TRYGVE ELDHAMARR – RÚNASMÍÐR AUS SKJELHAVN



Trygve ist ein grimmiger, doch leidenschaftlicher Rúnasmíðr, dessen Treue dem Hrafnbund ebenso gilt wie der Kunst des Runenschmiedens. Er hält nicht viel von angeborener Gabe und sieht im mühselig erlernten Handwerk die edlere Form des Magiewirkens – hart erarbeitet, nicht in die Wiege gelegt. Als Sohn eines gefeierten Schmiedemeisters ringt er mit dem eigenen Ehrgeiz er will sich aus dem Schatten seines Vaters lösen und durch eigene Tat glänzen. Misstrauisch gegenüber schnellen Lösungen und fremden Absichten, prüft er erst gründlich, ehe er vertraut. Doch wo andere nur seine Härte sehen, schlummert auch Wärme: Am Lagerfeuer oder in Gaststuben bei Bier und Honigwein bricht seine raue Schale auf - er erzählt alte Sagen, singt laut,

lacht herzlich und sinniert und flucht mit der poetischen Wucht der Schmiedesprache ("Hammerund Ambossbruch", "Schmiede das Eisen solange es heiß ist"…). Er hat aus tiefster Überzeugung geschworen, den Hrafnbund zu wahren – aus dem festen Glauben, dass trotz seiner Vorbehalte gegenüber den Rúnborinn auch diese ihren Platz in der Welt haben und ein Krieg zwischen den Runari unter allen Umständen verhindert werden muss – koste es, was es wolle.

Rasse/Volk: Mensch / Askenfolk

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6 **Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Okkultismus W8,

Reparieren W8, Runenschmieden W10, Überleben W4, Überreden W4, Wahrnehmung W4

Größe: 0 | Bewegung: 6 | Parade: 7 (6 + 1 Schild) | Robustheit: 7 (5 + 2 Rüstung)

Handicaps: Loyal, Misstrauisch (schwer), Schwur (leicht)

Talente: Arkaner Hintergrund (Rúnasmíðr), Elan, Glück, Neue Mächte

Schutz, Schutz vor Naturgewalten, Waffe verbessern (Einschränkung: Berührung)

Ausrüstung: Beschlagene Lederrüstung (+2 Panzerung), "Hramnflaug" (Langschwert, Stä+W8), kleines Schild (Parade +1), "Varnskjaldr" (Amulett), "Fåeryfir" (Fingerring), Schreibzeug, Runenwerkzeug, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Notizen:	77		
Wunden: ○-1 ○	−2 O−3 OAußer Gefe	echt	
Frschönfung: O-	1 O-2 O Außer Gefec	·ht	





TRYGVE ELDHAMARRS ARTEFAKTE



Hramnflaug

Langschwert (Stä+W8) mit aktiver Rune Machtpunkte-Pool: 5

Macht: Waffe verbessern

Wirkungswert: W10

Machtpunkte-Kosten: 1 (durch Einschränkung)

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 5



Varnskjaldr

Amulett mit aktiver Rune

Machtpunkte-Pool: 5

Macht: Schutz Wirkungswert: W10 Machtpunkte-Kosten: 1

Reichweite: 8 Wirkungsdauer: 5



Fåeryfir

Fingerring mit aktiver Rune

Machtpunkte-Pool: 5

Macht: Eigenschaft erhöhen/senken

Wirkungswert: W10 Machtpunkte-Kosten: 2

Reichweite: 8 Wirkungsdauer: 5

RUDIMENTÄRE AUFZEICHNUNG DER SCHLÜSSELRUNE

Aufzeichnung eines Schülers des verschwundenen ersten Rúnasmíðr. Angeblich ist dies die Rune, welche eine geheimnisvolle Runenkombination vor der Entdeckung durch Unbefugte schützt.





