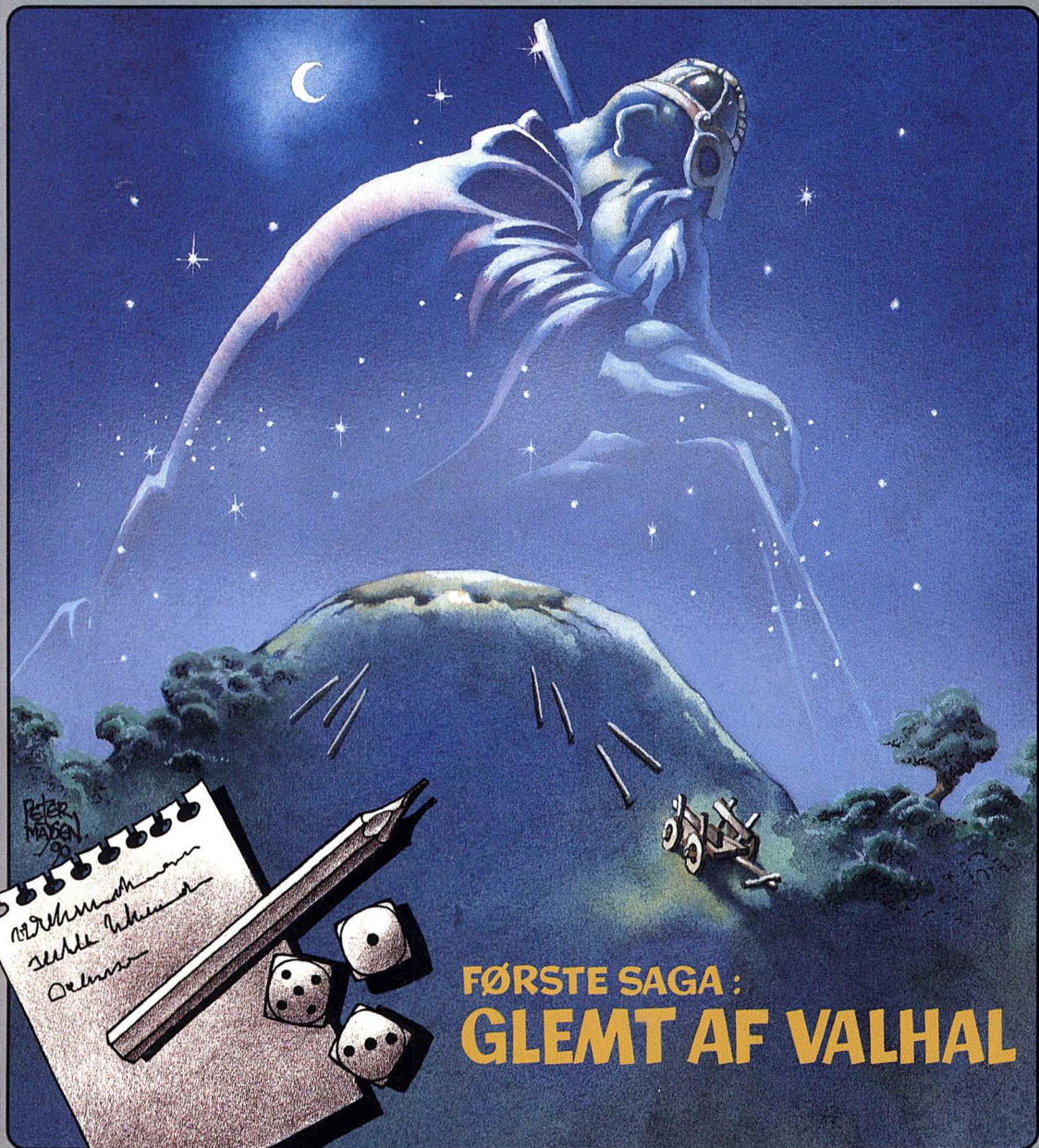


# VIKING

ET ROLLESPIL OM VIKINGETIDEN



FØRSTE SAGA :  
**GLEMT AF VALHAL**

fakta  
BOGFABRIKKEN



# VIKING

## ET ROLLESPIL OM VIKINGETIDEN

**Første saga: Glemte af Valhal**

Af Troels Christian Jakobsen

Illustreret af Peter Madsen og Jørgen Becker-Christensen

VIKING – FØRSTE SAGA: GLEMT AF VALHAL

© 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 87-7771-004-5

# INDHOLD

Indledning .....	7
Opgaven .....	9
Aros .....	11
Rejsen til Olsvi .....	15
Olsvi .....	22
Festen .....	27
Vølven .....	31
Højen .....	34
Afslutningen .....	39
Personoversigt .....	44
Sagaoversigt .....	47



# Indledning

Dette er det første eventyr i VIKING-serien. Eventyr og historier blev i vikingetiden kaldt sagaer, derfor kalder vi også vores eventyr for sagaer.

**Det er kun spillelederen, der skal læse sagaen,** for i den står alle de skjulte ting. Sagaen fortæller om uopdagede skatte og deres vogtere eller om gudernes vilje, men først og fremmest giver den spillelederen en trin-for-trin forklaring på, hvordan sagaen vil udfolde sig. Den fortæller, hvordan de vigtigste personer, som spillepersonerne møder, vil reagere

på, hvad spillepersonerne gør, og hvilke evneslag spillerne kan prøve for at komme sikkert igennem sagaen.

Læs det hele grundigt igennem mindst én gang, før du mødes med spillerne. Du skal helst kende sagaen så godt, at du ikke behøves at stoppe op for at læse i den, mens spillet er igang. En god støtte til dette formål er sagaoversigten, som er en slags grovskitse af sagaen. Oversigten kan godt virke lidt forvirrende ved første øjekast, men kig nærmere på den når du har læst sagaen.

# Opgaven

Dette afsnit vil forklare spillelederen baggrunden for sagaen, og det er ikke meningen, at du skal læse op af det, fortælle om dets indhold **eller at nogen spiller skal læse det.**

Sagaen tager sin start i Aros, spillernes hjemby. Høvdingen i Aros mangler en avlstyr. Han ved, at de bedste tyre i hele Jylland findes i bygden Olsvi. Sådan én vil han gerne have. Problemet er, at folk i Olsvi nok ikke vil af med en tyr til en arosianer på grund af en gammel strid imellem Aros og Olsvi. Olsviboerne hjalp engang dem, der først bosatte sig i Aros, med at bygge byen, uden at arosianerne nogensinde har gjort gengæld. Dette har man godt nok næsten glemt i Aros, men man ved, at olsviboerne ikke bryder sig om arosianere.

Derfor har høvdingen både spurgt byens gode og den nærmeste vølv til råds, og fra dem har han fået det samstemmende svar, at til gamle problemer kræves der uprøvede kræfter eller løsninger. Derfor vælger høvdingen sin yngste søn eller datter til at forestå tyre købet.

Indtil videre lyder det jo nemt nok. Et smut til Olsvi, købe en tyr, og tilbage igen. Men nej, der skal mere til, før man har en fortælle værdig saga. Nornerne har sammen med Odin brygget en slem historie sammen til spillepersonerne, for i Olsvi er tingene ikke, som de plejer.

Den lokale høvding, der hed Karleik, døde sidste sensommer under en

jagt. Han blev 68 år. Hans ældste søn, der hedder Karulf, blev høvding efter ham. Han satte straks bygdens bønder i gang med at lave den gravhøj, hans far havde bestemt, han ville gravsættes i sammen med alt sit guld. Bønderne var utilfredse med højbyggeriet, for det betød, at de måtte forsømme høsten. For at afhjælpe disse problemer trådte Karulfs kone, Ranveig, til. Karulf havde giftet sig med Ranveig for en del år siden. Hun er en smuk svensk kvinde ud af en noget tvivlsom slægt. Hun tilbød at sende bud efter sine brødre fra Gøtaland i Sverige. Karulf modtog tilbudet, og brødrene kom for at bistå i byggeriet af den gravhøj, hvori Karleik og hans skib »Kystdragen« skulle lægges. Hele dagen gravede man, og når det blev aften, skændtes man om, hvor meget af Karleiks guld man skulle lade følge ham i gravens mørke. Ranveig var imod, at han skulle have det hele med i højen, og hun blev støttet af sine brødre og Karulfs lillebror Bjarke, men Karulf stod stejlt. Han frygtede, at hans fars hånd skulle kunne nå ham fra graven, hvis han ikke opfyldte hans sidste vilje. Men da også bygdens vølv gik imod ham og sagde, at guld ikke er for de døde, men for de levende, gik Karulf med til kun at give sin far halvdelen af guldet med til Valhal.

