

HEIMURINN

Heimurinn – az északi szél birodalma

Kidolgozott példa karakterek

Írta: Seress Gábor (Nocturna)

Heimurinn kiegészítő



Fegyverforgatók

Harcos (2. szint): Éleskardú Arvid (Háttér: nemesi fattyú) – Sokoldalú harcos. Gyönyörű kardja és cifra vadászkürtje (melyektől soha nem válna meg) jómódról árulkodik, ám az éles szemű megfigyelőnek feltűnhet, hogy Arvid holmijának többi része látott már szebb napokat is. Arvid semmit sem szeret elhamarkodni. Nagyzolásra hajlamos, sokat ad a dolgok módjára és nagyon büszke. Hírnevét az előző csapatában bőkezűen osztott jutalmaknak köszönheti, s bár az ezüst apadásával akkori társai hamar faképnél hagyták őt, Arvid azóta is próbál megfelelni a jó hírének, minek köszönhetően erszénye és a tarisznyája gyakorta üres. Balkézőről született gyermek, apja neve sok helyütt rosszul cseng, így Arvid senkinek nem árulja el valódi származását és nevét, hogy múltja árnyékától szabadulhasson. Vezéri ambíciókat dédelget, ám titkon retteg tőle, hogy fattyúként nem fogadnák el őt – talán nagyvonalúságával is ezt akarja palástolni.

Harcos (2. szint): Keményfejű Torvald (Háttér: mesterember) – Hegyomlásnyi, bivalyerős és szívós harcos, kiváló felszereléssel. Erősen babonás, s bár nem ostoba, ám furfang terén egy eszelebb gyermek is könnyen túljár az eszén (alacsony Bölcsesség érték). Ügyes fafaragó, kedvtelésből apró állatfigurákat farigcsál. Fasípján is szívesen gyakorol, ám menthetetlenül tehetségtelen. Hírnevét fafaragó szakértelmének köszönheti, s annak, hogy egy ízben bömbölve, fegyvert lóbálva, anyaszült meztelenül rontott az az éjnek évadján a tanyájukra törő martalócokra, s futamította meg őket. Hamar elterjedt a szóbeszéd, hogy Torvald nem féli a halált – ám sokkal valószínűbb, hogy azon az éjjelen igazából fel sem fogta a túlerő mértékét, és azt, hogy mekkora szerencséje volt.

Harcos (3. szint): Sven Hjalmarsson (Háttér: zsoldos) – Zömök, halk szavú fickó. Felületes szemlélő nem is gondolná, hogy Sven éberén figyel magára körül a világot, ahogy azt sem,



hogy meglepően jól ért a sebek ellátásához (eddig soha, senkinek nem árulta el, hol tett szert erre a tudásra). Régimódi szemrése sisakjától és ütött-kopott pajzsától soha nem válna meg. Arcán egy régi sérülés rút hegét viseli. Noha emiatt elveszítette a bal szeme világát, sérülése óta Sven álmaiban vagy révületbe zuhanva néha olyan dolgokat is lát, amiket más nem. Hosszú időbe telt, míg megtanulta kihüvelyezni a zavaros víziókat, de még most sem bízik teljesen az istenek küldte álmokban és csak vonakodva fordul hozzájuk. Hírnevét a pajzsfalakban megszerzett harci tapasztalatának köszönheti, és kétértelmű látomásainak, melyek szerencsét vagy balsorsot egyaránt hozhatnak.

Harcos (2. szint): Szálfa Gudmund Eiriksson (Háttér: isteni bajnok) – Magas, nyílt tekintetű, bátor fickó, egy leszármazási vonal utolsó sarja. Nem kedveli a köntörfalazást, egyenes és szókimondó. Jelleme olyan, mint a tartása: azt beszél, hogy hajlíthatatlan, akár a szálfa. Családját suhanc korában, egy kegyetlen háztűzben veszítette el. Noha gyújtogatókat senki nem látott, Gudmund konokul hisz benne, hogy a tragédia nem a véletlen műve volt... A fiatal Gudmund nem tört meg, ám a háztűz rémképei gyakorta kísértik őt álmaiban, így megtanulta nagyon kevés alvással beérni. Gudmund szent meggyőződése, hogy Tyrnek, az Őrzőnek köszönheti, hogy megérte a férfikort, így az istennek ajánlotta életét - és néha-néha Tyr ómeneken keresztül szól is Gudmundhoz.

