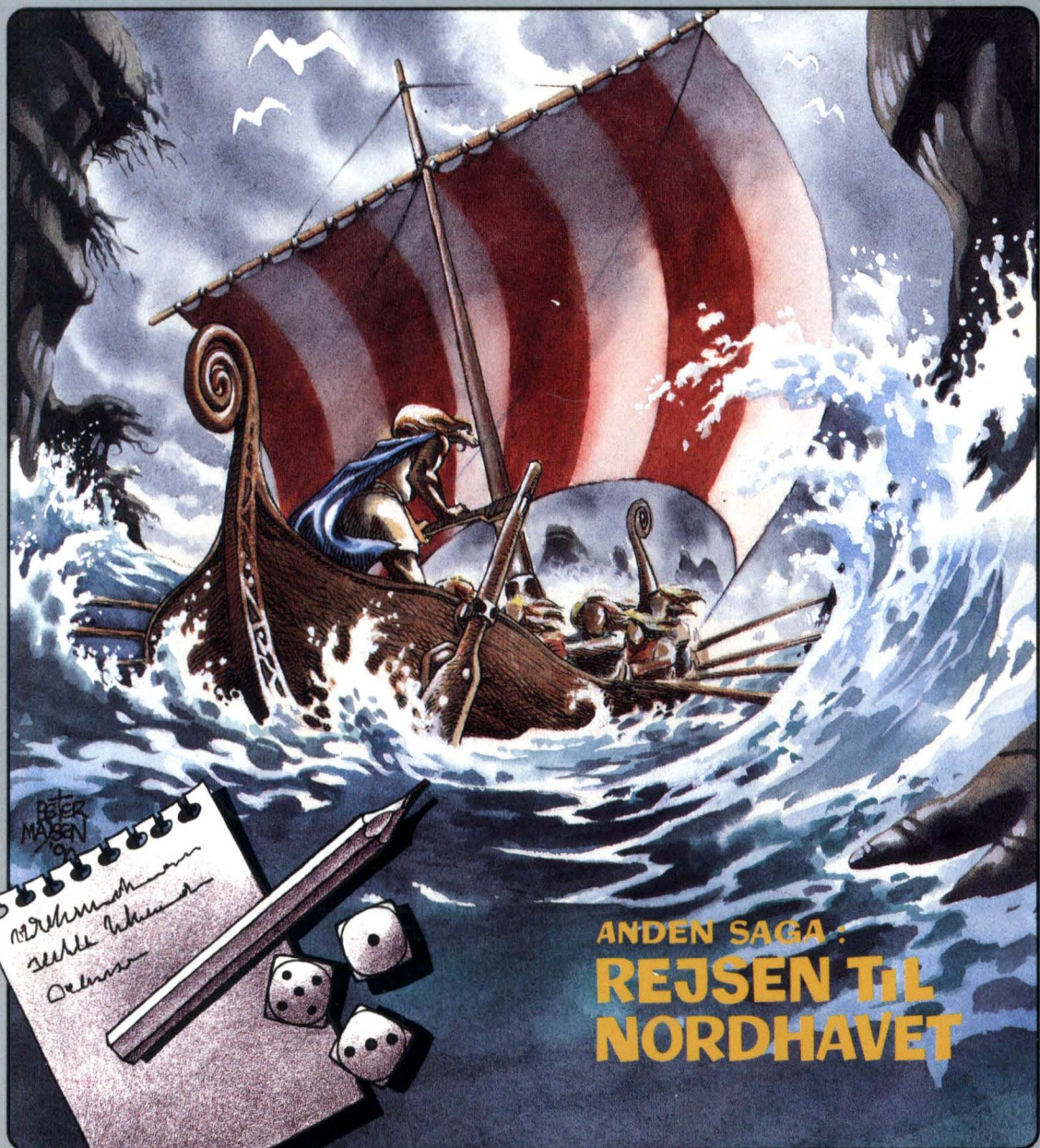


VIKING

ET ROLLESPIL OM VIKINGETIDEN



ANDEN SAGA :
**REJSEN TIL
NORDHAVET**

fakta
BOGFABRIKKEN

VIKING

ET ROLLESPIL OM VIKINGETIDEN

Anden saga: Rejsen til Nordhavet

Af Malik Hyltoft

Illustreret af Peter Madsen og Jørgen Becker-Christensen

VIKING – ANDEN SAGA: REJSEN TIL NORDHAVET
© Bogfabrikken Fakta og Dansk Spil-Design
Redaktion: Mads Lunau Madsen, Troels Christian Jakobsen og Malik Hyltoft
Sats: Christensen Fotosats ApS
Trykt i 1990 af scanprint, Jyllands-Posten A/S
1. oplag 1990
ISBN 87-7771-005-3

INDHOLD

Personer i sagaen	6
Start på sagaen	7
Handelsskib og sørejse	9
En gældspost inddrives	13
En bygd i brand	17
Dagligliv på handelspladsen	21
Folk på markedet	29
Einar forsvinder	33
Alene på markedet	36
Einar befries	43
Efterspil	48
Kamp på havet	50
Personoversigt	53

Personer i sagaen

På skibet:

Einar Jyde/Norske: Ejer af et handels-skib og lillebror til høvdingen i Aros.

Ketil Rorsmand: Rorsmand for Einar og en stovt sømand.

Gunnar Torsketrækker og Thore Sverresøn: Sømænd på Einars skib.

I Skiringssal:

Viktis Jydebrud: Einars kone.

Halfdan: Einars og Viktis' søn.

Ragnvald Bergljotssøn: Skibsbygger fra Skiringssal og skyldner.

I Nidaros:

Høskuld fra Møre (Ulvedrotten): Norsk stormand med et dystert sind.

Ulver (Ulveungen): Høskulds søn.

Åge, Asker og Knud: Høskulds karle og jægere.

Stein: Godmodig slagsbror og Høskulds bedste mand.

Agge Håkonssøn: Høvding i Nidaros og ansvarlig for fred og ro på markedet.

Siff Haraldsdatter: Gift med høvdingen i Nidaros – en fast skikkelse på markedet.

Ragnar Brygmand: Brygger fra Nidaros og ejer af ølteltet.

Brage Skarpod: Nidaros' førstekriger.

Ristin: Samekvinde og træl for Høskuld fra Møre.

Inge fra Lade, Skjalm fra Tosbotn, Rørøys Usser, Ulf fra Eketorp og Horik Friser: Købmænd, der deltager i markedet i Nidaros.

En bjørn.

Saulo Bjørnsfrende: Bjørneejer og same.

Start på sagaen

Afhængigt af hvordan det er gået dine spillepersoner i første saga (Glemte af Valhal), og hvor lang tid du ønsker at der skal gå mellem sagaerne, kan »Rejsen til Nordhavet« starte på forskellige måder. Læs de forskellige muligheder nedenfor og vælg den der passer bedst til dine spillepersoner.

Einar har købt spillepersonerne fri fra svenskernes fangenskab: I dette tilfælde vil spillepersonerne skyldes Einar en stor tjeneste, og Einar og hans storebror, Høvdingen i Aros, vil hurtigt blive enige om, at de kan gøre gengæld ved at hjælpe gratis til på Einars skib på dette sommertogt.

Spillepersonerne har selv klaret problemerne i Olsvi og er vendt hjem med en avlstyr: Einar vil være imponeret over spillepersonernes dygtighed og vil tilbyde dem plads på skibet med almindelig sømandsandel (3 dele til skibsejeren, 2 til rorsmanden og 1 til hver af de øvrige sømænd).

Hvis du ikke har spillet den første saga »Glemte af Valhal« med dine spillere, kan du præsentere Einar som en ny person med de oplysninger du kan

finde i denne saga. Han vil tage høvdingens yngste barn med på handelstogtet, fordi han selv er den yngste bror til høvdingen og ved hvor svært det kan være, når man er den mindste. De andre spillepersoner kommer med, fordi de er hans nevø/niece's venner.

Hvis denne saga finder sted samme år som »Glemte af Valhal« vil Einar have rimelig god tid, men alligevel ønske at komme afsted ret hurtigt for at komme tilbage til Skiringssal med de eller den sømand, der har noget at gøre dér. Hvis den foregår året efter, vil han komme senere end normalt, fordi han har forsøgt at finde afløsere for sin besætning i Skiringssal først, og han vil nu have travlt med at komme tilbage nordpå.

Uanset hvad baggrunden bliver, har Einar brug for folk til at hjælpe med at sejle skibet på sommertogtet, det år du vælger at handlingen skal foregå.

Der skal mindst fire og helst fem mand til at sejle skibet. Hvis du kun har én spilleperson, kan han eller hun altså gå ind som femtemanden. Hvis du har flere spillere, kan de resterende hver erstatte en af Einars besætning.

Vælg omhyggeligt, hvem du beholder af Einars besætning, og hvem du sætter af igen, når skibet når tilbage til Skiringsal. Hvis du har en gruppe af spillepersoner, der er gode til at slås, bør du nok sortere Thore fra først, mens en gruppe med en god sømand i, nok vil betyde at Ketil er den første, der sorteres fra.

Alle Einars besætningsmedlemmer kan have en grund til at ville blive i Skiringssal:

Gunnar Torsketrækkers far er alvorligt syg, og der er ingen andre til at passe gården derhjemme.

Thore Sverresøns kone er gravid med deres første barn og skal nedkomme om en måneds tid.

Ketil Rorsmands fætter er i fare for at komme ind i en fejde med nogle folk fra nabobygden, og Ketil vil gerne være med på tinge i år for at mægle.

Sagaens indhold

Den handler om en handelsrejse til søs fra Aros i Danmark til Nidaros i Norge. Undervejs vil dine spillere møde forskellige små problemer og forhindringer, men det er i selve Nidaros at den virkelige saga finder sted. For her vil Høskuld fra Møre forsøge at hævne sig på Einar over et sjovt påfund som Einar udsatte Høskuld for et par somre siden. Høskulds plan er at bortføre Einar fra markedet, så hans handel bliver meget dårlig. Da dette bestemt ikke er en retfærdig hævn set i forhold til Einars påfund, men nærmere en kriminel handling, er det nødvendigt at spillepersonerne griber ind for at redde Einar og hans handel. Dette er meget svært, for Høskuld har sørget for at det er svært at rette beskyldninger imod ham, og det er ligeledes meget svært at finde Einar.

Handelsskib og sørejse

Der skal sejles meget i denne historie, og derfor er det vigtigt, at du fra starten finder en fornuftig måde at spille sejlturene igennem på. Der sker sjældent ret meget på havet, skibet gynger, det blæser, og man bliver let våd, når man er ombord på et åbent skib som Einars. Men med mindre skibsføreren ikke klarer sit slag på sejlads, så du skal se om der sker et uheld, er der ikke noget du behøver besvære dine spillere med. De fleste dage til havs kan klares ved blot at sige: »I sejler hele dagen, og om aftenen lægger I ind ved en strand, hvor I slår lejr«.

For at give spillerne en fornemmelse af, hvor mange dage de sejler, kan du eventuelt gøre lidt mere ud af aftenerne, hvor de slår lejr på kysten (vikingerne tilbragte kun nødtigt natten ude på havet, med mindre de var så langt ude på havet at de var sikre på ikke at gå på grund).

Nogle aftener kan du lade et andet skib lægge ind ved samme strand, og de to besætninger kan tale sammen så meget eller lidt som de har lyst til. Men du må selv finde på, hvad besætningerne på disse skibe har at fortælle.

Einars historier

Andre aftener fortæller Ejnar historier. Ejnar elsker at fortælle historier, og han kan især godt lide at fortælle om de puds han har spillet folk rundt omkring. Af og til har man fornemmelsen af, at han kun spiller folk puds for at kunne fortælle om det senere. Herunder kan du læse en række af Ejnars foretrukne historier. Du kan fortælle så mange af historierne som du vil; men det er vigtigt, at du på et eller andet tidspunkt før skibet når til Nidaros, fortæller dine spillere historien om Høskuld fra Møre.

Griserytteren Gunvar: Ejnar fortæller om nogle af kongens mænd, der var i Skiringssal forrige efterår. Blandt dem var en mand, der hed Gunvar, og han gjorde sig meget til over at være i kongens tjeneste. Gunvar pralede af den megen ære han havde vundet, og talte løs om, hvor vigtig en opgave han var ude for at løse for kongen, og hvor afgørende det var at de red hurtigt videre næste dag.

Al denne pralen og talen om kongen generede Ejnar, så han besluttede, at

det var på tide at pille Gunvar lidt ned. Så om aftenen, mens kongens mænd spiste og drak, trak Ejnar Gunvars hest ud fra stalden og lukkede den ud på en mark i nærheden, hvorefter han lokkede Rolf Braktuds store orne ind i båsen istedet.

Ejnar afbryder sig selv med latteranfald flere gange, mens han fortæller om alt det besvær Gunvar havde med at finde sin hest igen, mens hele byen lo ad ham, og om alt det virvar det gav at fange ornen, der var sluppet ud af stalden i forvirringen. Siden den dag er Gunvar altid blevet kaldt Gunvar Griserytter i Skiringssal, og han viser sig ikke gerne i den by.

Høskuld Buksesløs: Oppe på markedet i Nidaros kommer der blandt andet en bister og rig stormand ved navn Høskuld for at sælge de skind, hans jægere har fanget i løbet af vinteren. De fleste folk er lidt bange for ham, fordi han har meget magt og ofte truer de folk, der kommer ham i vejen.

For to år siden bestemte Ejnar sig for at det var på tide at give ham en lærestreg. Så han købte tre kvindedragter af Horik Friser, og en nat, da det var gået rigtigt hedt for sig i ølteltet, og Høskuld og hans nærmeste folk var gået ned til stranden for at køle sig af i vandet, sneg han sig ned og byttede deres tøj ud med kvindedragterne.

Høskuld stod i over en halv time i vand til livet og frøs, mens hans mænd måtte gå tværs gennem markedet i kjoler for at hente nyt tøj til ham. Imens stod alle de andre handelsfolk og lo af det hele.

Høskuld har aldrig fået at vide, hvem der gjorde det, men Ejnar stak nu godt nok kraftigt til ham sidste år på markedet.

Unge Blåskæg: Ejnar fortæller om det første år, hvor han havde Gunnar Torsketrækker med på handelstogt. Gunnar var jo en ung knøs, og han var kun lige begyndt at få skæg. Hele togtet igennem lod Gunnar sine dun stå, og da de var ved at være hjemme, var de efterhånden blevet rimeligt lange.

På intet tidspunkt havde nogen af de andre sagt noget til Gunnar om skægget. Men de var enige om, at det så ret pjusket ud, og at der ville blive fniset af ham blandt pigerne, hvis han kom hjem til Skiringssal med de tjavser. Om natten sneg de sig derfor over til Gunnar, og malede hele hans skæg med blåbærsaft, så det blev helt mørkeblåt. Det var et forfærdeligt pillearbejde og tog det meste af natten, men de blev da færdige.

Det tog Gunnar det meste af en dag at finde ud af, hvad der var sket med hans skæg. Det skete først, da han opdagede at han fik blå fingre når han kløede sig. Så fik han ellers også travlt med at barbære det af.

Ejnar konstaterer som en afslutning med tilfredshed, at Gunnar ankom til Skiringssal som en pæn glatbarberet ung mand.

Pist Borte: Hvis spillerne på nogen måde synes at kunne klare det, laver Ejnar også en lille spøg med dem – han kan simpelthen ikke lade være.