Da vinteren nærmede sig, var »Kystdragen« og Karleik lagt i højen sammen med halvdelen af guldet. Ranveigs brødre blev nødt til at skyn-

de sig hjem, inden det blev for dårligt vejr. Karulf havde ikke længere brug for deres hjælp, og de aftalte, at de måtte ses igen om et par år. Men i al hemmelighed aftalte brødrene med Ranveig, at de skulle komme igen næste forår, for i skjul at tømme gravhøjen for dens guld. For som de sagde til Ranveig: »Ingen har brug for guld i Døden, og vi vil ikke kvie os ved at stjæle fra Karleik, for din Mand har mindet os om, hvor svage disse Folk fra Olsvi er.«

Vinteren kom, og man nåede ikke at lukke højen, før frosten bed sig fast i mulden. Ranveig blev mere og mere træt af at bo i en udørk som Olsvi. Hun begyndte så småt at sysle med tanken om at drage med sine brødre til Sverige, når de i al hemmelighed havde tømt højen til foråret.

Da foråret kom, satte Ranveig sin søn, Olmund, til at holde øje med den vig, hvor hun vidste, hendes brødre ville skjule sig, når de kom. Efter at brødrene var kommet, fortalte Olmund, at hans mor havde besluttet at fly sin mand og drage med dem til Sverige. Olmund aftalte også med dem, at de ikke skulle ses, før brødrene havde tømt højen, og at hvis noget skulle gå galt, ville Ranveig og Bertil kunne sende hinanden runebudskaber. Tømningen af højen havde de beregnet til at tage omkring seks nætter. De satte de brødre, som skulle tømme højen, af på en strand i ly af natten. Ved stranden var der en klint med en hule, hvori de let kunne skjule sig om dagen, og hvorfra de om natten hurtigt kunne nå til Olsvi.

For at undgå at vække mistanke, fortsatte skibet til Aros for at handle. Ironisk nok var det skibets ankomst til Aros, der fik spillepersonerne til at tage til Olsvi.

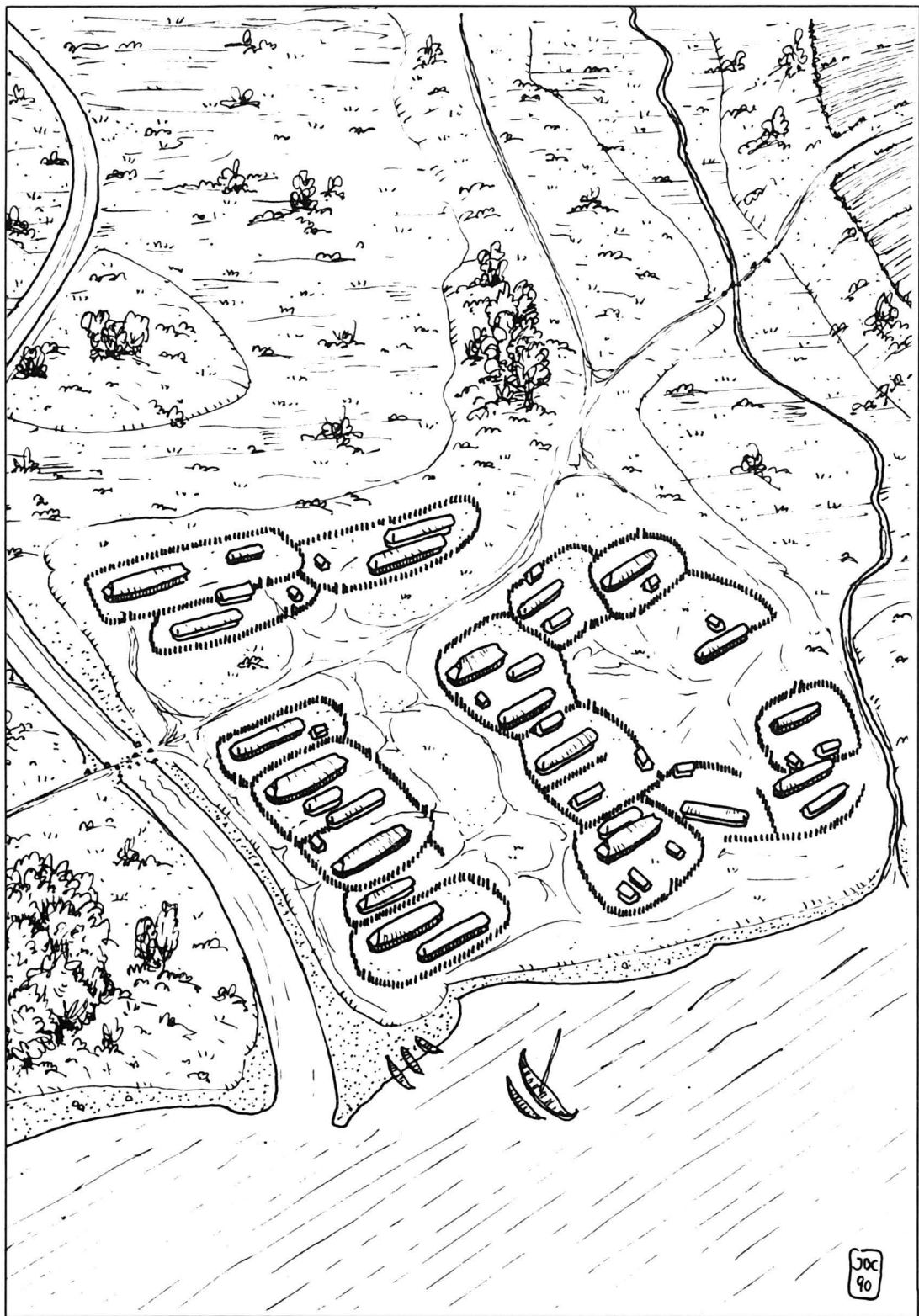
I Olsvi er der nogle indbyggere, der ser en af svenskerne allerede første nat. De tror, det er en genganger og vækker alle i bygden. Rystende af skræk samles de ude på halvøen, og de bliver enige om, at det er Karulfs far, der er vågnet, og da man næste morgen finder en død kvægdriver ved højen, er alle i bygden, undtagen Ranveig og Olmund, overbeviste om, at den døde stormand vil hævne sig på grund af et eller andet. Ranveig og Olmund gør deres bedste for at bestyrke folk i denne tro i håb om, at ingen så vil turde at nærme sig højen, mens deres familie tømmer den.

Den næste morgen finder man en død dreng, der åbenbart havde været for nysgerrig, og alle i bygden kræver, at høvding Karulf skal gøre noget ved den genopstandne. Desværre har han brugt det meste af guldets på mad til bygden i vinterens løb, for høsten var katastrofal. Vølven bliver rådspurgt, og hun fortæller, at ingen i landsbyen kan gøre noget ved den døde, da det er det samme som at angribe høvding Karulfs far. Vølven begik her en fejlfortolkning af, hvad hendes spåknogler viste hende, nemlig at det er familie, der rumsterer i højen.

Den første nat efter at spillepersonerne ankommer til Olsvi, vil de svenske brødre have gravet sig igennem højen, og vil derefter tømme den i løbet af tre nætter.

## Oplysninger til spillerne

Fremlæg de to næste afsnit for dine spillere som du finder det bedst, enten ved mere eller mindre direkte oplæsning, eller ved at du genfortæller indholdet. Men sørg for, uanset måden, at få alle detaljer med og helst på en levende måde.



Aros – en by midt i Danernes land. Spillepersonernes hjemby.

# Aros

Spillepersonerne bor alle i den lille by Aros. Det er vigtigt at spillepersonerne kommer herfra, hvis I har tænkt jer at spille sagaerne, da mange af dem tager udgangspunkt i netop Aros og de familier, der bor der. Aros betyder byen ved åen, og Aros ligger da også ved en ret stor å, der i daglig tale bliver kaldt Åen. Den løber fra Den Store Sø, forbi Åbo og til Aros, hvor den løber ud i bugten.

Kig på kortet, der viser Aros, og bestem sammen med spillerne, hvilke huse deres spillepersoner bor i. Det er selvfølgelig indlysende, at høvdingebarnet bor i høvdingens gård, og at en spilleperson, der er smed bor ved smedjen, men bestem også et bosted for andre, ikke helt så indlysende spillepersoner.

Lad efter spillerne blive godt kendt med kortet, bed dem f.eks. om at forestille sig deres spillepersons hverdag ved hjælp af deres familie og kortet over Aros.