Berzerker (2. szint): Pisztráng Ingvar (Háttér: mesemondó) – Vékony, inas, alacsony termetű fickó, aki a természetéhez képest látszólag kissé túlméretezett kardot cipel. Ingvar csupa meglepetés: először is, úgy úszik, akár a pisztráng. Azután, felületes szemlélőnek furcsa lehet, hogy általában sokkal jobb helyet kap a tűzhely mellett és a sörházakban, mint ami ránézésre indokolt lenne. Ingvar a legtöbb harcshoz képest (különösen a berzerkerekhez mérten) egy visszafogott kultúrlény: rendelkezik humorérzékkel és nagyon szeret jó történeteket szőni és mesét mondani. A legtöbbször kifejezetten békés, és sértegetéssel sem könnyű felpizkálni – ám ha valaki rendre megakasztja mesemondás közben, úgy a berzerkerek félelmetes és pusztító dühét kockáztatja.

Berzerker (2. szint): Styr Jorundsson (Háttér: zsoldos) – Styr egy félelmetes megjelenésű, böszme nagy svenkar. Bozontos, kócos szakála van, irhákba és prémekbe burkolja magát, ápolatlan szaga több lépéssel előtte jár. Agresszív és keményszívű fickó, aki az erőt és a tekintélyt tiszteli. A feladatban nem válogatós, legyen bár ember- vagy bestia levadászása, fegyverét pedig annak adja zsoldba, aki megfizeti. Styr élvezi, ha félelmet kelthet - ha ez nem működik, akkor a problémamegoldáshoz általában erőszakos úton közelít. Könnyen dühbe gurul, és a harcon kívül látszólag egyetlen dologban lel tartós békét és örömet, az pedig a főzés: kiváló ragujára eddig még senki nem panaszkodott. Másik nagy kedvtelése még a szerencsejáték, bár hírhedten rossz vesztes. Styr félelmetes harcos és szívós, akár egy bölény, de annyi esze azért van, hogy belássa, ő maga nem épp egy vezéralkat - az emberek vezetése amúgy is egy csomó nyűggel jár.



Martalóc (2. szint): Sötét Oyvind (Háttér: uthgardt fajzat) – Nyúlánk, csendes léptű, sötét szemű és füstös bőrű fickó. Halálosan bánik a lándzsával és a dobódárdával. Oyvind féltett titka az uthgardt barbár származása, amit az arcát és a karjait fedő, kacskaringós tetoválásokkal és zárkózottságával igyekeznek elfedni. Bár svenkarok közt nevelkedett, a barbár hagyatékának köszönhetően fogékony a Szellemvilágra is, ami lenyűgözi őt. Jelenleg a két világ és kultúra között sodródik. Betevőjét eddig határvadászként és a peremvidéki felderítőként kereste - legalább addig is távol maradhatott az emberektől és a fürkésző tekintetüktől. Oyvind azonban tudja, hogy nem rejtőzhet örökké, és hogy ha nyugodtan akar aludni, előbb-utóbb szüksége lesz egy jó nevű szövetségesre, pártfogóra. Hírnevét annak köszönheti, hogy egy ízben egy álló hónapon át követte a nyomát egy fickónak, hogy aztán a megfelelő alkalommal (végleg) törleszthessen neki egy sértésért.

Ijász (2. szint): Biztoskezű Osmond (Háttér: kocsmatöltelék) – Markáns arcú, barátságos fickó, aki idősebbnek látszik a valós koránál. Osmond társasági lény, a magányt rosszul viseli; ha épp nincs kivel elütni az időt, a zubbonyában hordott hermelinnel, Cefrével játszik. Osmond azért is keresi a társaságot, mert ilyenkor könnyen előkerül az itóka, amit nem szokott visszautasítani. Osmond látott már szebb napokat, az utóbbi időben egyre csak sodródik és a zsebe is gyakran üres. Remek ijász, ám az ital egyre komolyabb vámot szed a képességein, s bár maga előtt is tagadja, de néha már megremeg a keze az íjhúron. De talán még nem késő, talán még képes megállni a lejtőn, csak kellene egy ügy, valami fontos, ami célt ad neki, és amiben igazán hinni tud...