En nat, hvor hele besætningen sover i land, rydder han lejren i nattens mulm og mørke og sejler skibet rundt om den nærmeste pynt, så de tror at de er blevet forladt på en fremmed kyst.

Lad hver spiller slå for sin årvågenhed. Hvis spilleren slår en 6'er, vågner hans spilleperson mens Ejnar sløjfer lejren. Hvis ikke, vågner han/hun op om morgenen sammen med de andre, der ikke klarede det, og får lov

til at sidde og være nervøse i en halv times tid, indtil de andre kommer sejlene tilbage efter dem.

Navigation og uheld

Du kan læse i reglerne under Evner og Færdigheder, hvordan man bruger sin evne i Sejlads, når man sejler et skib. Ejnar kender ruten til Nidaros virkeligt godt, så derfor skal han bare slå en 5'er eller en 6'er for at sejle til Nidaros på den normale tid. På kortet på næste side kan du se, hvor lang tid hvert stykke, der skal sejles, normalt tager. Slå for et stykke ad gangen, og hvis du skulle være så uheldig, at Ejnar ikke kan nå frem i tide, så ret lidt på tiderne. Det er trods alt vigtigt, at skibet når frem til Nidaros mens der er marked, det er jo her den rigtige historie skal foregå.

Ud over at slå for Navigation skal du også slå for om der sker uheld én gang om ugen. Slå ved starten af hver uge, og hvis der skal ske et uheld, så slå endnu en terning for at se, hvor mange dage der går før uheldet indtræder. Her er et par forslag til hvordan uheldene kan foregå:

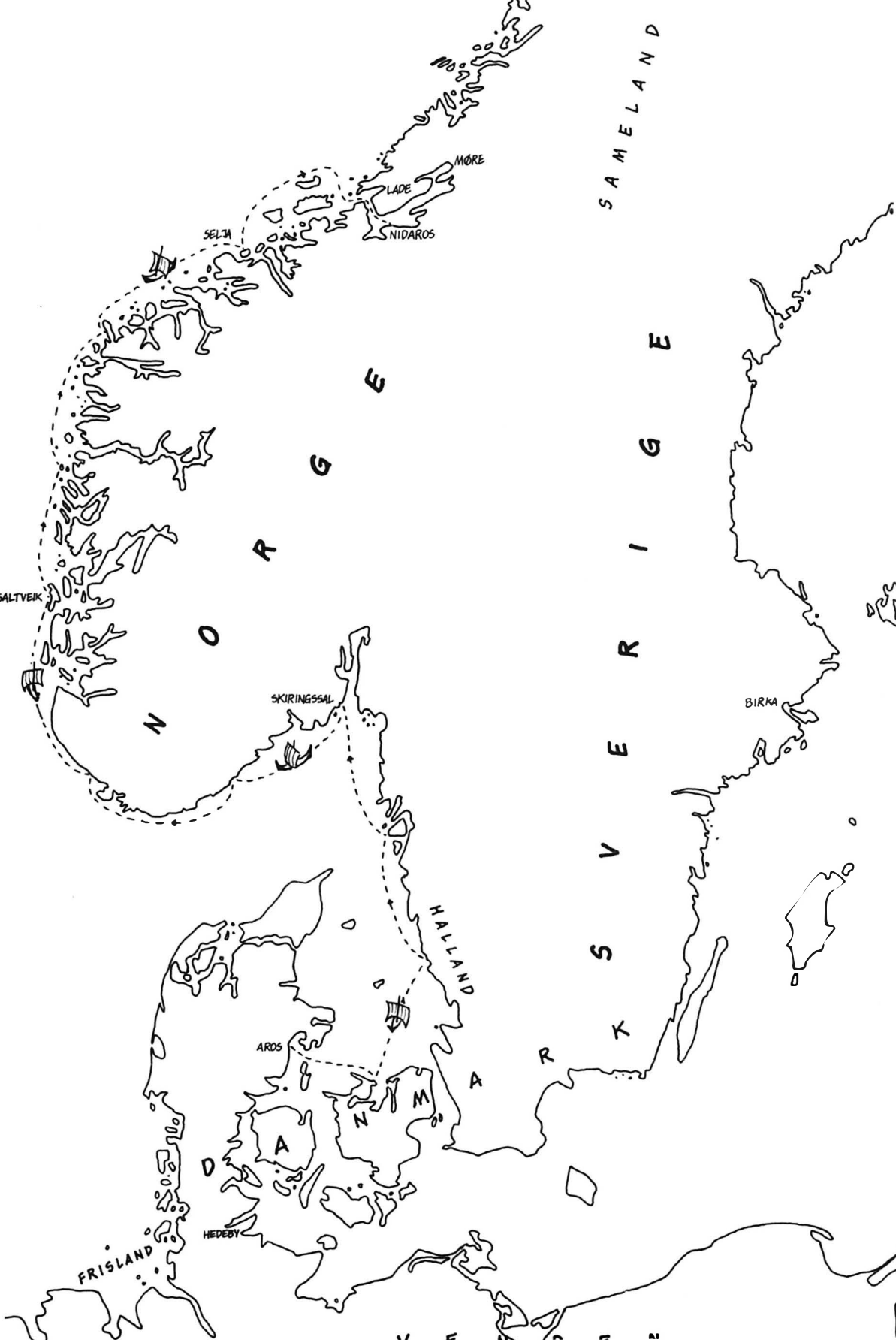
Mand over bord: Find ud af hvem det går ud over, og bed vedkommende om at slå mindst en 6'er på sin Sejlads for at blive indenbords eller derefter to 6'ere på sin Styrke for at holde fast i rælingen. Hvis han falder i vandet, skal han slå for Svømning for at holde sig flydende til han bliver samlet op,

eller en af de andre spillepersoner skal klare et kast for at få en livline ud til ham, inden skibet er for langt væk. Hvis ingen af delene lykkes, må han smide alle sine ting og prøve et nyt slag for Svømning. Hvis det heller ikke lykkes, er sidste chance for ikke at drukne, at en af de andre spillere springer i med en line og redder ham ved at klare et slag på at svømme selv.

Brådsø: Rorsmanden laver en fejl, og skibet bliver oversvømmet af en forkeret sø. Der er risiko for at op til halvdelen af lasten bliver ødelagt eller skyllet over bord. Lad alle ombord slå på deres Sejlads. For hver 6'er der slås, reddes 1/4 af lasten. Hvis der slås to 6'ere, reddes altså kun den del af lasten, der alligevel ikke ville gå tabt. Ved fire eller flere 6'ere reddes til gengæld hele lasten.

Ødelagt materiel: Du behøver ikke gå i detaljer med dette uheld. Et eller andet går i stykker, og Ejnar er nødt til at erstatte det til en pris af mellem 1 og 6 viklinger sølv i næste bygd.

Grundstødning: Det her er nok det farligst mulige uheld, især hvis I rammer på et skær. Hvis det sker på en flad klippe eller en sandbanke er det knapt så farligt. I så fald sidder skibet fast indtil næste højvande, hvor man ved at lette skibet for unødigt vægt og skubbe/løfte/trække kan få det flot igen.



SAMSVELT

NORRIG

SELJA

NIDAROS

LADE

MORE

SALTVEIK

SKIRINGSSAL

BIRKA

HALLAND

AROS

FRISLAND

HEDEBY

DANMARK

En gældspost inddrives

Fjordløberen går op langs den svenske vestkyst mod det, der nu er Oslofjorden, og da man skimter land mod vest, drejer Ketil skibet, og de begynder at krydse over imod Skiringssal.

På dette sidste stykke begynder besætningen at blive rastløs. De begynder alle at tale om, hvad de skal nå, når de kommer i havn. Einar fortæller spillepersonerne, at han kone Viktis vil blive lykkelig for at få besøg af hans familie og venner fra Aros. Men de kan jo ikke blive så længe, han skal blot have inddrevet en enkelt gældspost fra en ven. Han regner med at de kan stå til søs igen efter to dage, så de kan nå sommermarkedet i Nidaros i god tid inden det lukker igen.

»Ragnvald står såmænd nok på stranden og venter med sølvet« siger Einar fortrøstningsfuldt.

Så godt går det nu ikke. Fjordløberen og dens besætning bliver vel modtaget på stranden. Både Ketil og Einars familier er der, og Thores kone kommer vraltende ned til stranden samtidigt med at mændene trækker skibet op på land. Men af Ragnvald er der ingen spor.

Einar og Viktis taler om, hvor Ragnvald kan være henne, og Viktis fortæller, at hun så ham på markedet her til morgen. De bliver enige om at han nok

bare har travlt, og Viktis sender deres søn Halfdan ned for at invitere Ragnvald med til Einars hjemkomstmiddag. Før de forlader stranden, tager Einar afsked med de af sømændene, der ikke skal med til marked i Nidaros, og han lover dem, at de kan hente deres andel hos Viktis senere. Han skal nok lade en del af sølvet fra Ragnvald blive.

Spillepersonerne bliver taget godt imod, og inden længe sidder de bænket ved bordet i Einars lille, men velholdte hus og venter på at Viktis skal blive færdig med maden. Lokkende dufte af sild, flæsk og grød kildrer deres næser og får tænderne til at løbe i vand.

Netop som Viktis sætter det sidste fad på bordet, og alle sidder på spring for at tage for sig af retterne, kommer lille Halfdan rendende ind ad døren »Mor, mor, Ragnvald var slet ikke hjemme. Hans mor sagde, han var gået i fjeldet for at jage.«

Middagen er ødelagt. Einar springer op og krydrer måltidet med et par velvalgte gloser, og pludseligt er han ikke spor sikker på om Ragnvald har tænkt sig at betale sin gæld. Viktis prøver at berolige ham lidt og fortæller, at Ragnvald har haft problemer, fordi han ikke fik det handelsskib han skulle bygge, færdigt, så det kunne

komme på togt i år. Men nu er Einar gal. »En ting er at han ikke kan betale, det kunne jeg jo nok forstå, han har altid været en (udfyldes af spillelederen efter behov). Men han kunne vel have mandsmod nok til at indrømme det. Nu skal jeg komme efter den mide, og så skal han komme til at betale hver en smule han ejer!«

Op i Fjeldet

Einar insisterer på at alle spiser så hurtigt som muligt, for nu skal de til fjelds og tale et par alvorlige ord med Ragnvald. Efter det hastigt nedsvælgede måltid slæber Einar spillepersonerne med udenfor. Han peger op mod fjeldet og siger »Det er fjeldet, det er Urjætten Ymer's knogler, der her i det høje nord ligger blottet, rensat for den bløde muld af regn og blæst. Deroppe er der tusind huler og sprækker hvor en mand kan gemme sig, men Ragnvald skal ikke tro at det kan redde ham, det er han slet ikke snu nok til. Næeh, Ragnvald du skulle holde dig til dine skibe og ikke begynde på farlige gemmelege.«

Fjeldet ser nu ikke så imponerende ud fra denne her afstand, for det er næsten 20 kilometer væk. Undervejs fortæller Einar, at det er vigtigt, at de får afsluttet det her så hurtigt som muligt for at komme til markedet i Nidaros til tiden. Hvis man kommer for sent til markedet, får man nemlig ikke så god en bod og derfor en dårligere handel. Desuden er han nødt til at have ihvertfald en del af det sølv Ragnvald skylder ham, for at have noget at udligne handlerne med i Nidaros. Heldigvis ved Einar, at Ragnvald ikke er modig nok til at overnatte udendørs alene i fjeldet, og derfor er han nødt til at tage til den eneste jagthytte han

kender deroppe, nemlig Skallekolme-hytten.

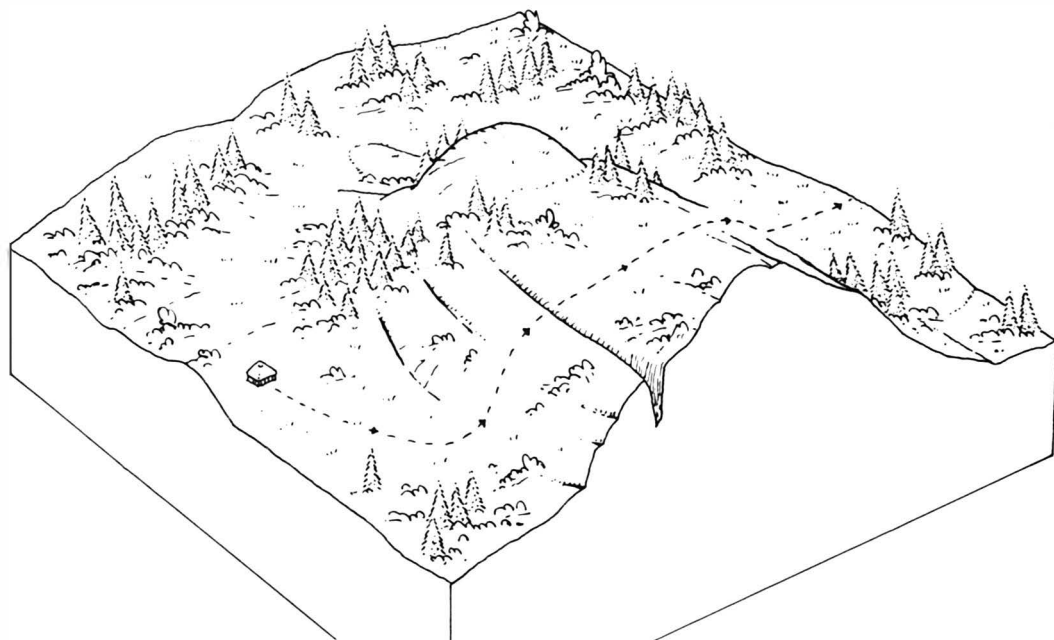
For at nå op til hytten er alle på nær Einar, der både er gal og vant til bjerge, nødt til at klare et slag for Løb, ellers kommer de ikke hurtigt nok frem og må enten holde hvil for natten eller vandre videre i mørke. Det kan godt være farligt at gå i fjeldet om natten, og alle skal slå på deres Årvågenhed for ikke at falde uheldigt på et eller andet tidspunkt af turen (der skal bare slås en 5'er eller en 6'er for at undgå faldet). Et uheldigt fald gør en terning i skade på den uheldiges Sejhed.

Jagten

Når spillepersonerne er ved at være fremme ved Skallekolme-hytten, vil Einar bede dem alle sammen om at snige sig frem for at Ragnvald ikke skal opdage dem og løbe sin vej. Hvis en eller flere af spillerne ikke klarer deres slag på Snige, hører Ragnvald dem og flygter. Såfremt det lykkes for dem at komme uhørt frem, bliver Ragnvald overrasket i hytten, og du kan gå direkte videre til sidste del af dette kapitel.

Ragnvalds flugt former sig som en sammenligning af terningslag. Først løber Ragnvald over et fladt stykke hen imod Skallekolmen (der skal slås med terninger for færdighed i Løb to gange). Derefter klatrer han op af fjeldet (der skal slås med terninger for færdighed i Klatre) og til sidst springer han over en kløft (der skal slås med terninger for færdighed i Spring) og fortsætter ned ad den anden side. Derefter er der kun tale om løb.

Hver gang der skal slås med terninger for en færdighed, slår du for Ragnvald, og ser hvor mange 6'ere han får –



lad en af spillerne slå for Einar. De spillere, der får flere 6'ere end Ragnvald indhenter ham med 5 meter pr. 6'er de fik mere. De der fik færre 6'ere sækker agterud på samme måde.

Ragnvald starter med et forspring på 10 meter for hver af spillepersonerne og Einar, der ikke klarede sit slag for at snige i starten.