I løbet af de seneste år er flere og flere skibe begyndt at besøge Aros, og de har mange handelsvarer med. Derfor er der begyndt at komme mange mennesker fra bygder i nærheden for at handle her. Det er høvdingen og de andre stormænd glade for, da der både

kommer flere nye ting og flere nye indbyggere til byen. Dette betyder, at høvdingen får mere at skulle have sagt, når han møder andre høvdinge og stormænd.

Men fordi man har været så optaget af alt det nye, har man glemte jorden og kvæget lidt, og nu har høvdingen til sin gru opdaget, at hans sidste gode avlstyr er blevet for gammel. Det er et ret stort problem for ham, da der jo ikke kan komme nye køer uden en tyr. Han har derfor bestemt sig for at gøre noget ved det. Allerhelst vil han have fat på en Olsvi tyr, for det er en kendt sag, at Olsvityre er nogle af de bedste i Midtjylland.

Desværre er det også meget svært at få dem i Olsvi til at sælge en tyr. Især hvis man kommer fra Aros, for dem fra Olsvi mener, at Aros har snydt dem for en tjeneste engang for længe siden.

Derfor har høvdingen i samråd med goden og en vølv bestemt sig til at sende sin yngste datter/søn og hendes/hans venner (spillepersonerne) af sted for at købe tyren. På grund af handels sværhed har han tænkt sig at anskaffe sig nogle gode handelsvarer, som de kan handle med. Desværre er det ikke sæson for handel endnu. Vinteren er netop ovre, og der er stadig mulighed for kraftige forårsstorme.

Så høvdingen går og venter utålmodigt på at kunne købe nogle værdifulde handelsvarer med alt det korn, han har til overs fra vinteren. Han regner med, at hans lillebror Einar Norske kommer hjem til sin fædrene havn som det første her i foråret, og at han kan handle med ham.

*Lad nu spillerne snakke om den kommende rejse. Det kunne f.eks. være, at nogle af dem selv vil lave nogle ting til at sælge i Olsvi, det kan også være, at de spørger, om de ikke kan sejle til Olsvi. I så tilfælde spørg først, hvem de vil spørge og svar så som denne person, at »det vil være vanvid at tage en tyr om bord på et skib«.*

En diset morgen sker det så. Der er ild i bavnene ude på Mols. Et skib er på vej ind. Er det for plyndring eller handel?

Alle mænd gør sig parat, og efter en ulidelig lang venten dukker der et skib op. Det har et tydeligt bruntribet sejl. Sikkert svensk. Der kommer ingen larm fra det. Da det kommer tæt på land, råber en mand i forstavnen et klart og tydeligt svensk klingende »Fred och handel!«, det sikre tegn på netop fred og handel. Snart et skibet landet, og alle hilser på alle. Høvdingen beder alle svenskerne om at komme til måltid hos ham, så snart de har stillet deres telte og boder op.

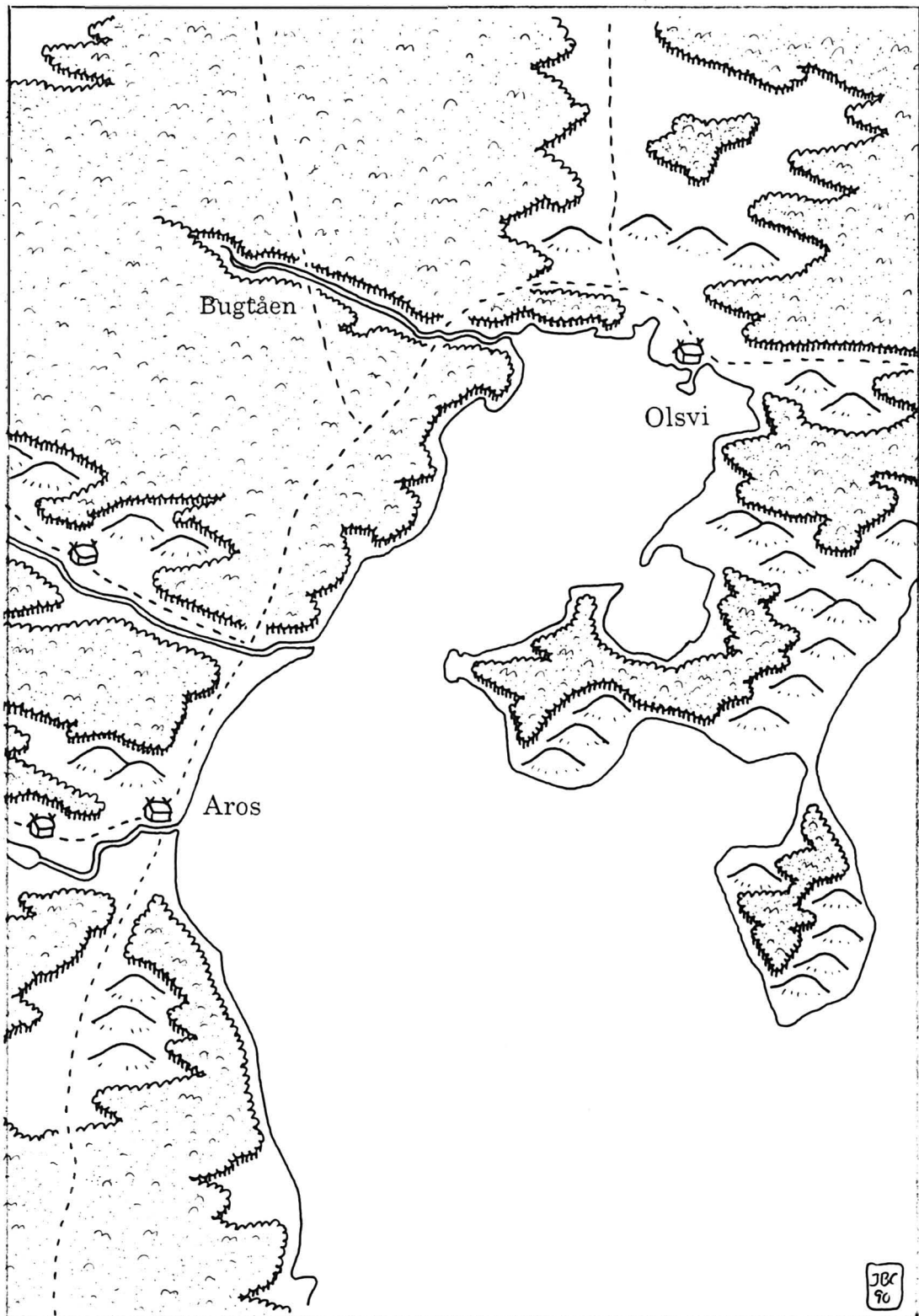
Under måltidet fortæller svenskerne, at de kommer fra Gøtaland, og at de er på færd for både at handle og besøge slægtninge. Høvdingen spørger til, hvilke handelsvarer de har med, og den af dem der er ansvarlig for lasten, begynder at remse en mængde forskellige varer op. Da han er færdig, lader høvdingen til at være tilfreds. Han spørger svenskerne, om de ikke har en god sang eller historie at give. Det har

de, og snart synger hele hallen med på en lystig sang om heltes mod og kvaler.

Om eftermiddagen bliver der handlet. Høvdingen tager sin yngste søn og hans venner (spillepersonerne) med ned for at kigge på. Han forklarer, at det nu gælder om at få en god og helst billig vare, som de kan tage med ud til Olsvi og bytte for en tyr. I går rundt og kigger på varerne. Høvdingen stopper op ved en stang med otte øksehoveder på. Han kigger længe på dem og kalder så på en af svenskerne. De begynder at forhandle om bytteprisen, hvilket tager lang tid. Langsomt får de draget flere og flere ting ind i handlen og det ender med, at høvdingen betaler halvdelen af sit overskudskorn for øksehovederne, tolv meter frankisk klæde, seks viklinge guld og tre lerkar. Han er glad og tilfreds. Han siger til sin søn: »Når I kommer til Olsvi, skal I prøve at få så meget som muligt for øksehovederne og det frankiske klæde. Hvis I så kommer hjem med en ordentlig tyr, får I lov at beholde resten som belønning.«

Ved aftensmaden forklarer høvdingen, hvordan man kommer til Olsvi: »Det er bare at følge vejen ud i egeskoven. Når man så har gået et godt stykke tid, deler den sig, dér går I til højre ud mod bugten. Senere deler vejen sig i en sti og en vej. Stien går mod højre, og den skal I tage. Stien følger I bare, indtil I kommer til Olsvi og havet. I kan tydeligt se, om det er Olsvi eller ej, for høvdingens gård ligger ude på en lille halvø ud for bygden. Jeg regner med, at I tager af sted i morgen, så kan det være, at I kan nå tilbage til afskedsfest for svenskerne.«

*Praktisk:* Spillepersonerne får mad med til tre dage af deres mødre. Høv-



dingen giver dem de otte øksehoveder, de tolv meter klæde, otte viklinger sølv og en vikling guld, alt sammen til at købe tyren for. Få desuden spillerne til at skrive ned, hvilke sager de tager med. Vis dem spillerkortet over Aros og omegn (side 13), så de kan få en fornemmelse af, hvordan deres hjemegn ser ud.