Vándor (2. szint): Odd, a Kóbor (Háttér: bestiavadász) – Bozontos, ápolatlan fickó, aki vajmi keveset ad a higiéniára. Prémekből, bőrökből álló, zsírral impregnált gúnyját őzagancsos sisakkal egészíti ki. Odd furcsa – egyesek szerint kifejezetten bogaras – fickó, aki bölcsességet és tanítást lát a természet szinte minden megnyilvánulásában. Különös növények és főzetek ismerője, melyekből még különösebb dolgokat kotyvaszt. Világ életében magáról gondoskodott, levadássza, összegyűjti mindazt, amire szüksége van - még a pálinkáját is magának főzi, bár a végeredmény gyakorlatilag ihatatlan. Az utóbbi években azonban a vadon kezdett egyre veszélyesebb helyé válni, szörnyek és bestiák ólálkodnak eddig békés helyeken. Odd a változás szagát érzi a téli szélben, s eldöntötte: előbújik az erdők mélyéről, hogy társakat találjon, s velük együtt nézzen szembe azzal, amit a jövő tartogat.

Kalandor (3. szint): Surt, a Rettenetes (Háttér: troll cseregyerek) – Óvatos, bizalmatlan és csendes léptű fickó, aki próbál a háttérben maradni. Ha csak teheti, igyekezik leplezni vonásait, és durva, bestiális arcvonásait és kérges bőrét látva erre minden oka meg is van (innen a "Rettenetes" jelző). Surt igazi szociális pária. Külleme miatt egy ízben szinte halálra verték, majd a jeges vízbe hajították, ám Surt ezt is túlélte. Ez a történet azóta is kering róla, ám néha inkább átok, mint áldás, ugyanis nem egy kötekedő harcos kereste fel Surtot amiatt, hogy próbára tegye a történet igazságtartalmát. Megvetésből és kirekesztettségéből jócskán kijutott neki az élete során, ami a felszínen érzéketlen, kíméletlen és szívtelen alakká tette Surtot - talán ebből a haragból nyeri bestiális erejét is, mely időnként hihetetlen tettekre teszi őt



képessé. A vastag álarc mögött azonban társakra, bizalomra és elfogadásra vágyik, és egy helyre, ahol nyugodtan hajthatja álomra a fejét.

Kalandor (3. szint): Vidor Jon Arnisson (Háttér: bölcsek tanonca) – Fürge, nyughatatlan fickó, aki ápoltságával a legtöbb környezetből kirí és egy átlagos svenkarnál jóval gyakrabban használja a fejét. Különös ráolvasások tudója (*Bűbáj megkötése Képesség*), s bár igen sok ismeretet a fejébe gyömöszölt már, kíváncsisága és tudásszomja egyre csak hajtja őt. Vidor Jon elég jó emberismerő és könnyen barátkozik, s igyekszik magát rátermett alakokkal körbevenni – akik aztán fegyvert ragadhatnak mellette, ha a helyzet épp úgy alakulna. A nélkülözést nem szenvedheti, a legtöbb veszélyből próbál simulékony modorával vagy frissen sült barátai révén kibújni. Ha mégis harcolnia kell, inkább távolról és a saját feltételei szerint küzd, gyakran halálos meglepetést okozva ellenségeinek. Vidor Jonnak alighanem egy törzsfő vagy *jarl* mellett lenne a helye, tanácsadóként, ám egy felszereléssel megrakott öszvérrel ő mégis úton van. Ki tudja, talán mindez összefüggésben áll a túlzott mohóságával, vagy azzal, hogy az éles elme mellé jóval kevesebb bölcsességet kapott az istenektől?

Szkald (3. szint): Erling Hallrsson (Háttér: szerencsefi) – Tette kész ifjú, megnyerő mosolyának kevesen képesek ellenállni. Fiatal kora ellenére számos veszélyes helyzetbe keveredett már, ám ez idáig mindből meglegelte a kiutat. Világ életében azt mondogatták neki (főleg a nők), hogy a sors a tenyerén hordozza őt, s nagy tettekre hivatott, és Erling ezt mostanra készséggel el is hitte. Talán így is van – mindenesetre, ha nem kísértené a szerencsáját egyre örültebb módon, talán több esélye lenne, hogy beváltsa a neki rendelt sorsot. Hírnevét szkaldi képességeinek köszönheti, s annak, hogy egy ízben kockán elnyerte minden pénzét és a fegyverzetét annak a fickónak, aki a másnapi párbajban őt lett volna hivatott megölni. A szerencse azonban forgandó: két héttel később a vagyonból semmi sem maradt, sőt, még a saját, gyönyörűen megmunkált sisakját is elveszítette egy fogadásban. Ha Killane kegyes, nem a sisak hiányán múlik majd az élete a következő összecsapásban...