Hvis Ragnvald på noget tidspunkt kommer over 50 meter foran vil han forsvinde for spillerne, og de bliver nødt til at bruge Sporfinding for at følge hans spor.

Smarte spillere kan naturligvis finde på at dele sig og løbe hver sin vej udenom Skallekolmen i stedet for at klatre over den. Så kommer de automatisk før Ragnvald og kan fange ham uden problemer.

Opgør med Ragnvald

Når Einar endeligt får fat i Ragnvald vil han starte med at tage fat i trøjen på ham og give ham en gevaldig ryste- tur, mens han kræver at få sine penge.

Først efter et stykke tid vil han falde så meget til ro, at han kan opfatte Ragnvalds stammende forklaring om, at han kun har en tredjedel af pengene og tidligst kan klare resten til næste sommer. Einar er ikke glad, men da det ikke kan være anderledes, accepterer han det, og efter et par timers hvil følger han og spillepersonerne Ragnvald tilbage til byen for at få udbetalt, hvad Ragnvald har. Tilbageturen tager hele næste dag.

Den efterfølgende dag bruges til at få lagt lasten ordentligt på plads i Fjordløberen, og Einar herser og regerer med den gamle besætning, der har lovet at ordne det for ham. Spillepersonerne har til gengæld fri og kan handle på det lille marked i Skirings- sal eller gøre, hvad de ellers har lyst til.

Om morgenen på tredjedagen efter at de ankom til Skirings- sal, er Fjordlø- beren og spillepersonerne igen klar til at stå til søs. Denne gang med kurs mod Nidaros og Nordhavet.



En bygd i brand

Da Fjordløberen er fem kilometer fra Saltveik (i fugleflugt), kan spillepersonerne se en stor røgsøjle inde over land. Da de er kommet lidt nærmere, kan de se at den kommer inde fra en fjord. Adspurgt kan Einar fortælle at der vistnok ligger en lille bygd (landsby), der hedder Saltveik.

Det er nu op til spillepersonerne hvad der skal ske.

EINAR (og resten af besætningen) vil sige:

- det kan være en plyndring
- det kan være en fejde
- det kan være en almindelig brand
- jeg vil ikke vove min last og mit skib ved at gå op i fjorden
- jeg kan lægge til i en lille vig og vente på jer, hvis I vil undersøge sagen nærmere
- men hvis der kommer fjender, sejler jeg uden jer, og jeg venter ikke længe end at jeg kan finde et andet sted at lægge ind for natten
- hold jer ude af skærmydsler I ikke forstår jer på.

Hvis spillerne holder fast ved at undersøge sagen, vil Einar lægge ind i den lille vig. Hvis ikke, vil Einar sejle videre nordpå, og du kan gå videre til næste kapitel.

Bed spillerne om at skrive ned, hvad de vil tage med sig, før du lader dem gå imod røgen. Gør dem opmærksom på, at det er begrænset hvad de kan bære.

Derefter går turen til fods mod røgen. Terrænet er klippefyldt og kupe-ret, med sparsom bevoksning. Når spillepersonerne når op til toppen af bakken, kan de se følgende:

Foran dem ligger der en stor naturlig havn, der munder ud i havet et stykke mod nord. Nedenfor den bakke spillepersonerne står på, ligger der en bygd. En tredjedel af bygden står i flammer, og man kan se en gruppe på ca. ti bevæbnede mænd der er på vej fra landsbyen ned imod et ventende langskib. Ud over et par mænd, der skyder med bue, synes der ikke at være nogen i bygden, der gør modstand.

Medens spillerne bevæger sig ned imod bygden, kan de se langskibet stævne ud imod det åbne hav, imens bygdens beboere med spande forsøger at forhindre ilden i at brede sig.

Når spillepersonerne når ned i selve Saltveik, havner de midt i et virvar af mere eller mindre paniske mennesker. De fleste kæmper for at slukke brandene; men nogen går bare forvirrede omkring, og enkelte af mændene står



stadig og truer ud imod langskibet.

Der er tre forskellige ting, der kan ske imens spillepersonerne er i bygden. Du kan vælge at bruge én, to eller tre af dem i handlingen, og du kan selv afgøre, hvilken rækkefølge de skal forekomme i.

»Hjælp!! Min datter brænder inde«

En panikslagen mor styrter rundt udenfor et brændende hus, imens et par mænd står og ser hjælpeløst til. Hvis spillepersonerne nærmer sig, vil hun bønfalde dem om at redde hendes datter, der er spærret inde i det brændende hus.

Husets stråtækte tag er begyndt at brænde, og der falder brændende strå ned på jordgulvet. Inde i huset kan man igennem ildens buldren høre datteren, der er 6 år, snøfte og hoste, imens hun kalder på sin mor.

Hvis en af spillepersonerne handler med det samme, er opgaven ikke så svær. Datteren ligger under et bord op ad den venstre gavl i huset, og det kræver kun et let slag for Løb (5'er eller 6'er) at komme ind til hende, og på grund af hendes ekstra vægt et almindeligt slag for Løb (mindst en 6'er) at komme ud med hende igen. Hvis ikke spilleren klarer et slag på Løb, betyder det, at han eller hun ikke er kommet hurtigt nok forbi det sted, hvor de brændende bundter af strå falder ned, og han skal så klare et slag på Undvige for ikke at blive ramt og tage en terning i skade (rustning hjælper ikke mod denne skade).

Hvis spillerne tøver bare et øjeblik for at stille spørgsmål eller hælde hindaanden over med vand, når branden at tage til, inden de kan løbe ind efter pi-

gen. Nu kræver det pludseligt et almindeligt slag på Løb at komme ind uden at blive ramt af brændende strå, og et svært (mindst to 6'ere) at komme ud igen. Hvis spilleren slet ikke får nogen 6'ere på vejen ud, når han ikke at komme ud inden nogle spær falder ned foran udgangen. Det er muligt at række eller kaste den lille pige ud, men spillepersonen må selv springe (terningeslag for Spring) over de brændende spær. Hvis han klarer et svært terningeslag for Spring, tager han ingen skade. Et almindeligt slag giver en terning i skade på vejen ud, mens et let slag giver to terningers skade. Hvis terningeslaget slet ikke lykkes, betyder det, at det ikke lykkes ham at springe over med det samme, og spillepersonen tager to point i skade på grund af varmen. Han kan så prøve at komme ud en gang til. Spillepersoner uden for huset kan hugge spærene væk med økser, hvis den der er inde i huset, ikke forsøger at springe over imens; men han tager seks Sejhedspoint i skade mens han venter.

Skulle spillerne tøve for længe, tager moderen sagen i sin egen hånd og løber ind efter pigen. Hun skal nok klare det, men hun bliver ramt af brændende strå og må kæmpe sig over de brændende spær for at komme ud.

»Red mit hus«

Brændende strå hvirvles op fra de brændende huse og falder ned overalt i bygden. Det falder langsomt, så der er ingen mennesker, der bliver alvorligt ramt. Men huse kan ikke flytte sig.

På et tidspunkt, hvor en eller flere af spillepersonerne befinder sig uden for området med de brændende huse, falder en særligt tæt regn af brændende strå ned over taget på det hus de står

ved, og truer med at sætte taget i brand.

Spillerne kan:

a) Kaste vand fra spande og hjelme op på de brændende strå. Det kræver to succesfulde kast at slukke det hele.

b) Klatre (et almindeligt slag) op og hælde vand på ilden. Blot én spiller behøver klatre derop, de andre kan hente vand.

c) Hive tækningen ned. Hvis en mand klatrer op på taget, og benytter sin Økse (et almindeligt slag), kan han løsne tækningen, så den falder til jorden, og kan brænde uden at sætte ild til resten af huset.

I alle tilfælde har spillerne fire runder (ca 1 minut) til at slukke ilden i, inden den får for godt fat.

En såret kriger

Hvis spillepersonerne befinder sig i udkanten af bygden, kan du lade dem opdage en såret kriger, der er faldet omme bag ved et hus. Ingen andre har opdaget ham eller set ham falde for fjendernes våben.

Han er en flot, ung mand iført en kostbar klædedragt, der dog nu er sølet til af blod. Ved siden af ham ligger hans sværd og på hans venstre arm sidder et flækket skjold.

Han er stadig i live, men næppe særligt længe medmindre han får hjælp. Han har et 2'er sår i brystet og har kun fire Sejhedspoint tilbage.

Hvis de redder ham, vil hans far, der er høvding i bygden, være dem meget taknemmelig.

Efterspil

Når branden langt om længe er under kontrol og de sårede ikke er i livsfare længere, får Saltveiks befolkning tid

til at tale med de fremmede, der er kommet dem til hjælp. Uanset om der er lykkedes spillepersonerne at være til hjælp, vil de være meget taknemmelige for forsøget, og over en hurtigt ordnet bid brød i et af de huse, der stadig står, vil de fortælle hvem det var, der angreb dem og hvorfor.

De fleste af folkene i Saltveik har i de seneste år været indblandet i en fejde med en slægt fra en bygd lidt længere nede ad kysten. Det er svært at sige, hvem der var skyld i at fejden begyndte. Saltveikfolkene mener naturligvis at det var Boknafolkene der begyndte det hele. Faktum er i hvert fald, at fejden nu har fået et uoverskueligt omfang og nærmest minder om en krig. Saltveikfolkene er vrede og ønsker hævn over Boknafolkene. Men de kan godt se, at de ikke er stærke nok til at kæmpe direkte mod dem – og da slet ikke nu, da en tredjedel af deres egne våbenføre mænd er døde eller alvorligt sårede. Istedet har de tænkt sig at tage væk fra det hele næste forår og slå sig ned på en af de nyopdagede øer ude i Atlanterhavet – de vil med andre ord tage på landnamma.

Lad dine spillere få alt dette at vide, mens de spørger Saltveiks beboere om det de selv gerne vil vide. Gør det samtidigt klart for spillerne, at de kun får disse ting at vide, fordi man i Saltveik allerede betragter dem som venner og på betingelse af, at de ikke vil fortælle det videre til andre. Hvis dine spillere er interesserede i at tage med folkene fra Saltveik på Landnamma, vil de være meget velkomne, de skal bare love at være i Saltveik fire uger efter forårsjævndøgn, for længere kan de ikke vente. Hvis de ovenikøbet er i stand til at medbringe et skib og/eller forsyninger, vil høvdingen love dem rige gaver, så snart han har noget at give af.

Dagligliv på handelspladsen

Resten af rejsen fra Saltveik til Nidaros forløber uden større problemer. Det kan være at du finder ud af, at der skal være lidt problemer, fordi Einar ikke klarede nogen 6'ere på Sejlads, eller du har måske lidt spadsmageri fra Einars side, du vil gennemføre. Men der er ikke noget fastlagt.

Efter syv dages yderligere sejlads kan Einar og spillepersonerne sejle Fjordløberen op på stranden ved Nidaros.

Ankomst til Nidaros

Da Fjordløberen når frem til Nidaros, er det tidligt på eftermiddagen, og der er stadig otte dage tilbage af midsommermarkedet. Einar kommer som den sidste af de faste købmænd, og det huer ham bestemt ikke, at han skal have den yderste af boderne på markedet.

Eftermiddagen går med at slæbe varer op til markedespladsen, og sætte en bod op, mens Einar forhandler afgiften for at handle på markedet med Agge Håkonson (høvdingen i Nidaros). Efter at boden er sat op, har spillepersonerne en time eller to til at se sig omkring på markedet og møde nogen af de mange mennesker.

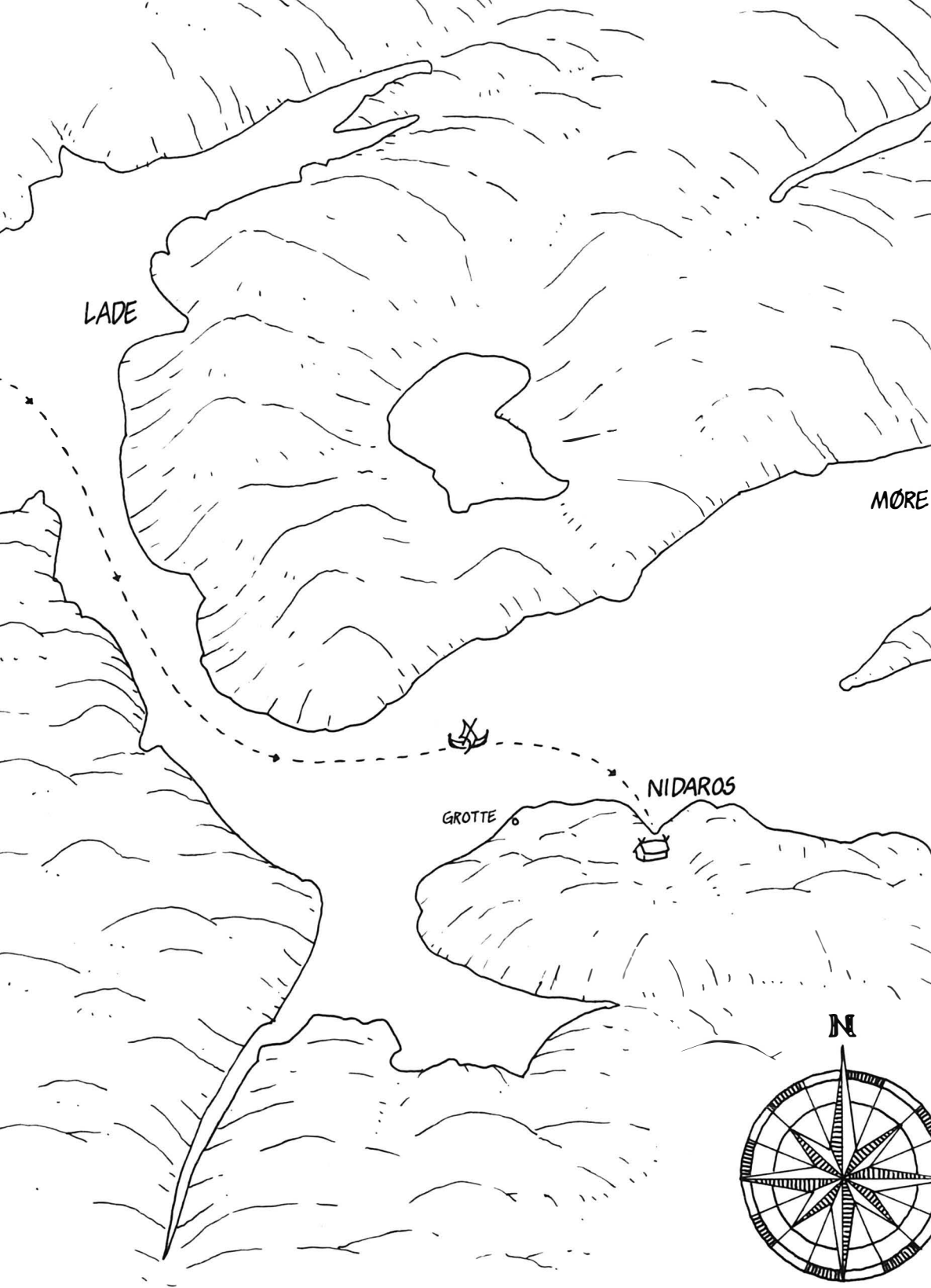
Det er en fordel, hvis spillerne ikke

handler alt, hvad de har at handle med, væk allerede den første dag på markedet. Hvis de ser ud som om de vil styrte ud og omsætte alt hvad de ejer med det samme, så lad Einar forklare dem, at en god handelsmand altid tager sig en dags tid til at få overblik over markedet inden han går i gang med at handle. Selv har Einar først tænkt sig at gå rigtigt i gang med at handle en gang i overmorgen.