Når de har pakket, møder deres nærmeste familie op for at byde dem farvel. Du kan vælge mellem bare at fortælle dette eller lade forskellige familiemedlemmer give dem gode råd, lad f.eks. høvdingen sige: »Kom nu tilbage med en ordentlig tyr!« eller »Gør nu Aros ære, når i gæster Olsvi« o.s.v. Hvis spillerne ikke selv siger: »Nu går vi«, så lad høvdingen eller en anden sige: »Skrub nu af med jer, vi skal jo ikke stå her hele dagen.«

**På vejen:** Kig på dit eget kort over Aros og omegn, det tager ca. en time at gå fire kilometer med oppakning på en

god sti, og på samme tid kan man nå tre km i skov. Forsøg under hele rejsen at forklare spillerne hvad deres spillepersoner ser. Sørg desuden for at holde rede på hvor lang tid der er gået, og hvilken tid på dagen det er. Slå en terning for hver tre timer spillepersonerne går på vejen eller stien. Hvis du slår 1-3, så slå med en terning til, og aflæs her hvad der sker:

- 1: Der kommer en kort regnbyge
- 2: To ravne kommer flyvende forbi
- 3: En hare løber forskrækket væk
- 4: Der ligger et dødt dyr på vejen, du bestemmer hvilken slags
- 5: De ser en ørn kredse højt oppe
- 6: De møder en handelsmand eller en bonde, der spørger om vej til Aros, begge har handelsvarer med

Hvis du slår noget, du har slået før, kan du enten bestemme, at der intet sker eller lave en lille variation over det.

# Rejsen til Olsvi

Efter den første times rejse på vejen sker der følgende:

Der står et får i vejkanten. Lad spillerne reagere på dette. Det kunne f.eks. være, at de vil tage det med af den ene eller den anden grund.

**En halv time efter** kommer der en ung mand gående. Han præsenterer sig som Finn Hyrde, og spørger spillerpersonerne, om de har set et får. Hvis spillepersonerne har hans får, vil han bede om det. Hvis de giver ham det, vil han blive glad og takke dem ved at give dem en kam som belønning. Men vil de ikke give ham det, truer han med, at hans far vil komme efter dem. Giver de ham stadig ikke fåret, vil han løbe hjem efter sin far og sine brødre, der bor på en gård i nærheden, og spillerpersonerne vil snart have fem granvoksne mænd efter sig.

**Forfølgelsen** foregår til hest, og familien vil indhente spillepersonerne på en time. Hvis spillepersonerne indenfor den time er nået ind i skoven, har de en mulighed for at gemme sig. Hvis de ikke gemmer sig, vil de blive omringet af hele familien.

**I skjul.** Hvis spillepersonerne vil skjule sig, vil de få problemer med at få fåret til at til stille, men hvis der er en spilleperson, der kan klare at slå en

sekser i Dyreviden, når bønderne rider forbi, så tier fåret stille så længe. Hvis det mislykkes, bræger fåret, og de bliver opdaget af hyrden og hans familie. Familien vil prøve at omringe dem til hest.

**Omringet!** Hvis spillepersonerne bliver omringet, vil familien kræve fåret og en bod for tyveriet på to sølvviklinger eller noget af tilsvarende værdi. Modsetter spillepersonerne sig dette, vil det komme til kamp. Familiemedlemmerne vil trække sig ud af kampen, hvis de får åbne sår, medmindre spillepersonerne har det værre, i så fald vil de kæmpe indtil spillepersonerne overgiver sig. Eventuelt vil familien modtage en udfordring til tvekamp, det vil da blive den ældste bror (Asketil), der vil udkæmpe den, men han vil ikke kæmpe til døden.

Thormod: Sværd: 2, Sejhed: 15  
(faderen): Skjold: 3, Rustning: Skindvams

Asketil: Økse: 3, Sejhed: 15, Parere: 3, Rustning: Skindvams

Bjarke: Spyd: 1, Sejhed: 9, Parere: 2

Erik: Økse: 1, Sejhed: 10, Undvige: 3

Finn Hyrde: Kniv: 2, Sejhed: 19, Parere: 2

Hvis familien vinder kampen, vil de tage fåret, og alt efter hvor meget de er

blevet såret, vil de tage af spillepersonernes ting, men det er op til dig at bestemme, hvad og hvor meget. Tænk på, at spillepersonerne for sagaens skyld er nødt til at have noget at handle med i Olsvi.

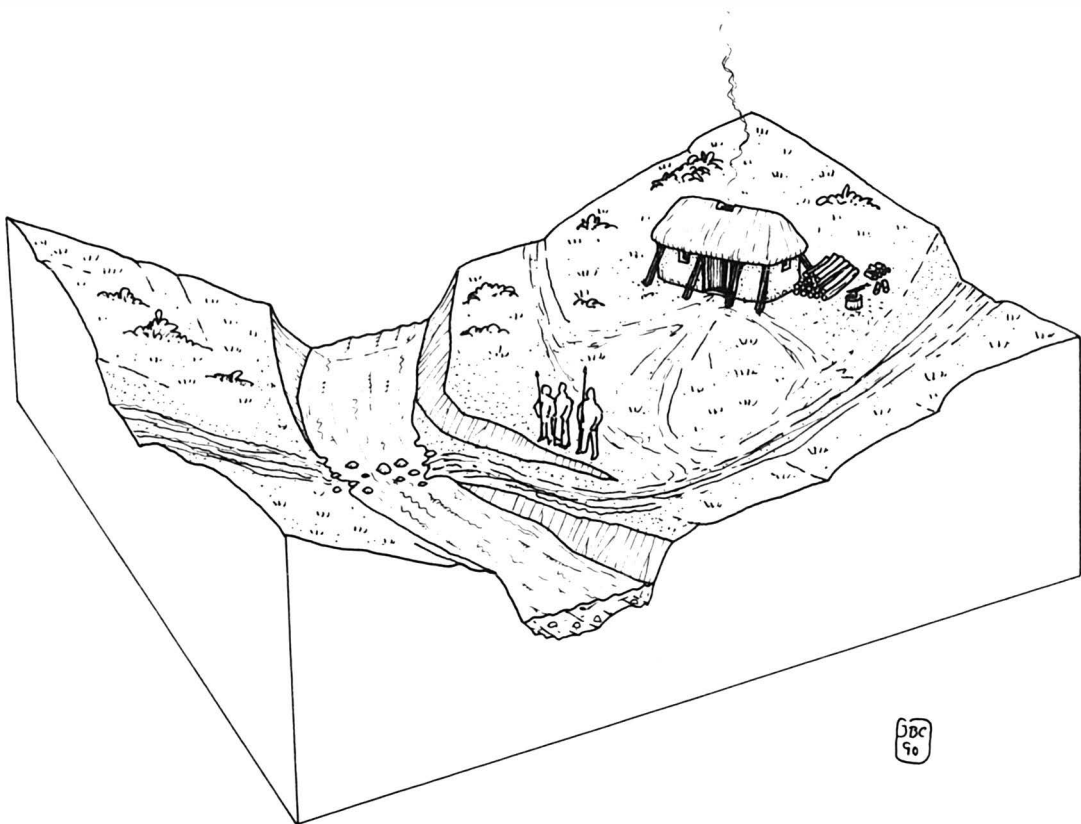
Hvis spillepersonerne vinder, kan de jo gøre, hvad de vil, men familien har ikke andre ting på sig end deres våben og rustning.

Efter dette møde, der alt efter spillernes reaktion er mere eller mindre fredeligt, fortsætter de forhåbentligt rejsen, der nu går gennem egeskoven. Giv spillerne en levende beskrivelse af, hvordan omgivelserne ser ud, hvor de kommer frem. Forestil dig, hvordan en egeskov vil se ud i det tidlige forår, og beskriv skoven derudfra.

## Bugtå Vad

Den næste større hændelse på turen er, når spillepersonerne kommer til Bugtåen. Ved vadestedet dér har en mand slået sig ned med sin familie. De lever af jagt og af at kræve betaling af rejsende for brug af vadestedet. Der er et detailkort over vadestedet her på siden, brug det under det følgende møde.

