

# HEIMURINN

Heimurinn – a jeges északi szél birodalma

## Kidolgozott példa karakterek

Írta: Seress Gábor (Nocturna)

Heimurinn kiegészítő a fizikai kiadáshoz (2024)

Verzió: 2024.12.08.



## Fegyverforgatók

**Harcos (3. 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 – de talán túl sokat törődik azzal, hogy mások mit gondolnak róla. 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. Balkézről 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 (3. szint): Keményfejű Torvald** (Háttér: mesterember) – Hegyomlászni, 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 (3. 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. Gudmund retteg attól, hogy vele együtt az ősi vérvonala is kihál.

**Berzerker (3. 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. Végül pedig, ki sem néznéd belőle, hogy egész jól tud írni-olvasni. Ingvar a legtöbb harcoshoz 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 felpizskálni – ám ha valaki rendre megakasztja mesemondás közben, úgy a berzerkerek félelmetes és pusztító dühét kockáztatja.

**Berzerker (3. 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. Styr pontosan olyan, mint amilyennek az első benyomás alapján megítélnéd: agresszív és keményszívű, aki az erőt és a tekintélyt tiszteli. A feladatban nem válogató, 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. A helyzeten az sem sokat segít, hogy Styrt elérte a berzerkerek sorsa: függője lett a hallucinogén szereknek. 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 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 (3. szint): Sötét Oyvind** (Háttér: idegen vér – uthgardt fajzat) – Nyúlánk, csendes léptű, sötét szemű és füstös bőrű fickó. Halálosan bánik a lándzsával és a dobódárdával, és a rossz nyelvek azt beszélnek, hogy bárminek (vagy bárkinek) az irhájából kabátot csinál. Oyvind féltett titka az uthgardt barbár származása, amit az arcát és a karjait fedő, kacskaringós tetoválásokkal és zárkózottságával igyekszik 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, 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.

**Martalóc (3. szint): Nyájas Ozur** (Háttér: kém) – Ozur tömzsi, köpcös svenkar; szuszogva veszi a levegőt, és pirosposzsgás arcán gyakran ül barátságos mosoly. De nagyot téved az, aki a látszat alapján ítéli meg őt: Ozur sokkal fürgébb és veszélyesebb annál, mint amit a kissé körülményesnek tűnő mozgása sugall. Ráadásul meglepően jól értesült, ír-olvas, és viharvert gúnyája és elhanyagolt külleme ellenére a társas helyzetekben is jól eligazodik – csak azt a bűzös fekete retket ne rágná folyton. A számik földjét is megjárta már rabszolgákért, és úgy-ahogy eligazodik közöttük; állítólag a különleges fegyvere, a bola használatát is náluk sajátította el. Ozur nem rég adott túl a rabszolgáin, és a kiadós tivornyázás után is szép summa maradt az erszényében – de máris készen áll arra, hogy újabb rabszolgákat begyűjtve gyarapítsa a vagyonát.

**Ijász (3. szint): Bjarni** (Háttér: szerencsefi) – Bjarni egy ifjú, félszeg svenkar, az álla is épp csak pelyhedzik. Nagyon korán a férfiak útjára kellett lépnie, így zsenge kora dacára koránt sem tapasztalatlan: valahogy mindig sikerült helytállnia, amikor mások kihullottak mellette a rostán. Alacsony sorból, nevenincs vérvonalból származik, és a nincstelenség erősen rányomta a bélyegét Bjarni lehetőségeire is: felszerelése olcsó és ütött-kopott, pajzsa talán még a nagyapjáié lehetett, ráadásul a pénz is folyton menekül előle. Pedig Bjarni kiváló „alapanyag”, akiben komoly lehetőségek szunnyadnak. Ha befolyásos családba születik, mostanra már minden biztonnal jarlok mellett szolgálna. Az ifjú Bjarniról nem sok szóbeszéd járja (és a fiú legnagyobb félelme az, hogy ez így is marad): noha sok veszélyes helyzetbe beleszagolt már, valahogy a végén mindig kimarad a történetekből. Pedig Bjarniban minden adottság megvan ahhoz, hogy átlagon felüli, sőt, kiemelkedő lehessen... De a nagy ugrás, a kitörés valahogy soha nem akar neki összejönni. Ám Bjarni egyik őse – akinek a hamvait az ifjú utóbb magához vette – egy éjjel megjelent az ifjú előtt, és az emelkedő szerencsecsillagáról jövendölt neki. Lehet, hogy eljött végre az ő ideje...?

**Ijász (3. 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. Hogy az ivás becsület dolga, mi sem bizonyítja jobban, hogy Osmond legcifrább holmija egy gyönyörű ivókürt, ami még egy jarl kezében is jól mutatna. Bizony, Osmond látott már szebb napokat, az utóbbi időben egyre csak sodródik és a zsebe is gyakran üres. Remek íjász, 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 (3. szint): Odd, a Kóbor** (Háttér: bestiavadász) – Bozontos, ápolatlan fickó, aki vajmi keveset ad a higiéniára. Prémekből, bőrből álló, zsírral impregnált gúnyáját 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: idegen vér – troll cseregyerek) – Óvatos, bizalmatlan és csendes léptű fickó, aki próbál a háttérben maradni. Ha csak teheti, igyekszik leplezni vonásait, és durva, bestiális arcvonásait és kérges bőrét látva erre minden oka meg is van (innen a "Rettenetes" jelző). Emiatt – no és azért, mert a nappali világosság zavarja őt – igazán a hosszú alkonyokon van elemében, az az ő ideje. 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) – Furge, 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 újdonsült 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 esze mellé jóval kevesebb bölcsességet kapott az istenektől?