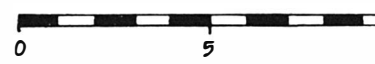
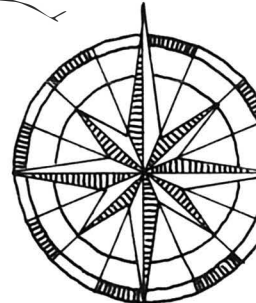
På de følgende sider kan du finde indrammede afsnit om alle de forskellige handelsmænd og andre vigtige mennesker spillepersonerne kan møde på markedet. Der står, hvem de forskellige personer er, hvad rolle de spiller på markedet, og hvordan de opfører sig. Desuden står der et par forslag til, hvordan du kan bruge dem i forhold til spillepersonerne undervejs. Det står dig frit for, hvor mange af disse personer du vil præsentere dine spillepersoner for, og hvordan du vil bruge dem. Men det er måske en idé at lægge en plan og udvælge dem du synes er vigtigst at få med, inden du går igang med at spille.

Aftenerne på markedet

Når spillerne har fået set sig lidt omkring på markedet, er det ved at være



N



JDC
90

tid til at samles til en hyggelig omgang øl og snak i Ragnar Brygmands øltelt. Stort set alle deltagerne i markedet og det meste af Nidaros' befolkning er i eller omkring ølteltet hver aften, og der er et summende liv.

Folk spiller og synger for hinanden. Der bliver fortalt historier, og i løbet af aftenen bliver tingene ret løsslupne.

Spillepersonerne skal ikke selv betale for det de drikker, det har Einar ordnet for dem. Men hvis de deltager i underholdningen ved hjælp af deres evner og færdigheder og klarer det godt, så fortæl dem, at folk i nærheden giver dem en omgang som tak for god underholdning. Du kan endda belønne et rigtigt godt resultat med en gave fra en af købmændene (en ting fra gruppe 0 eller 1).

»Ro og Orden« i Nidaros

Nidaros markedet er et populært markede, og det er det vigtigste sted på egnen, hvor handelsmænd fra nord og syd kan mødes for at udveksle varer. Men det er det ikke blevet helt af sig selv.

For at få folk til at komme til Nidaros og handle er det vigtigt, at der altid er sikkert på markedet. Hvis der sker overfald eller røverier på markedet, bliver det for farligt at komme dertil med sine varer, og næste år vil handelsmændene finde et andet sted at mødes. Derfor er det meget vigtigt for folkene fra Nidaros at holde »ro og orden« på markedet.

Ordenshåndhævelsen varetages af høvding Agge fra Nidaros og hans førstekriger Brage Skarpod. De er begge dygtige krigere, og mens markedet står på, er altid mindst én af dem på selve pladsen (også om natten). Du

kan finde en oversigt over Agge og Brage sammen med de øvrige personer bagest i denne saga.

»Ro og orden« betyder ikke, at man ikke må have en enkelt venskabelig slåskamp eller et kæmpebrag af en fest. Men alle skal kunne færdes sikkert på markedet uden frygt for at blive bestjålet eller overfaldet på anden måde.

Som en fast regel kan man sige, at enten Brage eller Agge kommer til stede 2 eller 3 kamprunder efter at en kamp er begyndt. Hvis nogen af parterne bruger våben, eller det på anden måde ser ud som om de forsøger at skade hinanden alvorligt, bryder de ind og forsøger at stoppe kampen. Hvis der er en større kamp igang, hjælper de øvrige mænd fra Nidaros også med til at stoppe den. I første omgang kan der komme ti mand: en mand i hver kamprunde fra runde 6 til runde 15.

Hverken Agge, Brage eller nogen anden Nidarosbeboere er interesseret i at skade en deltager på markedet, så hvis det overhovedet er muligt vil de stoppe kampene ved at tale til folk. Men hvis det ikke er muligt, stopper de kampen med magt, og lapper så sammen på dem de har været nødt til at slå ned, bagefter.

Høvding Agge og Einars bortførelse:

Når det bliver alment kendt på markedet, at Einar er spurlost forsvundet, vil det genere høvding Agge meget. En bortførelse hører netop blandt de ting, der ikke må ske, hvis Nidaros skal blive ved med at være et populært marked.

På den anden side er der ikke ret meget Agge kan gøre. Agge mistænker selv Høskuld for at stå bag bortførelsen, men han har ingen beviser for

det. Og selv om han havde, vil han meget nødtigt komme på kant med Høskuld – han er trods alt en af fjordens rigeste mænd og den vigtigste handelsmand på markedet.

Så længe der ikke er beviser for at Høskuld har arrangeret bortførelsen af Einar, vil Agge ikke acceptere, at han bliver anklaget af nogen. Agge vil tilbyde at hjælpe med at lede efter Einar i omegnen, men han vil ikke foretage nogen undersøgelser på markedet på grund af den dårlige stemning det kunne skabe.

Hvis der er klare beviser for Høskulds skyld, er sagen en anden. Agge er ikke glad for at risikere, at komme på kant med Høskuld, men han har lovet at holde ro og orden, og det løfte vil han holde. Agge vil først og fremmest forsøge at mægle mellem spillerepersonerne (og Einar – hvis han er blevet befriet) og Høskuld. Hvis det ikke lykkes, vil han tage spillerepersonernes parti og forlange at Høskuld frigiver Einar og derefter forlader markedet.

Konkurrencerne på markedet

En del af den gode stemning på markedet i Nidaros kommer også fra de konkurrencer, der hver dag holdes mellem de enkelte bådes besætninger. Vinderen af dagens konkurrence får lov til at stille en æresstander op ved sin bod indtil næste dags konkurrence, hvor standeren så går videre til den næste vinder.

Der følger ikke nogen præmie med standeren, kun æren. Men den er også noget værd. Den købmand, hvis besætning har vundet standeren, har nemlig vundet prestige og får en ekstra terning på handel indtil næste

dags konkurrence – og det kan han godt nå at tjene noget på.

På grund af denne fordel udlover handelsmændene ofte belønninger til deres besætninger, hvis de kan vinde en af konkurrencerne. Så længe Einar er væk, kan han selvfølgelig ikke udlove nogen belønning, men når han bliver fundet igen, vil han for det meste tilbyde en vikling sølv, en kniv, eller noget helt specielt han mener spillerepersonen mangler, som belønning.

Konkurrencerne på markedet begynder dagen før spillerepersonerne ankommer til Nidaros, og den dag hvor de ankommer, kommer de også for sent til at deltage. Men konkurrencerne er beskrevet alligevel, så dine spillere kan høre om dem, hvis de er interesserede, eller hvis du skulle ønske at bytte om på dem.

Ud for hver konkurrence kan du læse, hvordan konkurrencen afholdes, og hvilke færdigheder der skal bruges, så du kan afgøre hvem der vinder. Desuden kan du læse hvor mange terninger de enkelte handelsmænds repræsentanter har i den relevante færdighed.

Dagen før: Historiefortælling.

Hver handelsmand stiller sig op og fortæller en historie, som han har hørt det forløbne år. Ragnar Brygmand og Siff Haraldsdatter afgør hvilken historie, der er bedst.

Der slås terninger for Historiefortælling én gang. Hvis der er to, der får lige mange 6'ere, er det den fortæller med flest 5'ere, der vinder.

Høskuld (2), Einar (5), Inge (3), Skjalm (2), Usser (4), Ulf (3) og Horik (5). Hvis konkurrencen allerede er afholdt, vandt Horik med en historie om det fjerne Frankerriges store helte.

Første dag: Spring og Stangspring.

Der stiller en mand op fra hver båd. Der konkurreres i længde- og højdespring både med og uden stang. I alle tilfælde springes der uden de lange til løb, som vi kender fra moderne atletik.

Der slås med terninger for Spring for hver af de fire discipliner (hvis der slås lige mange 6'ere, afgøres det af flest 5'ere, hvis disse også står lige, er begge deltagere vinder af disciplinen). Hvis en af deltagerne vinder flere discipliner end nogen af de andre, er konkurrencen afgjort. Hvis ikke der er det, springes alle de fire discipliner om mellem de, der har vundet lige mange.

Høskuld (4), Einar (?), Inge (4), Skjalm (3), Usser (6), Ulf (3) og Horik (3). Hvis konkurrencen allerede er afholdt, vandt Inges mand, der vandt begge stangspringskonkurrencer.

Anden dag: Svømning.

Ægte havsvømning. Agge og Brage ror en lille jolle knapt en halv kilometer ud på fjorden, og deltagerne skal svømme rundt om jollen og tilbage til land så hurtigt som muligt (hvis nogen er ved at drukne, skal Brage nok hoppe i vandet og redde dem).

Der slås med terninger for Svømning en gang på udturen og en gang på

hjemturen. For hver 6'er kommer man fem meter og for hver 5'er to meter foran de, der hverken har fået 5'ere eller 6'ere. Hvis der er to der kommer i land samtidigt, må de svømme om imod hinanden. Hvis der er nogen, der slår rigtigt dårligt på Svømning, så overvej at lade dem blive reddet af Brage.

Høskuld (5), Einar (?), Inge (6), Skjalm (4), Usser (4), Ulf (4) og Horik (7).

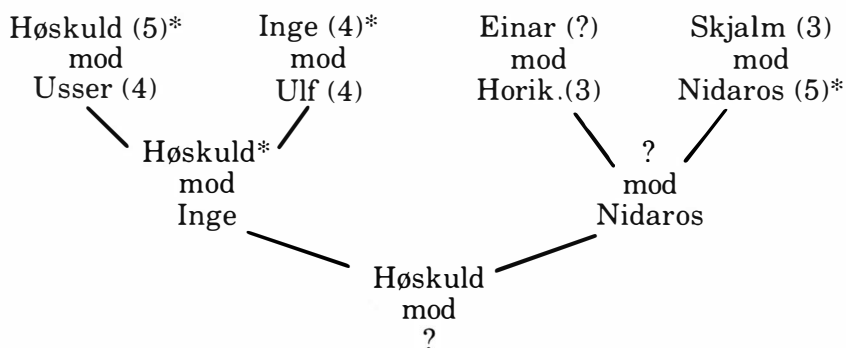
Tredje dag:

Tovtrækning. Der stilles med fire mand på hvert hold. Tovtrækningen foregår fuldkomment som moderne tovtrækning.

Læg de fire holddeltageres Styrke sammen og del det med syv. Det afrundede tal er det antal terninger, holdet har at slå med. Holdene slår samtidigt og tæller deres 6'ere. Vinderne er det hold, der slår to eller flere 6'ere mere end deres modstandere. Hvis ikke der er nogen, der vinder i første runde, gemmes de 6'ere, der er slået, og man slår igen og lægger det ny resultat til osv.

For at få antallet af hold til at gå op, deltager Nidaros også med et hold i denne konkurrence. De vindene hold er markeret med stjerne.

Turneringsplan for tovtrækning:





Fjerde dag: Hurtigløb.

Der løbes en rute rundt om byen og ned gennem markedespladsen (ca 1500 meter i bakket terræn).

Konkurrencen i hurtigløb fungerer stort set ligesom svømning. For hver 6'er der slås, kommer man ti meter foran, for hver 5'er fire meter. Der slås tre gange.

Høskuld (8), Einar (?), Inge (6), Skjalm (7), Usser (5), Ulf (6) og Horik (4).

Femte dag: Nævekamp.

Der kæmpes mand mod mand efter de almindelige kampregler for nævekamp. Lad folk prøver at få Sejhed tilbage én gang mellem hver af deres kampe. I nævekampen deltager Brage for Nidaros og Stein for Høskuld.

Kamp 1: Høskuld (Stein): Slåskamp: 8, Undvige: 6, Sejhed: 23 *

Horik: Slåskamp: 6,
Undvige: 3, Sejhed: 17

Kamp 2: Einar: ?

Ulf: Slåskamp: 5,
Undvige: 5, Sejhed: 15

Kamp 3: Inge: Slåskamp: 6,
Undvige: 2, Sejhed: 16 *

Usser: Slåskamp: 4,
Undvige: 6, Sejhed: 12

Kamp 4: Nidaros (Brage): Slåskamp: 8,
Undvige: 10, Sejhed: 16

Skjalm: Slåskamp: 4,
Undvige: 5, Sejhed: 13 *

Kamp 5: Vinderen af Kamp 1 mod vinderen af Kamp 2.

(Stein har 18 Sejhedspoint tilbage)

Kamp 6: Vinderen af Kamp 3 mod vinderen af Kamp 4.

(Inge med 16 (*) mod Skjalm med 13 Sejhedspoint)

Kamp 7: Vinderen af Kamp 5 mod vinderen af Kamp 6.

(Inges mand har 16 Sejhedspoints)

Vindere af kampe uden deltagelse af spillepersoner er markeret med: *

Sjette dag: Sangerkonkurrence.

Hver båd kan stille med en sanger til sangkonkurrencen. Opgaven går ud på at kvæde en vise om noget, der er sket på markedet.

Hvis en af spillepersonerne er med og vælger at kvæde en vise om Einars bortførelse, får han en terning ekstra som bonus (fordi historien er den bedste på markedet det år, og han ved mere om den end de andre bådes folk). Denne bonus gælder naturligvis ikke, hvis han prøver at lyve eller fordreje sandheden om bortførelsen.

Syvende dag: Drikkekonkurrence.

Nok markedets mest populære konkurrence – og af praktiske grunde den sidste. Der kan ganske vidst kun deltage en fra hver båd; men enhver kan prøve at følge med fra tilskuernes flok for kun en halv vikling sølv eller en halv skæppe korn til næste maltning.

Deltagerne står på række på et bord midt i teltet og får efter tur rakt et bæger mjød, som de skal drikke imens Ragnar Brygmand synger et vers af en drikkevise. Hvis ikke de er færdige når Ragnars vers slutter, er de ude af konkurrencen (du kan vise dette ved at tvinge spillerne til at slå deres terninger i en fart i stedet for at sidde og varme dem, som om det hjalp). I praksis betyder det, at deltagerne er nødt til at drikke hurtigt, og mjøden derfor slår hårdere.

Hver gang en spiller har drukket et krus mjød, mister han midlertidigt et Sejhedspoint, og skal slå for om han kan holde sig på benene. Han slår altså på sine tilbageværende Sejheds-

point, ligesom når han er i kamp. Hvis han hverken slår nogle 6'ere eller 5'ere, går han bagover og bliver grebet af tilskuerne neden for bordet og båret væk. Hvis han slår mindst en 6'er er det helt i orden, og han kan fortsætte næste omgang. Slår han derimod 5'ere, men ingen 6'ere, er mjøden begyndt at gå ham til hovedet, og fra nu af taber han to Sejhedspoint, hver gang han drikker et krus mjød. Hvis han endnu en gang kun slår 5'ere, taber han tre for hvert krus osv.

Vinderen er sidste mand, der står på bordet.

De Sejhedspoint man har tabt ved drikkekonkurrencen, spiller ingen rolle, hvis man kommer i våbenkamp. Men efter konkurrencen vil man stadig være ør og have hovedpine i to timer for hvert Sejhedspoint, man mistede ved at drikke mjød.

Sidste dag: Ingen konkurrence.

Da der ikke er flere handelsdage, er der ingen grund til konkurrencer på den sidste markedesdag. Enkelte af købmændene pakker allerede deres telte sammen og drager væk denne dag, hvis vinden er gunstig for dem.