Mágiaforgatók

Pap (3. szint, Asator): Jorund Olafsson (Háttér: nemesi sarj) – Lángvörös szakállával, ragyogó kék szemével és daliás termetével Jorund egy igazi töről metszett svenkar. Kiállása, viselkedése és öblös hangja is figyelemfelkeltő: látszik, hogy megszokta és igényli is mások figyelmét és szereti, ha az övé az utolsó szó. Tisztában van kivételes képességeivel és nemesi származása előnyeivel, és ennek megfelelően eltökélten hisz a svenkar kultúra és az istenek felsőbbrendűségében. Mind emiatt olykor óvatlanná válik, ám büszkesége, istene és saját képességeibe vetett hite miatt nehéz elképzelni olyan helyzetet, amiből Jorund végleg



meghátrálna. Az életet élvezi, és ez leginkább a nők iránti rajongásában és mohóságában nyilvánul meg: Jorund ritkán képes ellenállni a szebbik nem csábításának, de ez általában fordítva is elmondható.

Pap (3. szint, Tyr): Runolf (Háttér: mesterember) – Magas, vékony, komor fickó, átható tekintettel. Kiváló fémpáncélja és vasszakja van. Nagyon ügyes tetováló mester, erről a saját bőrébe varrt minták is tanúskodnak. A legszembeötlőbb egy nyitott szemet ábrázoló jel, amit a homlokán visel. Úgy mondják, Runolf képes az ember veséjébe pillantani és mindent lát, még akkor is, mikor alszik. Sokat elmélkedik magában, de gondolatait nem sok ember képes befogadni – így éjjelente gyakran egy régi koponyával "társalog". Eddig senkinek nem árulta el, hogy a koponya kihez tartozott életében, ám Runolf nem válik meg tőle és mindenhová magával cipeli a zsákjában.

Pap (2. szint, Morrighu): Szívtelen Kjartan (Háttér: rabszolgakereskedő) – Szénfekete hajú, magas homlokú férfi. Feketére edzett sisakot visel és ruháit is sötét színekből válogatja össze. Szemeit szénnel emeli ki, tekintete értelmet és ravaszságot sugároz. Noha termete átlagos, Kjartan kimért viselkedése és átható tekintete nyugtalanságot, félelmet ébreszthet másokban. Kjartan hidegfejű és számító alak, aki ritkán érez empátiát embertársai iránt, viszont jól tettet, ha szükséges. Az embereket hasznuk szerint értékeli és így is viszonyul hozzájuk. Különös ráolvasások ismerője (*Bűbáj megkötése Képesség*), ám mivel írni-olvasni nem tud, így tudását a saját maga által kitalált, hurkokból és csomókból álló, bonyolult jelrendszerben rögzíti és féltékenyen őrizi. Foglalkozását tekintve vándorló rabszolgakereskedő, aki főleg csendes félelemkeltéssel tartja kordában rabszolgáit. Jelenleg egy hordárral és egy ágyasnak szánt, gyógyításban jártas rabszolgával rendelkezik.

Szellemsámán (3. szint): Farkasfogú Agnar (Háttér: kereskedő) – Agnar két világ gyermeke, egy svenkar-számi félvér a határvidéki, kevert népszerűségű települések egyikéről, akinek vonásaiban és hitvilágában is keveredik a két világ. Noha számi őseit alig ismeri, a két világ mégis birkózik benne, és Agnar azon van, hogy valahogy egységbe gyúrja azokat. Igazi nyughatatlan lélek, aki folyton a messzi horizontot fürkészi és új terveket, célokat kovácsol. A gyógyítás tudományá mellett a kereskedő mesterséget is azért tanulta ki, hogy kiélhesse utazási szenvedélyét: Agnar így bármivel képes és tud is kereskedni, mivel nem a haszon, hanem az utazás az ő igazi mozgatórugója. Ragadványnevét a zavaró, átlagosnál hosszabb szemfogai után kapta, melyek minduntalan kivillannak, ha mosolyog.