**Szkald (3. szint): Erling Hallrsson** (Háttér: szerencsefi) – Tette kész ifjú, megnyerő mosolyának kevesen képesek ellenállni. Fiatalkora ellenére számos veszélyes helyzetbe keveredett már, ám ez idáig mindebből meglelte 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 szerencséjét 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...

**Szkald (3. szint) Nagyfejű Szkalla Grím** (Háttér: nemesi fattyú) – Baltaképű, busa fejű, hordómellkasú skandav, aki a fegyverzete nélkül még az árnyékszékre sem megy ki. Egyedül sisakot nem hord, mivel nemigen talál olyat, ami a formátlan fejére illene. Mindezt figyelembe véve az ember könnyen azt gondolná, hogy egy jüt berzerkerrel, nem pedig egy szkalddal hozta össze őt a sors – bár tekintve Szkalla Grím erőszakos és indulatos természetét, olyan nagy különbség talán nincs is. A svenkarok az ilyen alakokra mondják, hogy „nehéz természetű” és, hogy „farkasok anyatején nevelkedett”. Szkalla Grím balkézről született egy olyan vérvonalba, amelyet generációk óta viszályok, erőszakos tettek árnyai öveznek, és ettől a családi átoktól eddig ő sem tudott szabadulni; akárhová is megy, a baj végül csak utoléri, így mostanra több jarl földjéről is száműzték. A csetepatét már egészen kiskora óta gyakorolja, és még tizenkét éves sem volt, amikor féltestvéreivel annyira elfajult egy birkózás, hogy utóbb vagy elfut hazulról, vagy agyonütik – az előbbit választotta, apja túlméretezett kardját maga után vonszolva. (Ami jár, az jár!) Szkalla Grím azóta hét határt bejárt, sok műveltséget magára szedett, és hanyattatott élete során fegyverforgató képességeit és istenadta verselési tehetségét egyaránt volt alkalma csiszolni. Sőt, egy ízben ez utóbbinak köszönhetette csodás szabadulását a halálból, mivel az őt elfogató jarl egy váltságdíjként rögtönzött dicsőítő ének fejében végül szabadon engedte Nagyfejűt. A költemény azóta „Főváltság” néven ismert a szkaldok között.

**Szkald (3. szint) Széparcú Wigliff** (Háttér: vagabund) – Wigliff talán maga sem tudja, hol született, és szereti azt gondolni, hogy a Fagyföld összes ösvényét bejárta már. Az biztos, hogy sokáig sehol nem időzik, és ha választás előtt áll, valahogy végül mindig a „könnyebb úton” találja magát. Wigliff folyton mozgásban van, így rokonai, tekintélyes barátai nem lévén, elterjesztette magáról, s pajzsként viseli a hírt, hogy neki bizony *mindenütt* akadnak befolyásos ismerősei. Szkald létére Wigliff nem túl bátor, és irtózik attól, hogy sebet kap – ezért bújik nehéz bőrpáncélba, és lödöz nyílvevessőkkel –, és ölni is képes azért (ha nem is nyíltan), hogy e hiányosságait takargassa. Ebben nagyban segíti őt írástudása, megnyerő modora és lehangoló, sima beszéde, inspiráló személyiségével pedig könnyen képes lángra lobbantani



mások lelkét. Ez most annyira jól sikerült, hogy a legutóbbi tanyáról, ahol Wigliff kvártélyt kapott, távoztakor utána szökött a gazda egyik fia, és felesküdt a szkald védelmére úgy, hogy még a zsoldot is kerek-perec visszautasította. Wigliff elégedett a helyzettel, bár tudja, hogy nem ez az ifjú az első – és minden bizonnyal nem is az utolsó –, aki az életét adja az ő védelmében, és jeltelen sírban marad hátra valahol... Azért akadnak holdtalan éjjelek, amikor a pihentető alvás helyett Wigliff a lelkiismeretével küzd, de az erős pipadohány – aminek az utóbbi időben a rabja lett – egyelőre segít elcsitítani azt a bizonyos belső hangot.



## Mágiaforgatók

**Pap (3. szint, Asator): Jörund Olafsson** (Háttér: nemesi sarj) – Lángvörös szakállával, ragyogó kék szemével és daliás termetével Jörund 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 Jörund végleg meghátrálna. Az életet élvezi, és ez leginkább a nők iránti rajongásában és mohóságában nyilvánul meg: Jörund ritkán képes ellenállni a szebbik nem csábításának, de ez általában fordítva is elmondható. Imádja a harcot, de harci képességeivel többet foglalkozik, mint az istenek dolgaival, így az ismert fohászok számára nem annyira jeleskedik.

**Pap (3. szint, Tyr): Runolf** (Háttér: mesterember) – Magas, vékony, komor fickó, átható tekintettel. Kiváló fémpáncélja és vasszakja van. Nagyon ügyes tetoválómester, 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 (3. szint, Morrigan): Szívtelen Kjartan** (Háttér: rabszolgakereskedő) – Szénfekete hajú, magas homlokú férfi. Feketére edzett sisakot visel és ruháit is sötét színekből válogatja össze. Szemeit szénrel 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 őrzí. Foglalkozását tekintve vándorló rabszolgakereskedő, aki főleg csendes félelemkeltéssel tartja kordában rabszolgáit. Jelenleg egy hordárral és egy ágyasnak szánt, gyógyításban jártas rabszolgával rendelkezik, akikre „nyomott áron” tett szert.

**Szellemsámán (3. szint): Farkasfogú Agnar** (Háttér: kereskedő) – Agnar két világ gyermeke, egy svenkar-számi félvér a határvidéki, kevert népességű 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 tudománya 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 igazi mozgatórugója. Ragadványnevét a zavaró, átlagosnál hosszabb szemfogai után kapta, melyek minduntalan kivillannak, ha mosolyog.