Folk på markedet

Høskuld fra Møre Ulvedrotten

Høskuld fra Møre er en stormand fra den inderste ende af den fjord, Nidaros ligger i (den nuværende Trondheim-fjord). Høskuld har et mørkt og dystert sind og har aldrig tilgivet Einar det puds med de stjalne bukser, han spillede ham for to år siden.

Høskuld er en af de rigeste mænd i fjorden og den største pelshandler i området. Fra det inderste af fjorden drager hans jægere og opkøbere langt ind i Lapland og vender tilbage med mange forskellige former for skind i store mængder.

Hans bod bugner af skind. Der er især mange renskind, men man kan også finde bunker af ulve og odderskind samt skind af små pelsdyr, som ræv, mink og hermelin. Desuden kan man finde et enkelt los- eller bjørneskind, hvis man kommer til hans bod i løbet af markedets første dage. Ud over skind sælger Høskuld desuden tørret kød til forsyninger og rensdyrgevire, der bruges til at lave kamme af.

Et af tegnene på, hvor rig en mand Høskuld er, er at han ikke selv arbejder i boden. Normalt sidder han lidt bagved og ser til, at det hele går or-

dentligt til, og sysler med lidt træ- eller benskæreri, mens hans søn Ulver passer boden.

Høskuld taler ikke meget med folk, og han vil da slet ikke tale med Einar Danskes besætning, med mindre de trænger sig på. Hvis spillepersonerne får brug for at tale med Høskuld – og det gør de jo nok sådan som sagaen udvikler sig – må de først gøre et stort arbejde ud af at komme forbi hans folk, og derefter overbevise ham om, at han egentligt har noget at tale med dem om.

Høskulds folk

Ulver Høskuldssøn (Også kendt som Ulveungen): Ulver passer faderens bod og tager sig af garvningen af skindene. Han er en udmærket handelsmand og gør et godt stykke arbejde.

Han er ikke så indelukket som faderen og taler med alle og enhver på markedet som en god handelsmand bør. Men man kan mærke, at han ikke er vant til at blive talt imod. Han kan i forvejen ikke lide danskere (stadigt historien med buksetyveriet), og hvis først en af spillepersonerne kommer i lag med ham og ikke vil trække sig, er der hurtigt øretæver i luften.

Efterhånden som tingene begynder

at blive anspændte på markedet er det Ulver, der hele tiden vil provokere spillepersonerne og spille op til dem, så de bliver nødt til at deltage i selv de konkurrencer de ikke har den fjerneste forstand på, for ikke at blive kaldt krystere.

Stein Jernnæve: Stein er Høskulds bedste skindopkøber. Han drager hvert år dybt ind i Lapland og køber skind af samerne.

Stein taler flydende samisk og kan bruges som tolk, hvis man skal tale med Ristin eller Saulo. Hvis Stein skal hjælpe som tolk, er det dog vigtigt, at hverken Høskuld eller Ulver finder ud af det, for så finder de hurtigt på noget som Stein skal hjælpe dem med for at forhindre, at han hjælper spillepersonerne.

Stein er en godmodig fyr og har intet ondt i sinde imod nogen, Men hvis danskerne skal drilles en smule, har han ikke det fjerneste imod at være med. Stein er desuden en dygtig nævekæmper, og han elsker at slås, men helst for sjov. Hvis han har mulighed for det, foretrækker Stein selv at bære de modstandere han har slået i gulvet, hjem og lægge dem i seng, så de kan få mulighed for at komme sig.

Åge, Asker & Knud: Høskulds jægere, der er med for at passe boden og for at sejle deres handelsskib til og fra Nidaros. Disse tre er altid med, når Høskuld eller Ulver foretager sig noget på markedet.

Ristin: Ristin er en samekvinde og Høskulds træl. Hun er med for at lave mad og vaske for folkene i Høskulds bod; men hun kan også en del andet. Hun spiller en central rolle i sagaen, da det er hende, der lokker Einar uden

for markedet, da han bliver bortført. Desuden er Ristin en dygtig spåvinde, og hun vil gerne spå folk, hvis hun kan lide dem, og der ikke er nogen tilskuere.

Ristin taler en lille smule norsk, og spillerne kan godt tale med hende uden en tolk, hvis de holder sig til meget simple ting. Når Ristin spår folk, taler hun pludseligt meget bedre norsk end ellers. Men det er meget mystiske udtalelser, og hun kan ikke forklare, hvad det betyder bagefter.

De øvrige handelsmænd

Inge fra Lade: Inge kommer fra byen Lade lige ovre på den anden side af fjorden. Han handler med varer fra hvalfangsten (hvalkød, olie og enkelte narhvaltænder) og med de fisk de har i overskud i Lade.

Inge er ikke nogen rig købmand, og en af grundene er nok, at han er så flink og rar som han er. Han er altid villig til at give en hjælpende hånd, og i den tid hvor Einar er væk, er det ham, der hjælper spillepersonerne ved at minde dem om deres forskellige pligter og ved at give dem råd og vejledning, hvis han kan se at de er ved at dumme sig. Han kan sågar finde på at give spillepersonerne en fordelagtig pris, hvis de handler med ham mens Einar er væk.

Horik Friser: Horik er Einars ven. De har mødt hinanden på markedet i Nidaros hver sommer i fem år nu, og er desuden rendt ind i hinanden et par gange i Hedeby.

Horiks bod indeholder alle de spændende luksusting han har kunnet hente i Franken. Der er skind med vin, stærke frankiske våben, smukke

smykker fra Middelhavet, spænder til at sætte i tøj og krydderier, der kan gøre den ensformige mad spændende. Alle disse varer vejer ikke ret meget, og derfor har Horik også fundet plads til at tage to flotte okser med i sit store, lidt klodsede handelsskib.

Selv om Horik er Einars ven, kommer handelen frem for alt. Han vil gerne hjælpe til med at finde Einar igen; men han går ikke fra sin bod med mindre det er absolut nødvendigt.

Skjalm fra Tosbotn, Rørøys Usser & Ulf fra Eketorp: Disse tre er også handelsmænd på markedet.

Skjalm kommer fra en fjord længere nordpå og sælger ligesom Høskuld skind, kød og rensdyrgevirer. Desuden sælger han kamme lavet af rensdyrgevirer.

Usser kommer længst nordfra – næsten oppe fra Ishavet, og han sælger især ting fra hvalrosfangsten langt mod nord. Han har et stort læs af hvalrostænder, stærkt regntøj lavet af hvalrostarme, to læderbrynjer lavet af hvalrossens tykke skind og en enkelt narhvaltand.

Ulf kommer fra Gotland, og sammen med svenske jernbarrer og skånsk korn medbringer han nogle enkelte arabiske varer – nogle få meter af det skønneste blå silke og poser med de mest eksotiske krydderier fra fjerne lande.

Alle disse tre er venlige og snakkesaglige folk. Men de har en svag ide om hvad der foregår, og de skal ikke have noget af at komme Høskuld på tværs.

Folk fra Nidaros

Siff Haraldsdatter: Siff er høvdingekone i Nidaros – og handelskvinde dertil. Hun står for handelen med alle

varer fra Nidaros og er en dygtig handlende.

Ud over at handle hjælper Siff også til med at holde ro og orden på markedet. Alle ved, hvem hun er, og med sin vise tale og sit milde udseende kan hun få de fleste brushoveder til at holde fred, hvis bare hun får dem i tale inden de kommer i gang med at slå.

Om dagen er Siff at finde i eller omkring Nidarosboden. Om aftenen, når handelen er slut, trækker hun sig tilbage til byen og lader Agge og Brage om at holde ro og orden.

Agge Håkonsson: Høvding i Nidaros og ansvarlig for at markedet forløber vel. Både over for handelsfolkene, der forventer at kunne have deres varer i fred, og over for befolkningen i Nidaros, der er afhængige af markedet for at bevare deres rigdom i forhold til de omkringliggende landsbyer.

Agge laver en masse forskellige småting på markedet. Han byder alle velkomne når de ankommer, sørger for at få talt med alle og at kende deres navne, og han er dommer i konkurrencerne hver dag. Desuden er det Agge, der afholder ceremonien ved starten af markedet, hvor man gør blot til Brage, Odin og Thor for god handel, og ved afslutningen, hvor man bloter til Njord for en sikker hjemfart.

Agge skal nok lægge sig imellen, hvis det kommer til klammeri på markedspladsen, men efterhånden bliver han så træt, at han slet ikke vil opdage små kampe, med mindre de samler en større tilskuerskare.

Brage Skarpod: Nidaros' stærke mand. Han repræsenterer Nidaros i de konkurrencer, hvor Nidaros er med, og hjælper til som dommer i de øvrige. Desuden sørger Brage for at slå ned

med hård hånd på enhver, der trækker våben imod en anden på markedet.

Desværre bliver Brage lige så træt som Agge i løbet af markedet og bliver mindre og mindre agtpågivende som tiden går.

Ragnar Brygmand: Ragnar står for udskænkningen af øl og mjød på markedet, og der drikkes meget. Man kan godt købe øl eller mjød i tønder eller i krus, men normalt aftaler handelsmændene en pris for at hele deres besætning kan få noget at drikke under hele markedet. Einar aftaler en pris med Ragnar på halvanden skæppe korn for hver spilleperson og to for sig selv og hans gamle besætningsmedlemmer. De unge folk kan jo umuligt drikke ligeså meget som de gamle garvede gutter, han plejer at have med.

Prisen for en tønde øl hos Ragnar (ca 80 liter) er fire viklinger sølv, og et krus (ca en halvliter) er en ottendedel vikling sølv. Mjød koster det dobbelte, fordi der skal bruges så meget honning til at brygge det.

Det er meget normalt at man giver

drikkepenge til Ragnar, hvis man kan lide hans bryg, eller hvis man har tjent på at underholde i hans øltelt.

Andre

Saulo Bjørnsfrende: Saulo er same og taler kun meget lidt norsk. Han kan tallene og ordene »tak, goddag og farvel«. Til gengæld taler han en frygteligt masse samisk til enhver, der gider blive stående og høre på – det er som om han ikke rigtigt kan tage sig af, at de ikke fatter en lyd af, hvad han siger.

Saulo er på markedet i Nidaros for at vise sin bjørn frem og tjene på det. Og det er sandeligt en imponerende bjørn – en stor bamse på knap 200 kilo med kæmpelapper og et bistert udseende. Bjørnen har lært forskellige kunster – den kan danse til en tromme, gå på bagpoterne og gribe ting, der bliver kastet til den; men den er ikke tam. Saulo har blot fundet ud af at lære den kunstner, og har fået et godt forhold til den, fordi han har givet den mad gennem længere tid.

Einar forsvinder

Den første halve dags tid på markedspladsen i Nidaros går stille og roligt for Einar og hans folk. Men så begynder der at ske noget!

Planen

Høskuld har nu i to år ventet på at få hævn over Einar efter historien om de forsvundne bukser. Desværre er Høskuld ikke af så mildt et sind som Einar, og da han heller ikke har den samme lune humor, bliver hans hævn langt grovere og mere farlig end den behøvede at være.

I grundtræk går planen ud på at bortføre Einar fra hans bod og først levere ham tilbage, når markedet er slut. Der vil ikke ske ham nogen overlast, men han vil blive nødt til at vende tilbage til Skiringssal og Danmark med de samme varer som han kom med, og derved få et stort tab på årets handelstogt. Høskuld håber desuden, at det vil jage en sådan skræk i Einar, så han ikke vil turde komme tilbage til Nidaros de efterfølgende år.

En gang i foråret har en af Høskulds jægere opdaget en god grotte fire kilometer henne ad kysten mod vest, og den er nu blevet indrettet, så den udgør et sikkert fængsel for Einar den uge han skal holdes fanget.

Bortførelsen skal ske på følgende måde:

1) Stein provokerer en af folkene fra Einars båd til et gemytligt slagsmål i ølteltet. Alle ved at Stein er en gemytlig fyr og aldrig ville gøre sin modstander fortræd i en venskabelig kamp, og derfor kigger de blot på for at se, hvad det kan udvikle sig til.

2) Ristin, Høskulds træl, lokker Einar ud af ølteltet og om bagved Høskulds telt. Om det er for at kissemissie eller fordi hun lover at spå ham, er Høskuld ligeglad med, han vil bare have Einar på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt. På grund af Steins slåskamp inde i teltet skulle der ikke være ret mange, der opdager at Ristin og Einar forsvinder sammen.

3) Høskuld og Ulver slår Einar ned og slæber ham afsted til grotten. Her bliver han bundet, så han ikke kan slippe fri, men med vand og et stort brød inden for rækkevidde.

4) I sidste øjeblik har Høskuld fundet ud af, at det er synd for Einar, at han skal være helt alene i en hel uge. Han har derfor sat sine tre resterende jægere til at give Saulo Bjørnefrende og hans bjørn sovegift (som Ristin har la-

vet) for derefter at slæbe bjørnen ned til en jolle og ro den de fire kilometer langs kysten til grotten. Bjørnen bliver nu tøjret ved udgangen af grotten, så den ikke kan nå helt ind til Einar – men næsten. I modsætning til Einar får bjørnen hverken vådt eller tørt.

Spillepersonerne og bortførelsen

Det skulle ikke være noget problem at få alle spillepersonerne ind i ølteltet den første aften, hvor de er på markedet. Det er her det hele foregår, og alle de skulle ønske at møde, vil være at finde her.

Hvis dine spillepersoner insisterer på at der skal holdes vagt ved boden, kan en eller to af dem selvfølgelig godt gøre det. Men fortæl dem, at der ikke bliver holdt vagt ved nogle af de andre boder.

Kampen med Stein: I ølteltet er der liv og glade dage, folk sidder i klynger og fortæller hinanden om løst og fast fra deres hjemegne eller synger sange og spiller til. Enhver spiller bør opfordres til at lade sin spilleperson bidrage med en historie, en sang eller noget musik, og hvis han slår mere end to 6'ere, bliver han belønnet af de omkringværende.

Men hvis bare en af dem ikke slår nogle 6'ere på sin underholdning, begynder der at ske noget. Så træder Stein nemlig til og begynder at lægge op til en slåskamp. Stein er ekspert i at fremprovokere en kamp, og selv om spillepersonen forsøger at bøje af, varer det ikke ret længe inden han eller en af de andre spillepersoner er nødt til at slås med Stein eller indrømme, at han er en kujon med et sværd, der er så

sløvt, at han burde gå i kvindetøj.

Stein lægger ud med en bemærkning som »Lærer de jer ikke at tale rent nede i Danmark?« eller »Må jeg lige se den hånd? Hvor mange tommelfingre er der på den?«. Hvis spillepersonerne forsøger at undgå en kamp, begynder han at fremstille dem som kujoner for alle de omkringstående, og efter kort tid vil også tilskuerne presse spillepersonerne til at tage en slåskamp med Stein.

Når spillepersonen accepterer udfordringen, stikker Stein i et bredt grin og siger: »Fint, du slår først!«. Der skal altså ikke bestemmes, hvem der slår først i kampen. I hver runde får spillepersonen lov til at starte, mens Stein undviger, hvorefter Stein slår, og spillepersonen undviger.

Hvis kampen holder i mere end otte runder, er Stein helt med på at holde fred og brøler på øl for at drikke med sine ny frænder. Stein har ikke den fjerneste anelse om, at hans kamp med danskerne bliver brugt som dække for bortførelsen af Einar.

