



Heimurinn – a jeges északi szél birodalma

Bestiavadászat

Heimurinn kalandmodul
Írta: Seress Gábor (Nocturna)

Melléklet: csatlósok

Odewaldi csatlósok – A csatlósok kezelésére néhány általános szabály és tanács:

Induló Morál: 8+1d4 + [KAR mód.] + jó Hírnév/10 + egyéb (Osztály, Háttér, Képesség)
Heti zsold / fő (hozzávetőlegesen): 1 +2 ep /szint (*pl. 1. szintű = 3 ep, 2. szintű = 5 ep, stb.*)
(A heti zsold késése a Morál érték csökkenéséhez vezet.)

Egyszerűsítő szabályok:

- a csatlósok kezelése a Játékosok feladata;
- a csatlósok a saját élelmüket viszik (de meg kell nekik venni!);
- a jutalomként kiosztott pénz azonnal elvesz: elisszák, felszerelésre költik, elássák, elveszítik, stb.;
- a zsold kifizetésének késése a Morál csökkenéséhez vezet;
- **hidegtűrés érték:** egységesen 4 óra. (Azaz: az 5. órában *Zavaró hátrány*, 9. órában *Komoly hátrány* és -1ÉP / óra).

Harc:

- harc elején egy KÉ dobás érvényes az összes csatlósra, ehhez adódik hozzá a saját KÉ értékük;
- ált. nem tesznek VÉ dobást (+1d10), ehelyett a **VÉ dobásuk értéke fixen 5** (ld. „VÉ: fixen” értéke).

❖ **Thormod Holgersson (és emberei)** – **HELÝ: Sörház a Halott Déróriához.** A svea Thormod és két embere szintén Hrothgar hívására érkezett. Thormod harsány fickó és nagyon hiú gyönyörű, szöke szakállára, sokat fészülgeti. Korábban már csatlakoztak egy másik csapathoz, ám egy elfajult összeszólalkozás miatt még az indulás előtt kiléptek. Nem kedveli a huskarokat, szerinte pöffeszkednek. Két embere (Sibbi és Sibbe, egy Völsung testvérpár) korábbi felszabadított rabszolgái, halálukig hűek hozzá. Azt kéri, hogy halála esetén csakis kifésült szakállal rakják máglyára. **Zsold: csatlakozás előtt birkózásra hívja a csapat vezérét:** ha győz, embereivel 11 ep/ hét + ellátmányért, míg ha veszít, embereivel 8 ep/ hét + ellátmányért is csatlakoznak. Vesztes párbaj a Thormodénál magasabb Hírnév esetén [-] hírnevet eredményezhet.

THORMOD HOLGESSON ♂ (Harcos 2 sz., Svea vezér)			HÍRNÉV: 25		zsold: ... ep / hét + ellátmány	
KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
+2	2k harci fejsze: +4 (+2d6+2, 19-20)	10 (Ügy +2) Fixen: 15	+5 /+3 /+1	3 (brigand.) 4 (fémsisak)	<u>26</u> :	
	balta: +4 (+1d8, 19-20)					
Spec.	harci fejsze: +2 sebzés Szívósság*2 (+8 ÉP)		Szerencsejáték: +5; Meggyőzés: +5; Tudás: kultúra: +4			
Felsz.	brigandin (3 SFÉ), kétkezes fejsze, harci balta, fémsisak. Csontfésű, Hrothgar rúnaköve, 5 liter sör.					

Megjegyzés:

- A zsold a csapata számára jár: akkor is ennyi fizetendő, ha idő közben egyik-másik elhalálozik.

SIBBI ♂ és SIBBE ♀ (Martalóc 1 sz.; Völsung testvérpár)			HÍRNÉV: 9	zsold: --		
KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
+6	balta: +3 (+1d8, 17-20)	10 (Ügy +2, kis pajzs+1) Fixen: 15	+3 /+3 /+0	1 (gamb.) 2 (bőrsisak)	14:	
	14:					
Spec.	+1 KÉ; Balta: jobb kritikus Fürgeség (+3 KÉ)		Észlelés: +4; Lopózás-rejt. +4; Mászás +3; Tudás: vadon: +3			
Felsz.	gambeson (1 SFÉ), bőrsisak (2 SFÉ), pajzs, seax, balta					

Megjegyzés:

- A két Völsung martalóc Sibbi (♂) & Sibbe (♀) mindig együtt mozog és harcol, Thormod a vezérük.



