

Akdaur óriásai - háttéranyagok



Az alábbi anyag nem önálló cikként, hanem három részletben, afféle tábor előtti hangulatkeltő-világleíró háttéranyagként jelent meg a Facebook Mentálcsavar klub oldalán. Az anyagok témájának összefüggése és értéke okán egy cikkben mentettem le, és formáztam meg őket. (MG)

Akdaur óriásai, avagy miféle legendákat ismerhetnek nemeslelkű kalandoraink az óriások néperől:

Az óriások királyai

Az óriások királyai egytől egyig félisteni hatalmú, ősi lények, akik már az első Korok óta Yneven élnek. Mondják, hatalmukat még a kráni Tizenhármak is félik, háborgatni őket egyet jelent a legnagyobb ostobasággal.

Népükkel misztikus kapcsolat fűzi össze őket; ha egyikük királya meghal, népe hamarosan vele pusztul.

Uthorr

A hegyi óriások fejedelme Aagr és Ymbress második legidősebb fia, akinek egyetlen szavára megelevenednek az ércek és vulkánfekélyek nyílnak a föld húsában. Bronzfejszés Uthorr hiába intette bátyját, a kődóriások egykori fejedelmét, hogy ne avatkozzon az aprónépek dolgába, Görunthorr mégis hadat vezetett Orwella seregei ellen, hogy aztán csapatait a kyrek verjék szét. A sacronok királya bátyját is elvesztette és végleg megsavanyodott, törzsét pedig

arra tanította, soha ne kegyelmezzenek a környékükre keveredő emberféléknek, mert máskor azok sem kegyelmeznének egy óriásnak.

Sziklaerődjét olykor a Shanice bércei között vélik meg-megpillantani, habár meg kell hagyni, távolról nem sok különbség látszik a rettentő vár és a környező sziklaszirtek között.

Hödr

A mocsári óriások királya, népéhez hasonlatosan, a legkisebb az óriások között. Anyja, Ymbress sokkal jobban féltette a többinél és hosszú ideig nem engedte el atyja erődjéből, aki így egyedül neki elárulta el a rúnavetés, vagyis az írás titkát. Csillagsisakos Hödr beleszeretett az írásba és olvasásba, s hogy egyre újabb titkokat ismerjen meg, mindenféle lényekkel került kapcsolatba, változatos dolgokat teljesítve ezeknek az ősi teremtményeknek a tudásért cserébe.

Így történt, hogy a Neszező Nögur törbe csalta és az akkor még ifjú voul egy alku keretében kiadta atyja erődjének helyét és a sötétség istene így kis híján el tudta pusztítani a Mindenek Atyját. Hödr is nyert az alkun, mert megkapta cserébe a jövőbelátás tudományát, csakhogy elsőként atyja halálát pillantotta meg. Az óriások azóta is úgy mesélik, atyja elárulásáért járó büntetésként kapta meg a jövendőmondás képességét, s legtöbbször ezzel magyarázza



ódzkodását az írott dolgoktól és még inkább a szerződésektől.

Gigászi palánkerődjét valahol a Visnilia-síkság mocsárvidékének mélyén sejtik és mondják, a külső falakat az utolsó araszig ősi rúnák borítják.

Mobbu

A tengeri óriások királya, krákok és víziszörnyek szelídítője, aki meglovagolja a szökőár hullámain, és szóra bírja a tengermélyi árkok hidegfagyos sötétjét. Az óriások legendái szerint Aagr koponyaszilánkjából és véres hajából született, anyja nem hús-vér lény, hanem az óceán hidege, ami megmagyarázza rettentő külsőjét.

Tüskehátú Mobbu mélységi palotájának kagylókkal, rabolt kincsekkel és láncra vert mélységi szörnyetegekkel teli termei valahol a nyugati óceánban, mások szerint a Riegoy-öbölben található. Utóbbiak arra alapozzák állításukat, hogy a Riegoy-térségben a többi tengerhez képest jóval gyakoribb, hogy vaynakok támadnak a békés tengeri utazókra.

Egyes források a Tajtékrónus Birodalom korabeli tengeristennel, Modabbuval vélik azonosnak.

Yögann

Az iteyyek királya parancsol a lomha gleccsereknek meg a sívó hóföregteteknek, s úgy tartják, látása halott jéggé dermedti a halandók szívét. Ha azonban a fiatalabb fajok megismerik a jégóriások népét, azt találják, hogy amilyen zord és hideg körülmények között élnek, annyira szívesen hajlandók megosztani otthonaik melegét a rászorulókkal.

Az ellentmondás feloldása a legismertebb, Yögannhoz kötődő legendával magyarázható, miszerint az ifjú, alig néhány száz éves gigász beleszeretett egy asszonyba, akit aztán a fél világon keresztül űzött, hogy megkaparinthassa a szerelmét. Mikor végre utolérte a nőt, arról kiderült, hogy egy sárkány, a csalódott Yögann pedig szégyenében nem akart visszatérni testvérei közé, így gleccserpalotát emelt a jégvilágban, ahol egykor forrón szerető szíve szépen lassan kihűlt. Az iteyy király gleccserpalotáját a SHERAL egyik, mágia vagy repülő hártya nélkül megközelíthetetlen csúcsa rejt.