Ristin og Einar: Einar er ikke særligt meget for slåskampe og tager sig derfor ikke af, hvad der foregår mellem Stein og spillepersonerne. Til gengæld er han glad for piger, og han er helt betaget af den fremmedartede Ristin, der har en ny flot dragt på til lejligheden.

Derfor siger Einar hurtigt ja til at gå udenfor sammen med Ristin, og der er ikke mange, der ser de to gå sammen.

Før at en spilleperson skal have en chance for at have opdaget de to sammen, skal han være begyndt at lede efter Einar kort efter at Stein er begyndt at provokere og endda klare et slag på sin Årvågenhed. I så fald vil han nå at se Einar og Ristin gå ud af

teltet sammen – de ser ikke ud som om de ønsker selskab.

Spillepersonerne opdager, at Einar er væk: Det er muligt for spillepersonerne at opdage, at Einar er væk allerede samme aften som han bliver bortført. Men med mindre de ligefrem spørger dig om han er i boden, når de kommer tilbage fra ølteltet, vil de ikke opdage noget før næste morgen, når de andre handlende åbner deres boder, og Einar ikke er der til at åbne sin.

Det er vigtigt at du sørger for, at der ikke er nogen, der ser hverken Einar

eller bjørnen blive bortført. Hvis der er en nævenyttig spiller, der insisterer på at skygge Einar, når han går ud sammen med Ristin, eller render ned til Saulo midt på aftenen, må du enten sørge for, at han ikke ser noget vigtigt, eller bruge din ret som spilleleder til at slå ham bevidstløs uden at han opdager, hvem der slog ham. Hvis en spilleperson bliver slået bevidstløs fordi han snuser rundt, vil han naturligvis først vågne op, når alle Høskulds folk er sikkert tilbage på markedspladsen.

Alene på markedet

Når spillepersonerne endeligt opdager, at Einar ikke er at finde nogen steder på markedet, er der flere ting de er nødt til at tage sig af. De må naturligvis på et eller andet tidspunkt begynde at lede efter ham, men allerede inden da er der praktiske ting, der skal ordnes og tages stilling til. Uanset hvad de gør, vil de desuden snart begynde at få problemer med Høskulds søn Ulver og de fleste af Høskulds folk. Stein vil de dog altid kunne omgås, hvis de tog kampen op med ham aftenen før.

De daglige pligter

Handel: Selvom Einar ikke er til stede, er der stadig en bod, der skal passes, og desuden er der de større handler med de andre handelsfolk på markedet, der skulle skaffe Einar de vigtigste af de varer, han skal bruge i Hedeby.

Spillerne kan naturligvis vælge, at lade være med at åbne boden. På den måde får de lidt fred og ro til at tænke sig om, og de kan samlet gå rundt og forhøre sig på markedet eller gå ud og lede efter Einar.

Fra tid til anden vil der alligevel komme nogen forbi boden og spørge om prisen på en eller anden vare. Det

kan enten være folk, der ikke har kunnet blive enige med en af de andre handelsmænd, eller folk, der i virkeligheden er nysgerrige efter at få at vide, hvorfor der er en bod, der er lukket.

Så på et eller andet tidspunkt vil en af spillerne nok ønske at foretage nogen af handlerne for Einar. Der er to måder de kan handle på:

1) De kan blive i boden og vente på, at der kommer folk, der ønsker at handle. På denne måde skal de kun handle med folk, der ønsker deres varer og de kan bruge hele deres Handelsevne i handlerne. Desuden vil det være almindelige mennesker, der kommer for at handle, og de vil kun have mellem 3 og 5 i Handelsevne.

Det letteste er at sige, at der kommer tre eller fire om dagen, der ønsker at handle med varer, der svarer til gruppe 2, 3 eller 4.

2) De kan gå over til de andre handles boder og handle sig til nogle af de varer, de mener Einar skal bruge (de rigtige varer er skind, produkter fra hvalros og hval samt narhvaltand).

Problemerne ved disse handler er for det første, at de må gætte sig til, hvad Einar skal bruge – eller også må

de spørge handelsmanden selv. Hvis de gætter, er der risiko for at de køber noget forkert. Hvis de spørger handelsmanden står de meget dårligt i den efterfølgende handel med ham, og de mister en terning på deres egen Handelsevne.

Det andet problem er, at de rigtige handelsmænd er betydeligt bedre til at handle, og der er derfor en stor risiko for at miste værdier i handelen. Desuden handler de rigtige handelsmænd med større partier af varer ad gangen, og risikoen bliver derved endnu større. Normalt handles der mindst til værdier svarende til gruppe 4 på en gang og ofte det firdobbelte (altså gruppe 6).

Forespørgsler på markedet

Når spillepersonerne først begynder at lede efter Einar, vil det være naturligt for dem at forhøre sig på markedet, om der er nogen, der så Einar i løbet af den aften, hvor han blev væk.

Der er nogle ganske enkelte, der virkeligt har set noget, spillerne kan bruge, alle de andre svarer stort set det samme: *De har set Einar i Ragnar Brygmands øltelt tidligt på aftenen, men de kan ikke huske at have set ham på noget tidspunkt efter affæren med Stein.*

Hvis spillerne er omhyggelige nok til at spørge om andre folks færden den samme aften, kan de selvfølgelig blive en smule klogere. Det er ikke velset, at forhøre sig for grundigt om en andens mands eller kvindes færden, men hvis man dækker det under, at man vil høre om de måske skulle vide noget om, hvad der er sket Einar, vil det blive accepteret.

På spørgsmål om andre folks færden vil spillepersonerne ret hurtigt kunne forstå, at i hvert fald *»Høskuld og Ulver var væk fra ølteltet det meste af aftenen, og det gjaldt vist også for et par af deres jægere.«*

Skulle spillepersonerne konfrontere Høskuld eller Ulver med dette, vil de på en bemærkelsesværdig høflig vis få fortalt, at *»Høskuld sad i sit eget telt med de fleste af sine folk og diskuterede den kommende handel på markedet det meste af aftenen,«* og lidt bidende, *»at det burde andre handelsfolk vidst også have gjort istedet for at fjolle omkring.«*

Sikrere oplysninger: Der er dog enkelte, der har lidt mere at fortælle:

Ragnar Brygmand: *»Jeg lagde nok mærke til at Einar blev nede i den stille ende af teltet, da I kom op at toppes med Stein, men det var jo ikke noget nyt – han holder ikke meget af slåskampe. Ellers var der vel ikke nogen sammen med ham – det skulle da lige være samekvinden, men det er jo hans sag.«*

Inge fra Lade: *»Jeg ved ikke, hvad der blev af Einar senere på aftenen, men jeg så, at han talte med hende samekvinden, Høskuld har med. Jeg tror de aftalte, at hun skulle spå ham eller noget i den stil.«*

Ristin (efter mange fagter eller ved hjælp af en tolk – f.eks. Stein): *»Jo, jeg talte med Einar, og vi forlod ølteltet sammen for at jeg skulle spå ham. Vi fulgtes ikke tilbage.«*

Alt, hvad Ristin udtaler her er sandt; men det er bestemt ikke hele sandheden. Ristin ved godt, hvad der i virkeligheden er sket, og hun vil meget nødtigt udlevere sin meddelagtighed i det. Hun ved kun alt for godt, at hun vil blive straffet. Først af Høskuld og derefter for hendes meddelagtighed i bortførelsen.

Forskellige varers værdi

	Mad indkøbt (1)	Dyr (2)	Fangst /Skind (3)	Udstyr	Værktøj
0(6):	1/4 ugeration	høne	hare	pilefløjte	ske kost
1:	1/2 ugeration pose salt (5 kg)	avlshane kat and gadekryds	ræv mink rådyr	reb (3m) kam 2 ter- ninger	skind- skraber bor
2:	1 ugeration 1 skæppe korn (17 1/2 kg)	kid lam skødehund pattegris	zobel ulv	lertøj ølhorn tavl (spil)	saks adse (høvl)
3:	2 ugerationer	jagthund ged får	kronhjort	skøjter ski ruse seletøj	skålvægt støvler
4:	4 ugerationer 1 tønne korn (70 kg)	svin kalv vædder	hvalros- tand	fiskenet saddel klæbe- stensgryde harpe	
5:	8 ugerationer 1 tønne saltsild (70 kg)	føl bistade orne	bjørn		
6:	16 ugerationer	hest (islandsk) ko	narhvale- tand	jolle	
7:	32 ugerationer	hest (frankisk) avlstyr			
8:	64 ugerationer	hest (arabisk)		handelsskib	
9:	128 ugerationer				
10:	256 ugerationer			langskib (12 årer/side)	

Noter til tabellen

Tøj (4)	Våben	Værdier (5)
sivsko bælte	1 pil	glasperle
hørtøj hørsko filtsko filthat strikhue	kniv pilekogger (12 pile)	1 vikling sølv 1 lille mønt (= 10 g)
uldtøj lædersko skindvams	skjold kastespyd	ravklump (= 10 g) jernbarre
læder- støvler 4m godt klæde	kampspyd økse hjelm	
tøj af godt klæde	bue læder- brynje	1 vikling guld (= 10 g)
pelskåbe	sværd	
silketøj	ring- brynje	

1: Angivelserne er for god og holdbar mad, der kan tages med på længere rejser, så som røget flæsk, salt-sild, tønder med mel osv. Grød og anden søbemad, som man normalt ville finde på en fattigmands bord, er betydeligt mindre værd og bruges normalt ikke til at handle med.

2: Værdien af et dyr afhænger naturligvis af om det er sundt og rask. Hvis det er gammelt og udslidt, er værdien højst det halve. Hvis det er et fint eksemplar af racen, kan den til gengæld være op til det dobbelte.

3: Værdien dækker hele dyret. Både kød og skind. Men ingen af delene er forarbejdet på nogen måde.

4: I skemaet står nævnt hørtøj, uldtøj, tøj af godt vævet klæde og silketøj. I alle tilfælde er der tale om én ting. Det kan være en kofte, kjortel, kjole, et skørt, et par bukser eller en trøje. Hvis man prøver at anskaffe sig et sæt tøj på en gang, kan man nok få det ned på den dobbelte pris af en enkelt del. Tøj, der er smukt farvet eller udsmykket med broderier osv., kan have en højere værdi, det gælder især for vævet tøj og silketøj.

5: Værdier var svære at arbejde med i vikingetiden. Der var ikke noget, der hed faste priser, og selv om man godt kunne betale en ting i sølv var det ikke normalt at gøre det, hvis man havde andre handelsvarer. Sølv var let at fragte; men det kunne ikke bruges til noget, så med mindre man så frem til at handle mere, eller havde råd til at gemme det til senere, var der ingen interesse i det. Normalt var det bedst kun at bruge sølvet til at få balance i en handel, hvis man blev enige om at den ene handelsmands vare var så og så meget mere værd end den andens. Glasperler, rav og guld kunne også bruges til at handle med; men de var ikke gode til at afstemme værdier med. De to første fordi de kunne variere meget i skønhed og størrelse, gullet fordi det simpelthen var for dyrt til at være praktisk.

Man havde normalt handelssølv på tre måder: en pung med brudsølv (små brudstykker af sølv, hvor man kunne rode et af en passende størrelse frem, når man skulle betale), armbånd med sølvviklinger (man kunne så optælle værdien i viklinger – vi har bestemt, at en vikling er på 10 gram) eller mønter. Vikingerne slog ikke selv mønt før sidst i vikingetiden, men de brugte en del udenlandske mønter, især arabiske.

6: Gruppe 0 består af de billigste ting. De er så små, at du normalt ikke skal bekymre dig om dem, men det er ting, det kan være rart at vide, hvad er værd. Og hvis man trækker 32 par sivsko på noglesnore, har man jo alligevel en rimelig handelsvare.

Hvis spillerne forsøger at presse Ristin til at fortælle mere om bortførelsen, vil de opdage, at hendes evne til at forstå norsk forsvinder helt, og selv det bedste samiske Stein har lært, vil være totalt uforståeligt for hende. Det eneste, der eventuelt kunne få Ristin til at fortælle mere, ville være store løfter om guld og grønne skove og en fremtid som en fri kvinde i Danmark.

Den offentlige hemmelighed: Når spillerne ikke kan få flere oplysninger ud af folk på markedet, hænger det ikke sammen med at folk ikke ved, hvem der er skyld i Einars forsvinden. Der er næppe andre end spillepersonerne og Stein på hele markedet, der ikke med det samme har regnet ud, at det er Høskuld, der står bag.

Der er bare ikke nogen på markedet, der føler at det er deres sag at blande sig i, hvad der foregår mellem Høskuld og Einar. Hvis de troede, at Einar var i livsfare var det en ganske anden sag – så skulle de nok hjælpe til. Men de fleste er overbevist om, at Høskuld bare tager en meget grovkornet form for hævn, og så må Einar bare bide tænderne sammen og stå det igennem, han har trods alt selv været ude om det.

Det gør heller ikke det fjerneste, at det går op for spillepersonerne, at det er Høskuld, der står bag det hele. Med mindre de har beviser imod ham, kan de nemlig ikke gøre noget imod Høskuld selv. (Du kan læse om spillepersonernes muligheder overfor Høskuld, hvis de anklager ham, på næste side).

Høskulds Folk

Som nævnt har det ingen betydning, at spillepersonerne ved, hvem der har

bortført Einar. Høskuld regner egentligt med at de ved det, og han håber at det vil genere dem, at de ikke kan gøre noget ved det.

For at være helt sikker på at spillepersonerne opdager, at de er uønskede, vil Høskulds søn Ulver og et par af jægerne begynde at provokere spillepersonerne efter Einars forsvinden.

Provokationerne vil begynde med almindelige drillerier om hvor Einar dog kan være henne. Ulver og jægerne vil gradvist blive grovere i deres drillerier, indtil spillepersonerne begynder at reagere på det. Skulle spillepersonerne være usandsynligt tålmodige, og bare lade drillerierne passere, vil de endda udvikle sig til småsabotage med overskårne barduner på boden om natten og andre ting du kan finde på. Ulver vil dog hele tiden passe på, at han ikke kommer til at lave noget han kan straffes for – ideen er, at spillepersonerne skal provokeres til at gå over stregen først, så man på en gang kan give dem en ordentlig afklapsning, og sørge for at det er dem, der får straffen bagefter (den typiske straf vil være bortvisning fra markedet).

Hvis det lykkes Ulver at få spillepersonerne til at foretage sig noget, så de kan bortvises fra markedet, vil Høskulds hævn være fuldbragt. Det vil være umuligt for Einar at komme til at sælge sine varer, og han går økonomisk ruin i møde. I så fald vil Einar blive sluppet ud af sin hule, så han kan sejle hjem sammen med sin besætning.

Det bedste sted, at få konflikterne mellem Høskulds og Einars folk til at blusse op, er under de daglige konkurrencer. Det er ikke alle konkurrencer, hvor det er muligt at genere sine modstandere direkte, men der er ingen regler om, at man ikke må. Chikanen

vil give sig udslag i spark i ansigtet til den bagved svømmende i svømmekonkurrencen eller forsøg på at skubbe modstanderen omkuld under kapløbet. Der er naturligvis ikke noget i vejen for at spillepersonerne vælger at give igen med samme mønt, men forsøg at holde klammerierne mellem de to grupper. De andre besætninger har ingen grund til at deltage.