Manden og hans to ældste børn, en pige og en dreng, står på den modsatte side af vadestedet. De har alle et våben i hånden. Manden råber: »Vær hilset rejsende til vores vadested. Det skal kun koste jer to høns at benytte det.« Hvorefter han planter sit spyd solidt i jorden foran sig og støtter sig til det.



DBK  
90

**Betale:** Hvis spillerne selv prøver at handle eller spørger om de må, så lad dem prøve at handle om prisen. Jægeren har tre terninger i handel.

Hvis de bliver enige om en pris, kan de passere vadestedet uden problemer.

Har jægeren vundet på handel, er humøret højt, og han vil invitere spillerepersonerne indenfor til en snak. Digt evt. selv en jagthistorie, han kan fortælle. Men under alle omstændigheder vil han udfordre en ikke alt for stærk mand til en venskabelig brydekamp (Færdighed: Slåskamp). Og han vil, når de tager videre, komme med en bemærkning om, at »der er ulve på egnen, så hav en fakkel eller to ved hånden«.

**Ikke-betale:** Hvis de ikke har tænkt sig at betale, har de tre muligheder: 1: at kæmpe med jægeren og hans to børn, 2: at gå længere op ad åen, 3: at skræmme manden ved at lade som om de er nogle meget vigtige personer.

**Kæmpe:** Hvis de trækker deres våben og begynder at vade ud i åen, så vil jægeren og de to halvvoksne børn træde helt hen til bredden. Her vil de nemlig have en fordel, fordi spillerepersonerne både vil stå lavere og på et dårligere underlag (våde sten bl.a.). Denne fordel virker ligesom langt våben mod et kort: det vil sige at spillerepersoner kan vælge, om de vil have en terning *mindre* i angreb (ved ikke at storme frem), eller give modstanderen en terning *ekstra* i angreb (ved at storme frem). Denne fordel virker, indtil en spillerepersons modstander ikke klarer sit angreb og spillerepersonen er kommet op på bredden. Husk desuden langt-våben-fordelen, den kan virke *samtidig* med denne højde-fordel.

Samtidig med at jægeren bevæger

sig hen til bredden, vil han pifte, og kort efter vil en gruppe børn komme spænende ud af huset. Der vil være et barn mindre, end der er spillerepersoner. Børnene vil samle sten op for at kaste dem efter spillerepersonerne. De vil være parate til at kaste, to runder efter der blev fløjtet, og vil stikke af, hvis der kommer nogle af spillerepersonerne hen imod dem, men ellers vil de kaste en sten hver runde.

Hvis kampen går dårligt for familien, vil de flygte ind i huset og prøve at barrikadere det indefra. Hvis spillerepersonerne vil, kan de så prøve at slå døren ind. Døren kan løbes ind, hvis to spillerepersoner er sammen om det, og hvis de begge kan klare at slå under deres styrke med to terninger. Otte runder efter at alle levende familiemedlemmer er nået ind i huset, har familien fået barrikaderet døren så meget, at den ikke kan brydes op. Spillerepersonerne har så max. otte runder til at komme ind, hvis de ønsker dette.

Hvis familien vinder kampen, vil de tage, hvad de krævede og mere til, alt efter hvor hård kampen var. Men husk igen spillerepersonernes opgave.

Hvis familien ikke kan klare sig, vil de overgive sig, og det er så op til spillerepersonerne at afgøre deres skæbne.

Hvis spillerne har tænkt sig at taget nogen af deres ejendele, så fortæl dem, at jægerfamilien ikke ser ud til at eje ret meget. Hvis de insisterer, så vælg nogle billige ting fra handelssekmaerne, som de kan tage, og lad familien kalde dem røvere, niddinge, trolde og alle mulige andre skældsord.

Jægeren: Spyd: 4, Slåskamp: 4,

Parere: 4, Sejhed: 14

Kerstin: Spyd: 3, Parere: 2, Sejhed: 13

Astyr: Økse: 2, Undvige: 3, Sejhed: 12

Børn: Kaste: 2, Sejhed: 7

**Op ad åen:** Dette er den anden mulighed. Hvis de begynder at gå op langs åen, følger jægeren og de to børn med ca. fem hundrede meter. De fraråder spillepersonerne at prøve at krydse andre steder, især med alle de øksehoveder. Hvis det ikke ser ud til at have nogen virkning, vender jægeren om igen.

Det er muligt at finde et andet vadedsted indenfor en overskuelig tid (det nærmeste vadedsted er tegnet ind på dit kort, så du kan selv regne ud, hvor lang tid det vil tage at nå til det).

En anden løsning er at vade og svømme over. Det kræver et let Svømmeslag, og derefter kan de kaste øksehovederne over eller trække dem over i et reb. At kaste dem kræver et let Kasteslag pr. øksehoved, ellers ryger det i åen. At trække dem over kræver ikke andet, end at de bliver tørret af, efter de har været i vandet, for at de ikke skal begynde at ruste. Hvis spillepersonerne klarer alle disse besværligheder, plus hvad du ellers mener, der er af besværligheder ved krydsning af en to meter dyb å, står de så på den anden side.

De skal nu videre mod Olsvi. Det kan være, at de vælger at skå igennem skoven i den retning, *de regner med* stien eller Olsvi ligger. Hvis de gør dette, så lad den af dem, der er bedst til Jagtviden (eller hvem de nu udnævner til at lede dem igennem skoven) slå et slag på sin Jagtviden, når de burde være nået frem til stien igen. Lykkes det ikke, er de faret vild, og for at finde tilbage til stien skal de alle slå et Jagtviden-slag. Det vil så tage fem timer minus det antal seksere, den der slog flest seksere fik, at finde tilbage til stien. De når frem til stien ved skovens udkant.

Hvis spillepersonerne fra starten

vælger at følge åen tilbage til stien, er der selvfølgelig ingen problemer.

**At skræmme** jægeren til at lade dem passere vadedstedet gratis kræver enten et svært Høvishedsslag eller et svært Lyveslag, alt efter hvad de har tænkt sig at skræmme ham med. F.eks. hvis de vil skræmme ham med, at de er udsendt på en vigtig opgave af den store høvding i Aros, skal de klare et svært Høvishedsslag, men hvis de vil skræmme ham med f.eks., at de alle lider af en meget smitsom, dødelig sygdom, og at de er på vej til den kloge vølv i Olsvi for at blive kureret, skal de klare et svært Lyveslag, for at få ham til at tro dem og vige for dem.

## Ulvene

Der er otte timers koncentreret march fra Aros til Olsvi med den tunge oppakning, spillepersonerne nødvendigvis må have med. Hertil kommer hvil og episoderne undervejs. I bedste tilfælde vil spillepersonerne kunne nå til Olsvi efter mørkets frembrud.

Lige efter det er blevet mørkt, vil spillepersonerne høre ulvehyl fra nord. Lyden kommer nærmere, og kun hvis der ikke har været problemer eller større ophold undervejs, vil de kunne nå til Olsvi, men det kræver at de alle klarer et let slag på Løb. Når de frem til Olsvi, vil ulvene ikke angribe.

Mest sandsynligt vil de være i gang med at slå lejr, når de hører hylene. Giv dem tid til at lægge en plan, lave bål og fakler eller eventuelt kravle op i et træ. Derefter vil de første røde ulveøjne dukke op omkring lejren. Forsøg at give en god (uhygge) stemningsbeskrivelse.

Ulvene ser temmelig udhungrede ud. Deres pelse er matte og deres rib-



ben er meget fremstående. De kigger sultne på spillepersonerne. Spørg disse, hvad de vil gøre. Tegn en skitse af området, hvor de har slået lejr, spørg dem, hvor de stiller sig, hvor eventuelle blå er placeret o.s.v. To minutter senere vil halvdelen af ulvene angribe spillepersonerne.

**Om ulve:** Hvis spillerne spørger, hvad de ved om ulve, så bed dem alle slå et slag på Dyreviden og fortæl følgende til dem, alt efter hvor godt de hver især klarede slaget:

*Femmere:* Ulve er meget farlige, én i din familien har engang fortalt dig om et overfald af ulve, han var udsat for. Han fortalte, at der døde mange krigere for hver ulv.

*En sekser:* Ja, ulve er ret farlige, men man kan skræmme dem med store bål eller ved at holde en fakkelt i hånden.

*Flere seksere:* Jooh, der er nogle ulve, der er meget farlige, men der er også nogle, der ikke er så store og ikke helt så farlige, og de angriber kun mennesker, hvis de er sultne. Det hjælper også, hvis man har noget ild at skræmme dem med.

