amiről az embereknek egyelőre fogalma sincsen, ám az óriások számára kiemelten fontos, és épp eleget vártak már a visszaszerzésével. De mi lehet az? Talán egy fegyver? Egy óriáskirály sírja? Vagy valami, amit az őseik láncra vertek?

- Ahogy a Vadak törzsei mozgolódnak és a fenyegetésük egyre inkább tapinthatóvá válik, úgy lángol fel az ellenségeség a svenkarok és a Fagyföldre betelepedett és nekik békét fogadott uthgardt törzs, a **Fekete Sakálok** irányában. Mégis hogyan lehet az, hogy ezek a barbárok még akkor is képesek gazdálkodni és földet művelni, amikor már a Fagyföld legjobb földjeit is szorongatja a fagy? Lehetőséges, hogy rejtett völgyeik vannak, ahonnan valahogy sikerül távol tartaniuk a telet? Vagy mindennek valami köze van ahhoz a feneketlen hasadékhöz, amihez a különös rituálék kapcsolódnak, és aminek a mélyén az állítólagos isteneik lakoznak? Esetleg lepaktáltak az ellenséggel, ahogyan azt a legtöbb svenkar szentül hiszi? Ki tudja, a Fekete Sakálok tudása talán segíthetne a küszöbön álló háborúban. De a feszültség egyre fokozódik a két nép között, melyet az előítéletek, a bizalmatlanság és a kölcsönös titkolózás csak tovább táplál. Ráadásul a Fekete Sakálok sorai között megjelentek azok a hangok is, melyek azt sugallják, hogy talán bölcsebb volna visszatérniük ősatyáik útjára és szakítani az újszülött svenkar szövetségeseikkel, míg nem késő - hiszen ebben a háborúban a svenkarok nem nyerhetnek.

- Vajon milyen szerepet játszik az eseményekben **Wurir, a Fondorlatok Ura**? Elképzelhető, hogy az alakváltó istenség több vasat is tart a tűzben, és az is, hogy épp oldalt váltani készül – sőt, titokban talán már meg is tette. Ha így van, az utolsó pillanatig nem fog színt vallani. A Cselszövő jól tudja, hogy a svenkar isteneknek elemi szükségük van rá, hiszen az ő alantas befolyási területéhez egyiknek sem fülük a foga. Ám lehet, hogy Wurir ebben a harcban Nordessa erőire teszi a voksát és előre menekül. Végére is, ha Nordessa kíván lenni az új fény az éjszakában, akkor miért ne lehetne ő a fényt kiegészítő *árnyék* az istennő mellett? Egy újabb szféra, amit egy gőgös isten vonakodik betölteni – de nem úgy Wurir, aki ezen a téren sem válogatós, ahogy azt a Harmadkor eseményei egyszer már igazolták. Ha áttál, a Fondorlatok Ura még Nordessánál is körmönfontabb módszerekkel lát neki a mesterkedésnek: szolgálai révén széthúzást és viszályt szít, *thingeket* lehetetlenít el, szövetségeket próbál kikezdeni a világban.

- **Egységesek-e az istenek?** Idővel nyilvánvalóvá válik a készülő offenzíva, ám kérdés, hogy az elbizakodott istenek *valóban* el akarják-e kerülni a háborút? Hisz a svenkar hadistenek soha nem voltak oly erősek, ádázak, s diadalittasak, mint a nagy svenkar hódítások idején! Márpedig azóta évszázadok teltek el viszonylagos békében. Könnyen elképzelhető, hogy a svenkar hatalmasságok nagyon is tudatában vannak a közelgő háborúnak, csak épp gátat nem akarnak szabni neki: hiszen a hadistenek a vérontásból és a háborúból nyerik az *igazi* erőt. Mindebben viszont nincs egyetértés a hatalmasságok sorai között. Viszályaik a halandókon csapódhatnak le (kevesebb figyelmet fordítanak híveikre, pont akkor, amikor alattvalóiknak arra a legnagyobb szükség lenne), és ez a konfliktus idővel pártszakadáshoz is vezethet a hadistenek és a többi hatalmasság között – ami viszont szükségszerűen továbbgyűrűzik a híveik közé is...

- **Utazás a Tél Szívébe?** Valahol, az Égig Érő Hegyeken áll egy óriások faragta, hatalmas és zord jégpalota, mely Nordessa erődjeül szolgál. Bár a kastélynak számtalan terme és csarnoka van, az istennő senki halandóval nem osztozik rajta. A csontig hatoló fagy és a káprázat birodalma ez: a jégpalota halálos útvesztő mindazok számára, akik nem ismerik az átvezető utat. A tükröződő falú termekben a fent és a lent összemosódik, a folyosók minduntalan visszafordulnak önmagukba, s ha mindez még nem volna elég, a palotában széleseben száguldó jégszellemek kísértének, melyeknek egyetlen érintése is jéggé dermedti az élők szívét. A legbelőbb termeket pedig még náluk is veszedelmesebb lények és hatalmas varázslatok őrzik. Legalábbis így mondják a szkaldok történetei. De ugyan honnan is tudnák? Hiszen sokan kerekedtek már fel, hogy felkeressék a palotát s legyőzzék az úrnőjét – s noha voltak ugyan, kik elérték a falait, eddig még senki sem tért vissza a jégpalotából. Legalábbis nem *úgy*, és *abban a formában*, mint ahogy belépett oda... E történeteknél egy fokkal talán hihetőbb az a híresztelés, miszerint a palota helye nem is állandó – épp ellenkezőleg: az erőd egy hatalmas gleccser hátán trónol, mely mindent letarol az útjában, miközben lassan, de megállíthatatlanul tör a Fagyföld felé...

- S végül: vajon bevonható-e az eseményekbe **Erddraca, az Ősi Láng**, a Heimurinn földjeit megformáló összárkány? Az biztos, hogy a *dvergek* miatt a Föld Sárkányának már a pusztá létezése is hétpecsétetes titok az embernépek előtt, nem még a börtönének holléte. De ne feledjük, hogy a *dvergek* árnyékában egy egész, rabszolgaságra kényszerített ősi faj él, a koboldoké, akik Wurir, a Cselszövő ősalakjának hódolnak – és az alakváltó isten közelében soha egyetlen titok sincs teljes biztonságban. De vajon mihez kezdene Erddraca, ha megszabadulna börtönéből? Ezt még megjósolni is nehéz, de az valószínű, hogy az őt eláruló *dvergeket* eltörölné a föld színéről: addig tépné és szaggatná a hegyeket, míg az utolsót is ki nem halássza a barlangja mélyéről. S hogy eztán mi lesz? Talán vadászni kezd a svenkar istenekre, akiknek a hívei oly hévvel pusztították a saját teremtményeit (az Ősi Vér sarjait) a múltban – de az is lehet, hogy megelégszik a behódoltatásukkal. Talán mindörökre odébbáll e földekről, vagy véget vet a háborúnak; de az is lehet, hogy eltörli a teremtés művét és új kezdetet álmodik a világnak. Egy biztos: ha Erddraca meg is szabadítható valahogyan, ahhoz az eseményhez egészen biztosan fantasztikus kalandok egész sora vezet, mely a Heimurinnon lejátszható történetek csimborasszóját jelenti – hiszen innen már nehéz volna tovább emelni a tétet!