Ulvers og Høskulds plan vil sikkert være meget effektiv overfor en utålmodig og ilter gruppe af spillepersoner. Men over for tålmodige og kloge spillepersoner kan den meget let give bagslag. Hvis der går et par dage uden at det lykkes at provokere spillepersonerne, vil Ulver begynde at blive utålmodig, og grovhederne vil efterhånden tage en sådan form, at det pludseligt er Ulver og hans folk, der risikerer at blive bortvist. I så tilfælde bør du lade Høskuld træde ind og stoppe sønnen, hvorefter spillepersonerne får fred.

Anklager mod Høskuld

Som nævnt hjælper det ikke spillerne det fjerneste, at de regner ud, at det er Høskuld, der står bag Einars bortførelse, med mindre de har beviser imod ham, og beviser kan være svære at skaffe.

Hvis man har en klage over en anden på markedet, vil det normale være, at man går til Høvding Agge. Han vil så tage stilling til klagen og bestemme, hvad der skal gøres ved sagen. Problemet er bare, at Agge helst ikke vil gøre noget som helst. Høskuld er en indflydelsesrig stormand på egnen, og Einar er bare en almindelig handelsmand, så Einar må klare sig selv. Kun hvis der er *klare* beviser fremme, vil Agge for retfærdighedens

og markedets skyld være nødt til at gøre noget.

Hvis Agge beslutter, at det skal undersøges, om Høskuld står bag Einars bortførelse, vil han indkalde alle handelsmændene på markedet og de fire vigtigste bønder fra Nidaros og bede dem alle om at være med til at afgøre, om det er bevist at Høskuld er skyldig (lidt af en farce, da alle ved at Høskuld står bag).

Og hvad er så et bevis?

Einar: Hvis Einar bliver befriet, kan han ikke give bevis for, at det var Høskuld, der bortførte ham. Han så ikke hvem, der slog ham ned, og han skal ikke have noget af at sværge falsk ved at påstå, at han så det.

Ristin: Ristin ved alt om, hvad der er sket, men hun vil meget nødtigt fortælle om det og endnu nødigere i retten. Sagen er, at man i nordisk ret måtte tortere trælle for at få sandheden ud af dem, og uanset hvordan sagen vendes eller drejes, vil det betyde, at Ristin vil blive mishandlet.

Hvis spillepersonerne planlægger at få Ristin til at vidne, så lad dem alle slå på lovkundskab. Hvis bare en af dem slår 5 eller 6 vil han komme i tanke om denne regel og indse, at Ristin ikke kan bruges som et sikkert vidne. Det bedste ville være, hvis hun slet ikke blev inddraget i sagen.

Stein: Stein er egentligt den eneste, der har noget konkret på Høskuld. Høskuld har direkte bedt ham om at gå ind i ølteltet og provokere spillepersonerne den første aften. Stein bryder sig ikke om at skulle indrømme dette, men hvis spillepersonerne beder ham om det, vil han fortælle sandheden på tinge.

Saulo: Saulo spiller en særlig rolle, hvis spillerne har fået den forsvundne

bjørn og Einars bortførelse kædet sammen. Saulo kan nemlig fortælle, at Ristin allerede på markedets første dag på Høskulds vegne spurgte ham, om det var muligt at låne bjørnen under hele markedet for en aftalt betaling. Saulo havde svaret nej, og to dage efter var bjørnen blevet stjålet.

Som man kan se er der ikke meget at bygge en sag op på. Hvis spillepersonerne har formået at befri Einar og bringe bjørnen tilbage til Saulo, er de naturligvis nået et stykke. Men selv hvis de får Stein til at vidne kan de ikke bevise noget, før Ristin er blevet afhørt.

Når Ristin skal afhøres, fører det automatisk til en scene. Hun er hunderæd og vil trygle både Høskuld og Einar om at opgive sagen. Høskuld vil stille sig ubøjelig, men Einar vil øjeblikkeligt frafalde, og spillepersonerne bør føle sig foranlediget til at gøre det samme.

Hvis både Einar og spillepersonerne frafalder, opstår der den interessante situation, at Høskuld officielt har vundet sagen, men at Einars og spillepersonernes gestus gør, at de render med hele æren. Høskuld bliver altså mindst lige så arrig som han var blevet, hvis han havde tabt.

Einar befries

Om at finde Einar

Som tidligere nævnt holdes Einar fanget i en klippehule et stykke vest for markedspladsen i Nidaros. Klippehulen falder godt ind i omgivelserne, og det kan derfor være ret svært at finde den, hvis man bare leder på må og få. Desuden er det område man skal gennemse, ret stort.

Hvis man blot vil lede i en kilometers afstand fra pladsen, er området på ca. to kvadratkilometer. Men hvis man skal ud i de tre kilometers afstand, som der er til hulen, er området på ca. 18 kvadratkilometer. Hvis et så stort område skal gennemses grundigt, skal der gås mindst 180 kilometer i alt. Det vil svare til én mands arbejde i 12 dage at søge igennem sådan et område, eller tilsvarende mindre, hvis der er flere folk på opgaven.

Når du skal regne ud, hvor lang tid det tager at finde Einar, behøver du ikke at slå for det. Bare gå ud fra, at de cirkler sig udad fra markedet, så når de først til skjulestedet efter 12 mandedages søgning. Selv når spillerne kommer til det rigtige sted, vil det kræve at der slås **mindst en 6'er på Årvågenhed for at opdage hulen!**

Spillerne er altså nødt til at finde et eller andet spor at gå efter. De har tre

muligheder for at komme på sporet af Einar. **1:** De kan gætte, at han er nødt til at være i en hule (Ikke særligt professionelt, men yderst effektivt). **2:** De kan søge råd hos markedets eneste spåkvinde, Ristin. **3:** De kan gætte på at bjørnen må være samme sted og følge dens spor (Svært, men sikkert).

Om at finde hulen: Hvis spillerne gætter på, at Einar befinder sig i en hule, kan de begynde udelukkende at lede efter steder, hvor der kan være en hule. Det gør ikke eftersøgningen meget lettere, men dog noget. I stedet for 12 mandedage kan du regne med at det vil tage 6 mandedage at finde ham.

Hvis spillerne gerne vil spare noget tid, kan de selvfølgelig forsøge at bruge hovedet i stedet for benene. Ved at spørge sig for blandt lokale jægere på markedet eller befolkningen i Nidaros kan de på et par timer få at vide, at der er en 2-3 huler i nærheden, der måske kunne være tale om, og hvor de ligger (Einar er i den næststørste). Det vil kun tage en 3-4 timer at gå rundt og undersøge alle hulerne.

Ristins spådom: Umiddelbart virker det lidt underligt, at Ristin, der ikke tør fortælle sandheden til spillepersonerne, skulle være den, der kan fortæl-

le dem, hvor Einar holdes fanget, men det hænger sammen med spådommens særlige natur.

Når Ristin udfører spådomskunst, går hun i en trance. Det hun siger, har ikke noget at gøre med, hvad hun ved til dagligt, men er en særlig inspiration hun får gennem selve spådommen. Når Ristin kommer ud af trancen igen, vil hun heller ikke være i stand til at forklare, hvad det hun har sagt, betyder. Spillepersonerne må selv tolke det eller lade være.

Hvis spillepersonerne kontakter Ristin om en spådom et sted, hvor Høskuld og Ulver ikke kan se hende, vil hun gerne hjælpe dem. Men hun vil naturligvis forvente en lille ting fra gruppe 0, 1 eller 2 som tak. Ristin vil aftale med dem at mødes et fredeligt sted senere på dagen og dér gå i trance for at finde de oplysninger de søger.

Ristins spådom lyder som følger: *»Et hårdt leje bærer den bange, den angste, den sultne, den tørstende, midt mellem den grås og den brunes kæber.«*

Om spillerne er i stand til at få mening ud af denne spådom, er selvfølgelig deres problem. Men hvis de er gået helt i baglås, kan du lade dem selv forsøge sig med spådom for at få lidt hjælp til tolkningen.

Når spillerne først har forstået spådommen, skulle de være klar til enten at gå ud og lede efter en hule – *»den grås kæber«* – eller følge bjørnens spor – *»den brunes kæber«*.

Bjørnens spor. For at det skal være muligt at følge sporene fra den stjalne bjørn, er det nødvendigt, at spillepersonerne går i gang med at søge meget hurtigt. I løbet af et par dage vil sporene nemlig være helt udviskede af vind og vejr (du kan selv bestemme, hvornår der kommer en byge, der helt slet-

ter sporene).

Som nævnt tidligere er det under alle omstændigheder ret svært at spore den stjalne bjørn, ellers ville Saulo Bjørnsfrende jo også selv have været i stand til at gøre det.

Da jorden er trampet hårdt til overalt i nærheden af markedspladsen, er det ikke muligt at finde nogen spor i umiddelbar nærhed af det sted, bjørnen stod bundet. For at finde sporene er spillerne nødt til at gå et stykke væk fra markedet og begynde at lede derfra.

Det vil tage et par timer for en mand at nå at søge hele vejen rundt om markedspladsen. En tre-fire mand kan gøre det på en time, hvis de deler arbejdet ordentligt.

Når spillerne har brugt den fornødne tid på at søge efter spor, får de et terningeslag på Sporing for at se, om de kan finde sporet efter bjørnen. Hvis spillerne har delt sig, afgør du tilfældigt, hvem af dem, der får mulighed for at slå for at finde spor, og hvis de søger sammen, hvilke to der får muligheden.

Som nævnt bliver det sværere at finde sporene, jo længere tid der går. Første dag efter at bjørnen er blevet stjålet, skal der slås mindst en 6'er for at få øje på sporet, anden dag to 6'ere osv, indtil regnen helt visker sporene ud.

Når først sporet er fundet, gælder det om at følge det til det sted, hvor bjørnen er bundet. Det kan lykkes med to ekstra slag på Sporing at finde helt frem til hulen, men nu må spillerne selv bestemme, hvilke to spillepersoner, der skal slå. Det er lige så svært at følge sporet som at finde det første gang.

Hvis spillepersonerne taber sporet under vejs, har de kun lille chance for



at finde det igen; men de har fået en god fornemmelse af hvilken retning, de skal lede i, og det vil tage betydeligt kortere tid at finde frem til grotten. Detaljerne er op til dig.

Grotte og bjørn

Ved ankomsten til grotten, hvor Einar og bjørnen holdes fanget, får spillepersonerne deres formodentligt første chance for at slås for alvor i sagaen. Men hvis de ikke ønsker at slås, og holder hovedet koldt, kan de sagtens undgå det.

Bjørnen er bundet forsvarligt lidt inde i hulen, således at den netop kan nå frem til udgangen, og lige netop ikke kan nå ind til Einar, der befinder sig inderst i hulen.

Umiddelbart ved ankomsten virker situationen meget faretruende, bjørnen brøler højlydt (mest af sult, men det er svært at gennemskue), og igennem det hele kan man høre Einars råb om hjælp inde fra bunden af hulen.

Hvis man tænker sig lidt om, kan man nok regne ud, at Einar nok kan holde en times tid til, når han har klarer sig så længe, men de fleste vil sikkert tabe hovedet, og forsøge at kæmpe sig forbi bjørnen.

Kampen med bjørnen. Under normale forhold er en bunden bjørn ikke nogen særlig farlig modstander. Man kan stille sig på sikker afstand, og dænge den til med pile, spyd og sten. Men i dette tilfælde er det anderledes. Bjørnen kan ikke komme ud af hulen. Spillepersonerne kan nok komme til at skyde på den en enkelt gang, men derefter vil bjørnen trække sig ind i hulen, hvor man ikke kan komme til den, uden at den kan modangribe.

I nærkamp er bjørnen en formidabel

modstander. Du kan læse de tekniske detaljer om den i afsnittet med person- og bjørnebeskrivelser, men her er lidt om dens måde at slås på, og om vilkårene for kamp i den smalle grotte.

På grund af, at der er så lidt plads, er der kun to spillepersoner, der kan komme til at kæmpe ad gangen – uanset hvilken type våben de vælger at bruge. I første omgang vil bjørnen kæmpe ved at kaste sig frem imod den ene af spillepersonerne (bestem tilfældigt). Du afgør på normal vis, om bjørnen rammer spilleren og gør skade, men med mindre spillepersonen klarer et slag på sin Undvigelse, vil han under alle omstændigheder blive ramt af bjørnens kæmpekrop og blive væltet om på gulvet. Det betyder, at han ikke kan angribe i næste runde, og kun må bruge et forsvarsslag imod bjørnens angreb, der regnes som et meget fordelagtigt angreb og derfor giver bjørnen +2 terninger. Denne knibe kan den uheldige spilleperson kun komme ud af ved at klare et forsvarsslag, imens bjørnen fejler sit angrebsslag, eller hvis bjørnen helt holder op med at angribe ham.

Generelt vil bjørnens vrede først og fremmest være rettet imod den, der senest har skadet den med et angreb. Bjørnen vil normalt benytte sin Undvigelsesfærdighed til at undvige angreb fra den spilleperson, den ikke selv angriber.

Der er kun én måde at undgå bjørnens specielle angrebsmetode på i første omgang, og det er, hvis begge spillepersoner kæmper med spyd, og den af dem bjørnen angriber, formår at ramme den med sit spyd. Hvis det lykkes, gør spydet en ekstra terning i skade på grund af den kraft bjørnen lægger i sit angreb. Til gengæld skal spilleren med det samme slå mindst lige

så mange 6'ere på sin færdighed i Spyd, som han forårsagede terninger i skade på bjørnen, for at undgå at spydet knækker.

Når du kæmper for bjørnen, så gør det ligesom du ville gøre det for en normal kriger. Det vil sige, at du skal

huske at slå for om den bliver ukampdygtig, hver gang den mister Sejhedspoint. Men du skal også holde øje med, hvornår den vågner op igen – den kunne jo tænkes at vågne op til dåd, netop som hele gruppen var inde bagest i grotten for at befri Einar.

Efterspil

Efter en forhåbentlig vellykket undsætning er Einar naturligvis lykkelig over at være blevet befriet, men han er også forfærdet over hvad han har været ude for. Han havde ikke i sin vildeste fantasi forestillet sig, at nogen kunne bære et sådant nag over en så godhjertet spøg. Han vil være sine redningsfolk meget taknemmelige – han føler, at de har reddet hans liv – og han vil tilbyde dem en pæn belønning samt hans evige taknemmelighed.

Einar er mest til sinds at tage direkte hjem med skib og besætning, men der er nu alligevel handelsmand nok i ham, til at han lige skal have solgt lasten først. Hvis spillepersonerne allerede har gjort det for ham, vil han være synligt lettet og foreslå, at de sejler hjem allerede næste morgen. Først senere vil han få tid til at tage sig sammen og vurdere, hvorvidt spillepersonerne har gjort en god handel eller ej.

Høskuld drager bort

Når spillepersonerne kommer ind i Nidaros med den befriede Einar, vil Høskuld føle sig snydt for sin hævn, og samme nat vil han forlade markedet med sit skib og alle sine folk på nær Stein og Ristin, der bliver sat til at pakke boden ned.

De fleste på markedet, inklusive Stein og Ristin, går ud fra at Høskuld er taget hjem. Men i virkeligheden er han draget hen langs kysten, for at kunne angribe Einars skib, når det er på vej hjem. Mere om det i afsnittet Kamp på havet.

Stein og Ristin er nu alene tilbage i Høskulds bod, og hvis spillerne har tænkt sig at tilbyde Ristin, at hun kan flygte med dem, vil det ikke være noget problem for hende at slippe bort.

De sidste dage på markedet

Med Høskuld ude af billedet vil Einar slappe en del mere af, og hvis spillerne har lyst til det, vil han acceptere at blive til markedet slutter. Hvis ikke, vil han stadig helst sejle videre med det samme.