**Mad til ulvene.** Hvis spillerne skulle få den strålende idé at smide mad ud til ulvene, så sker der følgende: For hver to dagsrationer mad de smider ud, vil en ulv lade være med at angribe. Hvis ulvene hermed bliver reduceret til det halve, vil de ikke angribe spillepersonerne, men slås indbyrdes om maden.

I selve kampen vil ulvene først angribe dem, der ikke er beskyttet af ild, f.eks. dem der ikke har et stykke brændende træ i hånden. Hvis alle er beskyttet af ild, vil ulvene angribe to og to.

En person, der ikke er beskyttet af ild, vil ulvene stormangribe, d.v.s. at de »vælger« at spillepersonerne får bonus af deres længere våben, men hvis det til gengæld lykkes ulven at komme forbi det lange våben (spillepersonens angreb mislykkes og ulvens undvige lykkes), betyder det, at den kan angribe med plus én terning (Langt-våben-reglen).

**Hvis det er mørkt,** d.v.s. hvis der ikke er et bål, vil alle spillepersonerne få minus to terninger på deres angreb og ulvene minus én terning, fordi det er svært at kæmpe i mørke.

Hvis ulvene sårer en spilleperson nok til, at denne falder om, vil alle ulvene fare hen til ham og forsøge at slæbe ham væk. De vil selvfølgelig slås, hvis de bliver angrebet, imens de prøver på dette. De kan slæbe folk en halv meter pr. runde pr. ulv der slæber (max. 3 ulve pr. person). Når de er kommet 50 meter væk, vil de begynde at spise den nedlagte.

**Ulv:** Der er to ulve pr. spilleperson. Tabellen nedenfor angiver Sejhed for 14 ulve, men det betyder ikke, at der kommer fjorten. Du bruger bare det antal, der passer til antallet af spillepersoner.

Bid: 3, Undvige: 2, Rustning (pels). 1

Ulv nr:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Sejhed:	10	9	8	7	11	7	15	14	9	10	12	11	11	11

*Ulvene stikker af, hvis halvdelen af dem er hårdt sårede eller døde.*

**Ulvepelse.** Efter kampen der er sikkert nogle spillere, der vil tage ulvenes skind med til at handle med. Hvis det er tilfældet, så tag højde for, at disse ulve både er udhungrede (dårlig pels) og pelsen sikkert også er skadet af kampen. Pelsen vil derfor kun være halvt så meget værd som normalt, alt-

så en gruppe ned på handelstabellen. Hvis man garver pelsen, kan man gøre den mere værd:

<b>Garvningsslag</b>	<b>Resultat</b>
intet	pels ødelagt
5'ere	samme værdi
én 6'er	en gruppe op
flere 6'ere	to skind en gruppe op

# Olsvi

Olsvi er en gammel bygd. For mange år siden var den en blomstrende landsby, men det er gået ned ad bakke, og i dag er Olsvi en halvtom, døende bygd. De fleste unge rejser bort, enten på togt eller til større bygder. Næsten alle husene i byen er i forfald. Det eneste der stadig er som i gamle dage, er tyreavlen. Tyre er byens stolthed og glæde.

Menneskene i Olsvi virker alle temmelig sløve, især er deres øjne meget fjerne, og det er kun, når talen falder på tyre eller fortiden, at der kommer liv i dem. De er alle meget skræmte over den genopstandne stormand. Enkelte tør ikke engang at tale om ham af frygt for, at han vil komme efter dem. Den almindelige mening i bygden er, at stormanden er vred, fordi bygden ikke har behaget ham nok og givet ham rige nok gravgaver.

## **Folkene på Høvdingegården:**

*Høvding Karulf* er 47 år gammel og er søn af den just afdøde høvding Karleik, der nu ligger begravet i den største høj. Han er en gang imellem lidt underlig (tidlig alderdom). Han giftede sig for 14 år siden med en ung svensk pige, Ranveig.

Karulf har i Olsvi altid stået i skyggen af sin far, og har aldrig haft modet til at drage ud på egen hånd. Han har meget få ambitioner. Han håber bare

på fred og ro i sin alderdom. Han er meget glad for og øm over for sin kone, Ranveig, og vil tage det meget ilde op, hvis nogen skulle genere hende på den ene eller den anden måde.

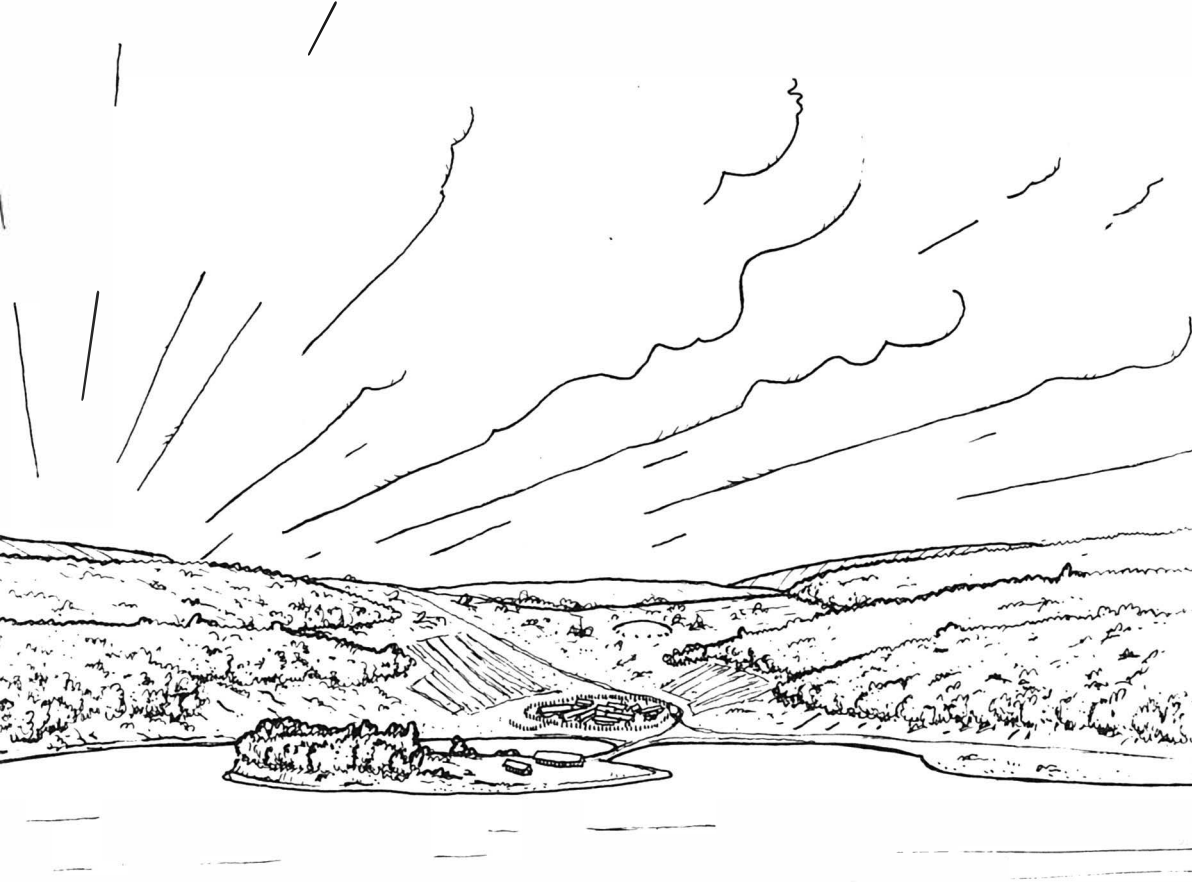
Styrke: 7, Visdom: 8, Charme: 9,  
Sværd: 5, Skjold: 8, Undvige: 7,  
Sejhed: 15, Handel: 5,  
Rustning: Læderbrynje

*Ranveig Sigfussdatter* er høvdingens unge kone, hun er 31 år. Hun blev giftet bort for en pæn brudepris til stor glæde for sin svenske familie, da hun derhjemme var ved at blive upopulær, idet hun havde hidset to unge bejlere så meget op, at de dræbte hinanden. Nogle vil sige, at Ranveig har en skidt karakter, selv opfatter hun det sådan, at livet bør være underholdende, og hun ved ikke noget bedre end at lege med folks følelser.

Da Olsvi nok ikke er det mest interessante sted på jorden, keder hun sig bravt. Det er derfor, hun har planlagt at flygte med sine brødre.