Loge

A legifjabb az óriáskirályok között, Loge az erdei óriások ura. Aagr rövidesen fia születése után megsérült és az ifjú félistent anyja, Ymbress az elfek közé menekítette egy jókora szigetre, de hamarosan magára hagyta, hogy a sebesült Mindenek Atyjáról gondoskodjon. A gigász rengeteg olyan művészetet és tudományt sajátított le, amit fivérei soha nem gondoltak, akartak vagy álmodtak volna, köztük az íjászat, a hajóácsmesterség, a hajózás tudománya és a vadak nyelvének ismerete. Az óriások történeteinek szerint az elfek egyszerre magára hagyták az óriást, akinek korábban barátai voltak. De nem csak a közvetlen ismerősei – egyik napról a másikra, mintha a szél fújta volna el őket, minden könnyűléptű eltűnt mellőle.

Loge a sziget és a vizek állataitól hallotta, merre távoztak és gyermekeivel hajók ácsolásába kezdett, hogy utánuk menjen, de hosszú ideig nem volt elégedett az eredménnyel. Mert társasága hosszú ideig nem volt és gyermekeit csak később teremtette, eleinte csak magában beszélt és saját tréfáin nevetett egyedül, idővel talán meg is őrült. Egy századév alatt aztán olyan hajókkal is elkészült, amelyekkel már hajlandó volt nekivágni az útnak és hosszú, viszontagságos utat követően újra Ynev kontinensére érkezett.

Úgy tartják, képes életet sarjasztani a legholtabb kősvatagból is, s kacagása esztét veszi a későnjött népek gyermekeinek. Jókora erődje néhány, partközeli szigeten emelkedik a



Nyugati-óceánon. Azok, akik látták a várat, azt mesélik, az erősséget mintha hatalmas hajókból fércelték volna össze.

Az óriások vallása, hite

Az óriások már az első korok óta lakják Ynev földjét és kultúrájuk, ezzel együtt vallásuk a faj teremtése óta meglehetősen keveset változott. Azok a halandók, akik kiemelt figyelemmel foglalkoznak az óriások népeivel, fel tudják sorolni azokat a hatalmasságokat, akik ott élnek minden óriás szívében, de sokat még ők sem tudnak mesélni az óriások vallásáról. Annál inkább tudnak mesélni arról, hogyan sikerült megtudniuk mindazt a keveset az óriás panteonról, amit kiderítettek.

Ennek oka elsősorban az, hogy az óriások nem szívesen beszélnek az isteneikről, még egymás között, saját közvetlen családjaik körében is csak ritkán kerülnek elő a neveik, mely alól egyedül az adott óriásfaj királya és a hozzá közvetlenül kapcsolódó legendák jelentik a kivételt. Mi több, a legtöbb óriás nagyon könnyen felfortyan és ellenségessé válik, ha egy-két mondatnál többet kénytelen beszélni az isteneiről.

A legtöbb ősi néphez hasonlóan az óriások isteneinek sincsenek papjai. Az egyes törzsek – egyébként igen-igen szerény – szakrális igényeit a törzs legidősebb férfi tagja elégíti ki, aki általában a legerősebbként a törzs vezetéséért is felelős. Ezt a feladatot a legtöbb törzsben kellemetlen kötelezettségként élik meg az előljárók (az óriások nyelvén aagradr), melyből egyetlen előnyük származik, ami azonban szükség esetén bőséggel kárpótolja őket a fáradozásukért: képesek közvetlenül szólni népük királyával. A királyok pedig képesek közvetlenül szólni az aagradrok szájával; ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy a törzsfők végveszélyben képesek hatalomszavakat használni.

Szólnunk kell még a vándorszólókról (az óriások nyelvén eic'ymm), akik legfeljebb tucatnyi, egyazon fajba tartozó

óriáskolónia között tartják a kapcsolatot. Folyamatosan úton vannak, egy-egy faluban vagy erődben csak néhány napot, hetet töltenek.

Leginkább egyfajta vándorló bárdokhoz lehetne őket hasonlítani, hiszen egytől egyig tehetséges előadók és számos legendát, történetet ismernek. Fajtájukon belül csakis ők vannak közvetlen kapcsolatban panteonjuk isteneivel, ami azt jelenti, hogy a törzsfők mellett az eic'ymm is képes isteni eredetű mágia alkalmazására.

Érdekes különbség az embernépekhez képest, hogy az eic'ymm nem kötelezi el magát egyik istenség mellett sem; egyformán fordulhat mindegyikhez segítségért, imái meghallgatásra találnak.