Einar har for sig selv besluttet, at det vil være usundt at vende tilbage til Nidaros en anden gang, og derfor er han nødt til at finde ud af, hvor han kan tage hen i stedet. Det regner han med at kunne gøre ved at tale med folk i Hedeby, hvor der jo er handelsfolk fra alle mulige lande.

Uanset, om Einar skal afslutte resten af sine handler på en enkelt dag,

eller han har hele resten af markedet til det, vil han gøre det med et solidt lille overskud. Selvom han ikke er stolt ved hele affæren, spiller han nemlig alligevel mesterligt på, hvor uretfærdigt det er, at han har været

spærret inde, mens alle de andre har fået mulighed for at lave alle de gode handler, og han får på den måde tiltusket sig en lille bonus i hver eneste handel han foretager.

Kamp på havet

Den første dags sejlads hjem fra Nidaros går stille og roligt, vinden er god, og der er ingen problemer med at sejle Fjordløberen – *der skal ikke slås for sejlads*.

Næste morgen er der til gengæld problemer. Fjordløberen har kun sejlet i en times tid, da udkiggen råber, at der er et sejl på vej imod dem inde fra kysten. Det bliver hurtigt klart, at det andet skib manøvrerer efter at møde Fjordløberen i rum sø. Der er kun to muligheder, enten møder Fjordløbereren det andet skib, eller også skal man sætte stik nord ud på det åbne hav. Uanset hvilken løsning der vælges, bliver det snart klart, at det andet skib er Høskulds, og at en kamp på liv og død forestår, hvis ikke Fjordløbereren kan sejle fra ham.

Kapsejlads

Høskulds skib ligger højt i vandet – alle hans varer er stadig i Nidaros. Til gengæld er Fjordløberen tungt lastet. Det er derfor en ulige kamp, hvis Einar beslutter sig til at forsøge at slippe væk. Kapløbet afgøres ved et enkelt slag for Sejlads mellem de to rorsmænd. På grund af forskellen i lasten tæller den første af Fjordløbe-

rens 6'ere ikke. Hvis resultatet er uafgjort, slås der igen.

Lykkes det for spillepersonerne og Einar at vinde kapsejladsen, betyder det, at de får lagt så stor afstand til Høskulds skib, at de ikke kan indhentes før den korte nat falder på, og de kan forsvinde i tusmørket, men de er på det tidspunkt kommet langt mod nord, og har mistet et par dages sejlads, fordi de har modvind tilbage til kysten.

Vinder Høskulds båd derimod kapsejladsen, betyder det, at de kommer så tæt på, at jægerne kan skyde pile mod folkene ombord på Fjordløbereren. Pile kommer ovenfra og er derfor ikke farlige, så længe man dækker sig med et skjold. Men man kan ikke bruge skjold og sejle samtidigt, så spillerne må enten tage risikoen for at blive ramt, mens de prøver en kapsejlads til (hver jæger kan nå at skyde 4 pile med en modificeret færdighed på 2 terninger, som spillerne ikke kan forsvare sig imod), eller de kan dække sig mod pilene og finde sig i at blive indhentet.

Selve kampen

Den efterfølgende kamp er en ubehagelig og formodentlig blodig affære.

Selv hvis spillepersonerne er de stærkeste, kan de ikke vinde uden at risikere store tab. Gør dem opmærksomme på det, mens de venter på at blive vædret af Høskulds skib, og giv dem ca. 5 minutter til at forberede sig – det svarer til den tid de faktisk har. Forhåbentligt når de at finde frem til en brugbar plan på den tid, ellers må de jo bare håbe på krigslykken. Det er op til dig, hvad en brugbar plan er, men jeg vil foreslå at du belønner ethvert forsøg på nytænkning og kreativitet, da det generelt er det der gør kampscener interessante og spændende for alle parter.

Her er nogle muligheder:

Det er en god idé at:

– sætte alle der kan, til at skyde på Høskuld, og så overtale jægerne til at opgive kampen og vende hjem med skibet, så snart han er ukampdygtig. Selv Ulver kan overtales – han har heller ikke lyst til at dø lige nu.

– sætte hvalrosskind på stave og skærme det meste af skibssiden af, så der kun kan komme en eller to modstandere om bord ad gangen.

– lave en barriere af skjold langs rælingen, så jægerne skal angribe flere modstandere ad gangen når de entrer og måske kan skubbes over bord ved fælles kraft – de kan ikke alle entre i samme runde.

Det er en dårlig idé at:

– hoppe over bord og prøve at svømme om på den anden side af Høskulds skib

– vandet er uhyggeligt koldt, og det er næsten umuligt at komme på over rælingen uden hjælp oppefra.

– sætte ild på det andet skib. For det første er det næsten umuligt, for det

andet vil det blot føre til endnu mere forbitret kamp, hvor selv rorgængerens fra det andet skib deltager.

– holde op med at styre Fjordløberen. I så fald kan Høskulds skib manøvrere frit og komme til at vædre Fjordløberen direkte fra siden. Det betyder mindst, at alle om bord mister balancen og ligger og roder på skibsdækket når skibet bliver vædret.

Når kampen går i gang, vil Høskulds besætning entre Fjordløberen og kæmpe med dem der forsvare skibet. I første omgang vil de både parere og bruge skjold, derefter vil de kæmpe normalt. Høskuld har tre jægere, Ulver og en rorsmand ombord på sit skib. I første runde vil to jægere entre Fjordløberen, og i anden runde vil han selv og den anden jæger følge efter, hvis der er plads. Ulver bliver til at begynde med tilbage på Høskulds skib og prøver at hjælpe til med et spyd. Rorsmanden deltager ikke i kampen, med mindre han bliver tvunget til det.

Husk, at folk der falder overbord, enten må klare et svømmeslag eller hage sig fast til et rør eller hvad de ellers kan finde. Selv med et succesfuldt svømmeslag er det meget begrænset, hvad man kan foretage sig, mens man ligger i vandoverfladen.

Hvis kampen går dårligt for Høskuld, og især hvis han selv falder, vil rorgængerens og Ulver forsøge at stikke af med skibet, hvilket naturligvis betyder, at de tilbageværende jægere overgiver sig med det samme – deres situation er håbløs. Med mindre du ønsker at forære dine spillepersoner et helt skib, bør du til gengæld sikre dig, at Ulver og rorgængerens slipper væk. Et skib er en ret stor foræring at give folk.

Tilbage langs Norges kyst

Efter kampen ligger vejen hjem åben for spillerne. Hvis du har lyst, kan du slå for Sejlads for Einar for at se, hvordan det går. Men normalt er folk bare interesserede i at komme videre,

og der er ingen grund til at lægge dem hindringer i vejen på dette stykke.

Hvis dine spillere har lyst, kan du naturligvis også lade dem besøge Saltveik igen på vejen hjem og tale lidt mere med beboerne. Det kunne være, at de syntes det ville være spændende at hjælpe Saltveikboerne på deres rejse til Island næste forår.

Personoversigt

NAVN: Einar Jyde/Norske

Styrke: 9

Sejhed: 13

Visdom: 4

Alder: 35

Charme: 9

Omdømme: 15

Vigtige evner: Balance (Vintersport) 4, Kraft (Løb) 6, Nærkamp (Kniv) 6, Kampvåben (Spyd) 4, Forsvar (Undvige) 6, Viden (Folkekending) 5, Kampkunst (Finter) 3, Skibsbrug (Navigation) 7 (Sejlads) 6.

Underholdning (Fortællekunst) 5, Handel 8, Menneskekundskab (Lyve) 4, Nordisk (Norsk) 7 (Dansk) 5, Germansk (Saxisk) 4.

Særligt udstyr: Fjordløberen (et slankt og godt handelsskib).

NAVN: Ketil Rorsmand

Styrke: 6

Sejhed: 13

Visdom: 7

Alder: 46

Omdømme: 11

Charme: 4

Vigtige evner: Kraft (Vintersport) 7, Kampvåben (Økse) 7, Forsvar (Parere) 7, skjold 5) Viden (Lovkundskab) 8, Skibsbrug (Sejlads) 9, Urteviden (Sårhelende) 5. Høviskhed 4, Menneskekundskab (Menneskekender) 5.

NAVN: Thore Sverresøn

Styrke: 11

Sejhed: 22

Visdom: 7

Alder: 20

Charme: 9

Omdømme: 10

Vigtige evner: Håndværk (Rebslager) 7, Nærkamp (Slåskamp) 6, Kampvåben (Sværd) 6, Forsvar (Skjold) 6, Afstandsvåben (Bue) 2.

Runekundskab (Budskab) 4, Skibsbrug (Sejlads) 6.

Høviskhed 5, Underholdning (Sang) 4, Nordisk (Norsk) 6, Germansk (Frisisk) 4.

Særligt udstyr: Runesværd (giver en ekstra terning i første angreb i en ærlig holmgang).

NAVN: Gunnar Torsketrækker

Styrke: 9

Sejhed: 12

Visdom: 8

Alder: 16

Charme: 6

Omdømme: 6

Vigtige evner: Kraft (Svømme) 5, Kampvåben (Spyd) 4, Forsvar (Undvige) 5.

Skibsbrug (Sejlads) 6, Urteviden (Helbredende) 5.

Handel 4, Udsmykning 5.

NAVN: Ragnvald Bergljotssøn
Styrke: 9 **Sejhed:** 14
Visdom: 2 **Alder:** 32
Charme: 7 **Omdømme:** 6

Vigtige evner: Balance (Klatre) 4, Kraft (Løb) 5, Nærkamp (Kniv) 5, Forsvar (Parere) 4.

Skibsbrug (Skibsbygning) 6, Årvågenhed 3.

Særligt udstyr: Et halvfærdigt skib.

NAVN: Høskuld fra Møre
Styrke: 10 **Sejhed:** 17
Visdom: 9 **Alder:** 45
Charme: 6 **Omdømme:** 22

Vigtige evner: Kampvåben (Sværd) 6, Forsvar (Skjold) 7, Afstandsvåben (Bue) 3.

Jagt (Dyrevenen) 7, Viden (Lovkundskab) 5, Skibsbrug (Sejlads) 3.

Handel 7, Underholdning (Kvad) 4, Høviskhed 7, Finsk (Samisk) 5.

NAVN: Ulver Høskuldssøn
Styrke: 7 **Sejhed:** 7
Visdom: 6 **Alder:** 23
Charme: 6 **Omdømme:** 7

Vigtige evner: Balance (Vintersport) 4, Kampvåben (Sværd) 5, Forsvar (Parere) 4.

Jagt (Sporfinding) 4, Kampkunst (List) 3, Runekundskab (Amulet) 4.

Handel 6, Underholdning (Sang) 5, Høviskhed 4, Menneskekundskab (Lyve) 4.

NAVN: Stein
Styrke: 12 **Sejhed:** 23
Visdom: 4 **Alder:** 19
Charme: 7 **Omdømme:** 14

Vigtige evner: Balance (Ride) 6, Kraft (Løb) 8, Nærkamp (Slåskamp) 8, Kampvåben (Spyd) 7, Forsvar (Undvige) 6.

Handel 5, Finsk (Samisk) 4.

NAVN: Ristin
Styrke: 7 **Sejhed:** 14
Visdom: 9 **Alder:** 20
Charme: 9 **Omdømme:** 7

Vigtige evner: Balance (Vintersport) 4, Samisk Gudeviden (Spådom) 7.

Underholdning (Sang) 6, Nordisk (Norsk) 2.

NAVN: Agge Håkonsøn
Styrke: 9 **Sejhed:** 17
Visdom: 5 **Alder:** 34
Charme: 11 **Omdømme:** 20

Vigtige evner: Nærkamp (Slåskamp) 4, Kampvåben (Økse) 6, Forsvar (Skjold) 7.

Viden (Lovkundskab) 5.

Handel 5, Underholdning (Fortællekunst) 6, Menneskekundskab (Menneskekender) 6, Nordisk (Norsk) 8.

NAVN: Siff Haraldsdatter
Styrke: 9 **Sejhed:** 15
Visdom: 10 **Alder:** 35
Charme: 10 **Omdømme:** 25

Vigtige evner:

Agerbrug (Husdyrhold) 8, Gudeviden (Blot) 7, Viden (Folkekending) 8.

Handel 7, Høviskhed 6, Nordisk (Norsk) 8.

NAVN: Brage Skarpod
Styrke: 10 **Sejhed:** 16
Visdom: 8 **Alder:** 29
Charme: 6 **Omdømme:** 15

Vigtige evner: Kraft (Svømning) 10, Balance (Vintersport) 6, Nærkamp (Slåskamp) 8, Kampvåben (Sværd) 8, Forsvar (Undvige) 10, (Skjold) 7.

Urteviden (Sårhelende) 4.

Underholdning (Kvad) 5, Høviskhed 4.

Særligt udstyr: Når han kæmper med sværd, bruger Brage skjold med en færdighed på 7 i stedet for hans færdighed på Undvige.

NAVN: Horik Friser

Styrke: 9 **Sejhed:** 16
Visdom: 7 **Alder:** 40
Charme: 11 **Omdømme:** 20

Vigtige evner: Kraft (Svømning) 8, Nærkamp (Kniv) 7, Forsvar (Undvige) 5.
Skibsbrug (Navigation) 6.
Handel 8, Underholdning (Fortællekunst) 5, Nordisk (Norsk) 7, Germansk (Frisisk) 9.

NAVN: Inge fra Lade

Styrke: 8 **Sejhed:** 14
Visdom: 6 **Alder:** 53
Charme: 7 **Omdømme:** 9

Vigtige evner: Kraft (Svømning) 6, Nærkamp (Slåskamp) 4, Kampvåben (Spyd) 5, Forsvar (Parere) 6.
Skibsbrug (Sejlads) 4.
Handel 6, Underholdning (Gøgl) 5, (Fortællekunst) 3.

NAVN: Saulo Bjørnsfrende

Styrke: 7 **Sejhed:** 12
Visdom: 8 **Alder:** 35
Charme: 4 **Omdømme:** 11

Vigtige evner: Balance (Vintersport) 7, Afstandsvåben (Bue) 5.
Jagt (Dyreviden) 7.
Nordisk (Norsk) 1.

Særligt udstyr: En bjørn.

BJØRNEN

Styrke: 20

Sejhed: 27

Vigtige evner: Kløer og Tænder 7, Undvige 4.

Særligt udstyr: Bjørnens skind fungerer som om den havde en læderbrynje på.

VIKING – Anden saga: Rejsen til Nordhavet

VIKING er det første danske rollespil, der tager sit udgangspunkt i dansk tradition. Som aktiv medspiller i VIKING vil du ikke alene komme ud for dramatiske situationer, hvor du får brug for både kampstyrke og viden, men du vil også opleve hvordan dagliglivet formede sig i vikingetiden.

I den anden saga i VIKING vil spillepersonerne blive inviteret med på en handelsrejse til Norge, hvor de vil opleve jagt og forfølgelse til fjelds, brændende landsbyer og strid og niddingsdåd blandt handelsmændene på markedet i Nidaros.

For at spille VIKING skal I være mindst to, men helst fire eller fem. I skal bruge bogen med spillets regler og en af sagerne, samt papir og blyant og en håndfuld ganske almindelige terninger. Og så jeres fantasi, naturligvis!

VIKING er illustreret af Peter Madsen.

Hidtil er udkommet:

VIKING – Regler

Første saga: Glemte af Valhal

Anden saga: Rejsen til Nordhavet

– flere sager er under forberedelse.