❖ **Lassúvíz Ludin** – **HELY: a huskarlok kunyhói.** Tétova ifjú Odewald tanyavilágából. Az anyja próbálta őt otthon tartani, így Ludin túl sokáig tipródott az indulással. De lám, kifizetődő volt várni, hiszen a korai csapatok egy része rossz felé indult! Folyton gyakorol és bizonyítani akar („Jónak kell lennem!”). **Belépés előtt kockajátékra hívja az egyik Karaktert:** tart a balszerencsétől, így olyan csapatba nem áll be, ahol még ő is képes szerencsejátékban győzni. **Zsold:** 2 ep / hét + ellátmány.

LASSÚVÍZ LUDIN ♂ (ljasz 1 sz.; odewaldi)			HÍRNÉV: 5		zsold: 2 ep / hét + ellátmány	
KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
+3	dobódárda: +4 / +4 (+1d8, 19-20)	10 (Ügy +3) Fixen: 15	+3 /+4 /+0	1 (gambes.)	14:	
	lándzsa: +2 (+1d12, 19-20)					
Spec.	dárda: 2 Tám./kör (csak távolra) és 1-es sebzést újradobhat 1* / kör.		Atlétika +4; Mesterség: ács +4; Úszás: +3			
Felsz.	gambeson (1 SFÉ), lándzsa, dárda (x8), ácsszerszámok, játékkockák					

Megjegyzés:

- Ludin anyja az indulás reggelén megesketi a vezért, hogy egyben visszahozza a fiát.
- Ludin ács mestersége nagyon hasznos lehet, ha a csapat szert tesz „Bertára” (ld. Skageni Karmok).

❖ **Finola** – **HELY: Ivar boltja.** Fiatal, szemrevaló nő és ügyes vadász. Egy vadásztáborból elemelt ezt-azt (köztük Hrothgar rúnakövét), és most felszívódna a környékről egy időre. Utánajárt a rúnakő jelentésének és épp azon tanakodik, merre tovább, mikor a csapat színre lép. Tisztában van a képességeivel és próbál nem kétségbeesettnek látszani. **Zsold:** 7 ep / hét + ellátmány.

FINOLA ♀ (Kalandor 3 sz.; Ullvík)			HÍRNÉV: 15	zsold: 7 ep / hét + ellátmány		
KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
+6	rövid íj: +5 (1d8, 19-20)	11 (Ügy +3)	+4 /+6/ +1	2 (bőrvért)	<u>20</u> :	
	seax: +3 (+1d6, 19-20)	Fixen: 16				
Spec.	Reflex mentő: ha ezzel sebzést felezne → negál +3 KÉ Orvtámadás (+4 TÉ) Csendes vadász (+1d6 közelharc sebz. vs. becserkelt ellenfél) <i>Tette kész</i> (Ügy VÉ bónusz meglepetés esetén is megmarad).		Észlelés: +4; Értékbecslés +5; Lopózás-rejt. +6; Tolvajlás +6; Tudás: legendák:+4			
Felsz.	bőrvért (2 SFÉ), rövid íj, seax, Hrothgar rúnaköve (lopott), nyílvevő (x20)					

Megjegyzés:

- Finola bajnoknak hazudja magát, aki elveszítette a társait az ide vezető úton.
- Szeretne felszívódni a környékről, így hajlandó engedni a zsoldjából (persze kemény alkudozást színlel).

❖ **(Balsorsú) Tuomas** – **HELY: Merrihel Hordója.** 30 év körüli, tapasztalt harcos, jó felszereléssel. Arcán szalagtetoválás fut keresztbe, szakállát két fonatban hordja. **Hírnév:** azt pletykálják róla, hogy nincs szerencséje, és a vállalkozások, melyekhez csatlakozik, nem járnak sikerrel. Ez a valódi oka annak, hogy nem vitte magával egyik odewaldi csapat sem. Érzékeny arra, ha ezt felemlégetik. **Zsold:** 3 ep/ hét + ellátmány. Nem alkuszik.