Styrke: 7, Visdom: 10, Charme: 10,  
Næver: 5, Spyd: 4, Undvige: 7,  
Sejhed: 14, Runekundskab: 7,  
budskab: 7, Fortryllelse: 3

*Olmund Karulfsson* er 13 år gammel, rimelig stor af sin aldre og betragter sig selv som en mand. Han er barn af Karulf og Ranveig. Han er helt klart



JBC  
90

sin mors barn og stoler på hende i et og alt. Han synes, at hans far er en gammel vatnisse. Han er inddraget i planen og glæder sig meget til at sejle til Sverige. Han opfatter det hele som et eventyr – en forlængelse af de lege, han legede som barn.

Styrke: 8, visdom: 4, Charme: 10,  
Sværd: 5, Bue: 4, Parere: 6,  
Undvige: 3, Sejhed: 16

*Askel Torkelssøn* er Karulfs fætter og er en dygtig medhjælp på gården. Han er 37 år og meget trofast overfor Karulf. Han er et stille gemyt og tilfreds med at passe sine pligter på gården.

Hans eneste store bekymring er at Ranveig og Olmund tyranniserer hans datter Thora. Hans kone døde for 7 år siden under en barnefødsel.

Styrke: 8, Visdom: 8, Charme: 6, Økse: 3, Undvige: 4, Sejhed: 10

*Thora Askeldatter* er 19 år gammel og hader Olmund og Ranveig. Men hun er også ret sky, så der er sjældent nogen, der opdager det. Lige siden hendes mors død har hun holdt sig meget for sig selv. Hun elsker sin far meget højt, men det er sjældent, de taler sammen.

Styrke: 6, Visdom: 6, Charme: 10

*Bjarke Karleikson* er Karulfs lillebror og er 39 år. Han har aldrig brudt sig særlig meget om sin storebror, til gengæld bryder han sig meget om både slægtsgården og om Ranveig, der dog altid har været meget kølig overfor ham. Det vil passe ham udmærket at få gården for sig selv, uden han dog selv vil gøre noget for det. Han har altid været vred på Karulf, fordi han skuffede deres fars forventning til ham om at blive en lige så stor krigerhøvding. Bjarke tror derfor, at det ikke kun er på grund af guldets, at høvding Karleik går igen.

Styrke: 5, Visdom: 9, Charme: 5,  
Økse: 2, Kniv: 4, Undvige: 3,  
Sejhed: 13

Det var alle de frie beboere på høvdingegården, der er selvfølgelig også trælle. Helt nøjagtigt er der tre trælle: Sode Svend, 10 år, Ko-Ethel, 30 år, Joanna, 34 år.

Du får alle disse oplysninger om beboerne, så du kan tale for disse over for spillepersonerne, hvad enten det er for Karulf eller Thora eller en helt tredje. Desuden skal oplysningerne bruges, hvis spillepersonerne gør noget voldsomt, der vil få indflydelse på beboernes liv, som f.eks. at anklage Ranveig for at stå i ledtog med nogle svenske gravrøvere. Hvordan vil familien reagere på det? Vil de modanklage spillepersonerne, vil de give dem ret eller vil de simpelthen bare prøve at dræbe dem. Eksemplet her er en sandsynlig situation, der kan opstå, og derfor har vi taget højde for den, som du kan læse senere. Vi har prøvet at tage højde for alle de vanskelige situationer, vi tror, at dine spillere kan

rode sig ind i, men alligevel skal det nok lykkes dine spillere at finde på noget, vi ikke havde regnet med, og derfor skal du kunne finde på noget selv.

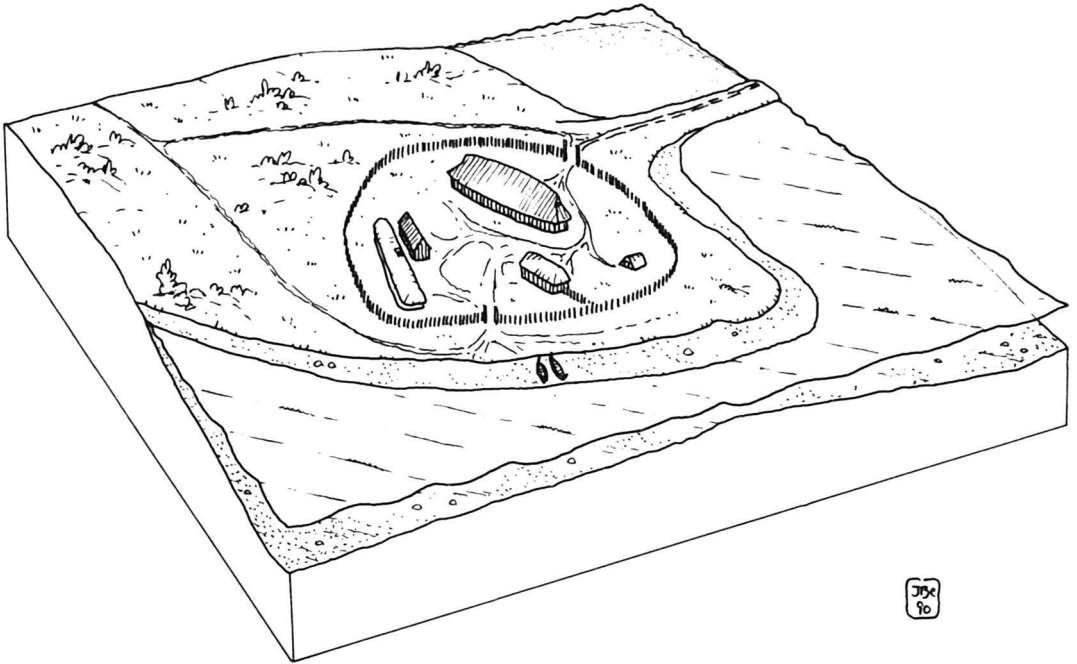
## Ankomst til Olsvi

Når spillepersonerne endelig når frem til Olsvi, så beskriv ved hjælp af dit kort, og hvad du ellers ved om Olsvi, hvordan landsbyen ser ud. Vis eventuelt spillerne tegning af Olsvi set fra havet. Afhængigt af hvilket tidspunkt på døgnet, spillepersonerne ankommer på, vil der være mange eller få beboere, der går dem i møde. De er nysgerrige efter at høre, hvem og hvad spillepersonerne er, og næsten uanset hvilken forklaring de kommer med, vil samtalen slutte med at nogen siger: »Nå, men så må I hellere komme med ud til høvdingen«, og de vil så blive ført ud til høvdingen. De almindelige bønder vil gerne svare på alle almindelige spørgsmål, men vil under ingen omstændigheder fortælle noget om den genopstandne høvding.

Når du synes, at spillepersonerne har talt nok med beboerne i bygden, så lad et par af dem eskortere spillepersonerne ud til høvdingen på øen. Her vil de blive pænt modtaget af høvdingen og hans familie, der gerne vil vide, hvem de er, og Karulf vil reagere passende, alt efter hvordan de præsenterer sig.

Hvis de præsenterer sig ved hjælp af Høviskhed, lader du den af spillerne, der ønsket at tale for dem alle slå:

*Ingen femmere eller seksere:* »Ja, ja, velkommen til Olsvi. I kan bo på vores gård, indtil I har ordnet jeres forretninger, men I skal ikke regne med, at de lykkes. Dette er min familie (han slår ud med hånden mod en 5-7 men-



nesker, der står bag ham). Nå, vi må videre, arbejdet venter.« Han begynder at gå, men vender sig pludseligt og siger: »Nå ja, forresten, der er festbanken i aften. I kan sidde ved lavbordet.«

*Kun femmere:* »Nå ja, men velkommen til Olsvi. Det vil glæde os at have jer boende, mens I ordner jeres forretninger. Dette er min kone, Ranveig (han udpeger Ranveig, beskriv hende for spillerne), og dette er resten af min familie. I aften holder vi fest, og I skal være velkomne ved lavbordet. Askel, vis dem, hvor de kan sætte deres ting.« Askel viser dem ind i hallen og over til et hjørne med alkover, hvor det er meningen, at de skal bo.

*En sekser:* Nådada! Velkommen! I må hjertens gerne bo hos os, mens I er her. Dette er min familie (han præsenterer dem en for en, d.v.s. du gør det, som han ville gøre det). I aften holder vi en

fest til ære for en af mine afdøde forfædre (lad her spillerne slå et slag på Menneskekender. Hvis nogen slår en 6'er, så fortæl, at høvdingens stemme var lidt kuet eller skræmt, da han nævnte sin forfader. Hvis nogen slår flere 6'ere, så fortæl ham, at høvdingen helt klart ikke er glad for denne afdøde). I er hjertelig velkomne. Askel her vil vise, hvor I kan lægge jeres ting og sovetæpper (se ovenfor).