Isteni mágiaként használhatják a bárdmágia Dalmágia fejezetét és a Kis Arkánum két szféráját aszerint, hogy melyik törzsbe tartoznak. A jégóriások vándorszólói az Élet és Természet, a sacronok a Halál és Lélek, az erdei óriások a Természet és Lélek, a vaynakok a Halál és Természet szféráknak parancsolhatnak, a mocsári óriások vándorszólói pedig az Élet és Lélek szférák felett bírnak uralommal.



Az istenségek és királyok nevét a legifjabb óriások is hallották már, néhány róluk szóló történetet pedig minden felnőttük ismer, függetlenül attól, hogy melyik törzsbe tartozik.

Az óriások istenségei

Aagr

Aagr, a Mindenek Atyja, szigorú, komor istenség, akinek koponyáján egy sosem gyógyuló, rettentő seb tátong. Az óriások hite szerint ő nemzette Ymbressnek a szárazföldi óriások királyait és hagyta rájuk a világ teremtésének titkait és törvényeit. Mobbu, a tengeri óriások királya Aagr és Nögur harcából született: mikor a Neszező egy ízben mérgezett bárdjával alattomosan lesújtott Aagr fejére, a bezúzott koponya csontja, hússal, hajjal, vérral és méreggel együtt az óceánba hullott. A kihasított, zúzott húsos cafatból született Mobbu, az elhullott vérből pedig a vaynakok népe. Az óriások úgy tartják, amíg Mobbu életben van, Aagr sebe nem gyógyulhat be.

Ymbress

Ymbress, a Borjak Pásztora a legbékésebb óriás istenség. Aagr asszonya, a gyermekek, családok és otthonok védelmezője, rendben tartója. A többi istenséggel ellentétben se nem zord, se nem lobbanékony; inkább jámbor, támogató jellem, kivéve, mikor az otthonát, gyermekeit védelmezi – ilyenkor még Nögur is tart tőle. Ymmyg eljövetelekor, vagyis minden hajnalban rendre kicseréli Aagr kötéseit, s amikor kifacsarja a gyolcsból a vért, az égálja vörösre vált. Ezért van, hogy mikor vörös az égálja, az óriások elcsendesednek és magukban elmondanak egy fohászt a Mindenek Atyjáért.

Ymmyg

Az Aranykoronás Ymmyg Aagr fogadott testvére, akire a Mindenek Atyja akkor talált rá, amikor Nögurral szembeszállva hatékony fegyvert, fegyvertársat keresett. Ymmyg az óriások hite szerint maga az Ynev felett ragyogó nap, dárdái és lándzsái a nap sugarai. Aagr felkérésére időről időre nekifeszül a világot sötétbe taszító Neszezőnek, akivel harca mindaddig tart, míg az óriások

teremtője ki nem heveri szörnyű fejsebét és végre felül nem kerekedik a mérgező sötéten.

Nögur

Mint a legtöbb ynevi hitvilág, az óriások istenvilága is megnevezi a faj megpróbáltatásainak okozóját: Nögurt, a Neszezőt. A lobbanékony, egyéni hőstetteket kedvelő óriások számára a számító, aljas Nögur testesíti meg mindazt, amit megvetnek és kerülnek. A Neszező nemcsak ismeri a mágiát, de mikor látta, hogy Aagr véreből óriások születnek a földön, ő maga is véret fakasztotta, hogy ellenségeket teremtsen az óriásoknak. A sötét ichor folyékony varázsként ért el az ynevi fajzatok közé, a mágiából részesülők pedig Nögur sötétségéből is kaptak, s ezért van, hogy az utódfajok varázstudományukat azóta is kedvtelve fordítják Aagr gyermekei ellen.

Mael

A fiatalabb voulok úgy mesélik, hogy a Lázadó Mael Ymmyg csalfa, konok asszonya, akit az Aranykoronás azért vett magához a traclonok szilaj asszonyai közül, mert megirigyelte Ymbress ragaszkodását a Mindenek Atyjához és magának is akarta azt.

Mael viszont, mert csak akkor boldog, ha a traclonok rengetegeiben vadászhat, ha szakad az eső és tombol a vihar, sosem akart feleség lenni.



A Lázadó rendre el akart szökni otthonról, így Ymmyg végül odaláncolta erődje egyik oszlopához; a haragos asszony tehetetlen dühében viharokat kavart, veszekszik, sőt olykor

verekszik is urával, fellegeivel unos-untalan elhomályosítja annak fényét.

A cikk három részletben jelent meg a Facebook Mentálcsavar klub csoport oldalán.

- Az óriások királyai – 2018.07.11.
- Az óriások vallása, hite – 2018.07.12.
- Az óriások istenségei – 2018.07.14.

A cikk képei az eredeti megjelenés helyéről, a Facebook Mentálcsavar oldaláról valók. A képekhez szerzőt és forrást nem tüntettek fel.

Forrás: Facebook/Mentálcsavar klub csoport

A cikkek megjelentek a Mentálcsavar szervezőihez kapcsolódó evepla.com oldalon is.

2018.07.11.

Szerző: Lord RuFuS

Forrás: Facebook/Mentálcsavar
Szerkesztette: Magyar Gergely