„BALSORSÚ” TUOMAS ♂ (Harcos 2 sz.; Ulfen)			HÍRNÉV: 20		zsold: 3 ep / hét + ellátmány	
KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
+2	balta: +4 (1d8+2, 19-20)	12 (Ügy +2, pajzs +2) Fixen: 17	+5 /+3/ +3	3 (brigand.) 4 (fémsisak)	20:	
	seax: +4 (1d6, 19-20)					
Spec.	balta: +2 sebzés Vasakarat (+2 Aka mentő)		Észlelés +4; Megfélemlítés +4; Nyomolvasás +4			
Felsz.	brigandin (3 SFÉ), pajzs, balta, seax, fémsisak (4 SFÉ), lángcsarab (x1), 5 liter sör					

Megjegyzés:

- Tuomas nyomában *valóban* balszerencse jár. Míg a csapatban van, a következő dobások értéke eggyel kedvezőtlenebb (+/- 1 módosító): **utazás a vadonban, időjárás, vadonbéli veszedelmek.** Ennek megsejtésére a csapatból egy valaki nehezített (-4) BÖL. próbát tehet (1*/ hét). A balsors oka Tuomas tetoválása: a bűbajos rajz félresikerült, és épp ellentétes hatást vált ki. **Vilbur, a rúnajós** automatikusan felismeri ezt és képes lehet kiigazítani a tetoválást (20 ep), de Tuomasnak nincs erre pénze (minden ezüstjét a tetoválásra költötte). Aki ezt kifizeti Tuomasnak, az egy halálíg hű csatlóست nyer (Morál értéke 18-ra nő).

❖ **Eirik Magnusson** – **HELY: Kőris-domb.** Eirik tanácsért a csapat godijához vagy egy jó fellépésű/magas BÖL. értékű Karakterhez fordul. **Probléma:** Nem tudja eldönteni, hogy pár hónapos fia a sajátja-e vagy sem. Hosszú úton volt és arra gyanakszik, hogy felesége a távolléte alatt esett meg. A pletyka szerint a Vad Hajsza idején, egy viharos éjjel a nő menedéket adott egy ismeretlen vándornak. Felesége esküszik, hogy Eirik az apa, és a szomszédasszonyok is erről nyugtatgatják őt. Ám Eirik úgy érzi, hogy a gyermek arcából egy idegen tekint rá (a kisded szeme égbék, míg mindkét szülőé barna), ráadásul



elég gyöngécske. Eirik nem tudja, mitévő legyen: más gyermekét nem nevelné szégyenszemre, de ha megtagadja a porontyot, akkor a klán szokása szerint a tónak áldozná és Eirik fél, hogy saját vérét veszejt el. **Megoldás:** nincs bizonyosság, vagy rossz döntés. Ha elég meggyőző, Eirik bármelyik választ elfogadja. Ha azt a tanácsot kapja, hogy mondjon le a fiúról: nem áll be a csapatba, ám hálaképp 25 adag étellel támogatja az expedíciót. Ha azt a tanácsot kapja, hogy tartsa meg a fiút: megbékél, és hálából a Karakter követőjéül szegődik vállalkozás idejére (de előtte még csinál otthon egy másik gyereket). **Zsold:** csak ellátmányt kér és megelégszik azzal, amit a végén a jutalomból adnak neki.

EIRIK MAGNUSSON ♂ (Harcos 1 sz; odewaldi Magnusson)			HÍRNÉV: 7		zsold: csak ellátmány (+ jutalom)	
KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
+1	balta: +3 (1d8+2, 19-20)	10 (Ügy +1, pajzs +2)	+4 /+2 /+2	2 (bőrvért)	15:	
	dárda: +3 (1d8, 19-20)	Fixen: 15				
Spec.	balta: +2 sebzés		Tudás: herbalizmus +3; Hajózás +3; Úszás +4			
Felsz.	bőrvért (2 SFÉ), pajzs, balta, seax, dárda (x3); 25 adag étlem (füstölt-száritott hal)					

Megjegyzés:

- **Eltűnt fiú:** A Magnusson klán főnökének egyik fia, Erling pár nappal ezelőtt eltűnt. Az apja azt gyanítja, hogy a tiltás ellenére az engedetlen ifjú csatlakozott egy szörnyvadász-kompaniához. Ha találkoznak vele, próbálják jobb észre téríteni – ha sikerül, jutalomra számíthatnak. A fiú (az apához hasonlóan) egy feltűnő, kagylókból készült nyakláncot visel [7. Hullahalom]. *(Eirik a klánja e viselt dolgát csak napok múltán osztja meg a csapattal, ha a bizalom már kiépült.)*