*Flere seksere:* Jamen dog, I er velkomne til at bo her i vores gård, så længe I har brug for det. Dette er min familie (som ovenfor). I aften holder vi en fest for min afdøde far (se ovenfor), hvis I har lyst, vil det glæde os, at I deltager. Nå, men vi har desværre travlt, Askel her vil vise jer det rum, I skal bo i (Askel viser dem gæsterummet og forlader dem for at passe kvæg).

Hvis spillepersonerne præsenterer

sig på anden måde end ved Høviskhed, så lad dem slå på en passende evne for at se, hvor godt de klarer det og brug så det ovenstående her som model på, hvordan høvdingen reagerer, men sørg for at de kommer med til festen.

**Vigtigt:** Hvis spillerne undlader at nævne, at de kommer fra Aros, eller måske endda direkte lyver om det, så er det vigtigt, at du sørger for, at det kommer frem på den ene eller den anden måde. Hvis de har glemt at sige det, så lader du bare høvding Karulf spørge dem: »Nå, men hvor er I så fra?«

Hvis de lyver om det, så lad dem slå både Lyve og Høviskhed, præcis som det er beskrevet i reglerne. Hvis det ikke hjælper, kan du ved en senere lejlighed lade vølven afsløre dem (senest ved festen).

Resten af dagen indtil festen kan de gøre, som de vil. De fleste folk har travlt med at arbejde og har derfor ikke meget tid til at snakke, men bliver de presset til det, vil de fleste for-

tælle om den gamle høvdings død. Ellers vil de henvise til den lokale heks, en såkaldt vølv, der, hvis spillerne opsøger hende, vil være villig til at tale med dem.

## Ranveigs planer

**1. plan:** at få alle til at være så bange for den »døde høvding«, at ingen fra landsbyen vil vove at nærme sig højen om natten og heller ikke engang i dagslys. Denne plan virker, men problemet er, at på grund af dødsfaldet er folk begyndt at forlange at Karulf gør noget!

**2. plan:** Som følge af det ovenstående at finde nogle ufarlige fjolser til at påtage sig rollen som helte, og derefter advare sine brødre ved hjælp af et runebudskab. Hun har nemlig aftalt med brødrene, at hvis noget skulle gå galt, ville hun lægge en runestav til dem, men mere om det i afsnittet Runestave (side 35).

# Festen

Festen vil selvfølgelig blive holdt i den store hal. Der bliver kaldt sammen til festen med et horn ca. klokken syv. Bordene er pyntet med de første anemoner, og alle har deres flotteste klæder på. Alt efter hvordan spillepersonerne præsenterede sig tidligere, bliver de placeret ved højbordet eller lavbordet:

*Ingen 6'ere:* Lavbord

*En 6'er eller flere:* Højbord

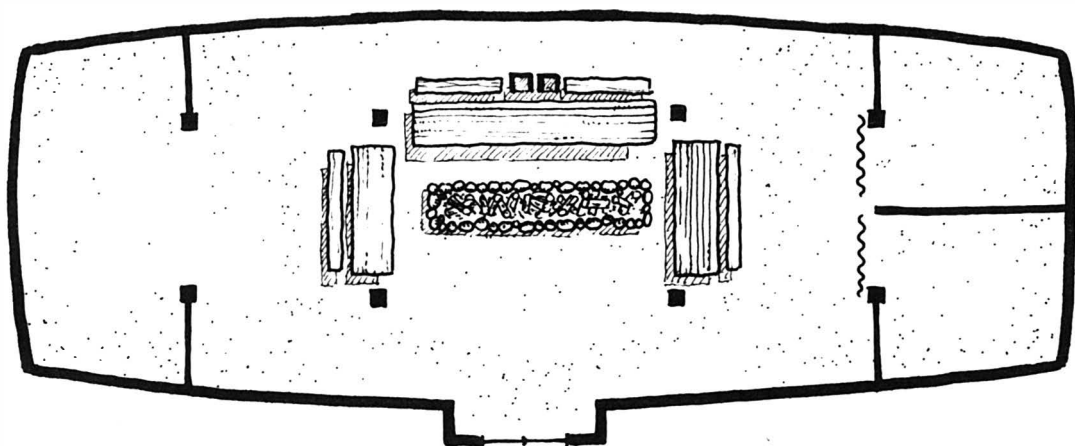
Udover familien vil der være nogle af de vigtigste bønder til stede. De vil sidde ved lavbordet sammen med Vølven.

I det følgende vil vi tit skrive noget lignende: »Ranveig hvisker til ...«

eller »Ranveig vil få Bjarke til at ...«. Hver gang der sker noget sådant, beder du dine spillere slå et slag på Menneskekundskab, og hvis de klarer en eller flere 6'ere, har de set hemmelighedskræmmeriet.

Selve festen starter med at Karulf holder en tale over sin afdøde far, hvori han roser ham for hans store mod i alle de togter, han var på, beskriver hans mægtige fremtoning som en kriger, hvordan hans sølv og guldbelagte hjelm altid skabte frygt, der hvor han kom frem, og til slut runder han af med at sige, at sådan en mægtig kriger bestemt burde høre hjemme i Valhal, hvorefter alle mænd bryder ud i en

DDC  
90



kendt kampsang om Valhals fortrinligheder. Således fortsætter måltidet hele tiden afbrudt af historier og sange om heltes og Valhals berømmelse. Hvis spillerne undrer sig over denne form for fest, så lad dem slå for Blot:

*Ingen 5'ere eller 6'ere: Tjahh?*

*Kun 5'ere:* Festen holdes for at mindes, hvor godt man har det i Valhal, og for at dem i Valhal ved at de har det godt.

*En 6'er:* Festen holdes for at sikre et nybegavede kommer til Valhal.

*Flere 6'ere:* Festen holdes for at få genopstandne døde til at gå til ro i graven igen.

Hvis spillerne ikke undrer sig, så lad dem alligevel slå et Blotslag, men med den ændring, at du gør det en tak sværere at få oplysningerne, således at tre eller flere 6'ere stadig gælder som flere seksere, men at to seksere bliver til én 6'er, og én 6'er bliver til kun 5'ere o.s.v.

Dette står på et par timer, hvorefter det lader til at alle, og især Karulf, har fået nok af Valhal, Askel vender sig mod spillepersonerne, som han venligt spørger, om de ikke kender eller har oplevet en spændende historie, eller om de skulle kende en ny sang eller have nyheder med fra Aros (hvis de da har indrømmet, at de kommer derfra, ellers er det på tide, at du får dem til det).

Hvordan de reagerer på dette, får stor betydning. To ting vil øjeblikkeligt igangsætte Ranveigs 2. plan.

1: Hvis de nævner det svenske besøg i Aros, vil det føre til at Ranveig groft afbryder dem, da det måske kunne komme til at afsløre, at hendes brødre er i nærheden. Det kunne føre til for mange spørgsmål fra Karulfs side.

2: Hvis de fortæller en god historie om, hvilke store helte de selv er (kræ-

ver et Fortællekunstslag), vil Ranveig tage ordet, når de er færdige.

Hvis spillepersonerne ikke gør nogen af delene, vil Ranveig stadig igangsætte sin 2. plan. Hun vil blot vente til slutningen af festen og sige nogenlunde det samme, men vil dog ikke bruge så store ord om »heltene« fra Aros.

Ranveig vil først hviske sin mand i øret og derefter selv højlydt foreslå, at »disse brave unge helte skal lægge den døde høvding til ro igen«. Høvding Karulf vil derefter tage ordet og med rystende stemme kræve, at »I skal indløse Aros' årgamle æresgæld til Olsvi. I skal lægge den gamle til ro igen. I er blevet udpeget af nornerne til denne dyst, kun en fremmed vil magte at klare den gamles ånd, ikke sandt vølv (hun nikker).«

**Afslag:** Hvis spillerne prøver at snakke sig ud af det, vil Olmund, der er blevet instrueret af sin mor, vende sig imod dem og sige: »Ha, se magen til kaniner, her kommer de og giver sig ud for voksne, og så tør de ikke engang indløse deres æresgæld. For mig skulle det ikke være nogen sag at ordne min farfar.« Karulf vil svare: »Ja ja, men du ved, at man ikke kan dræbe sine egne døde slægtninge.«

Nu kan spillerne så gøre, som de vil. Hvis de stadig afslår, vil høvdingen sige: »Ja, I skal ikke regne med at købe nogen tyr her hos os!«

Hvis de stadig siger nej, så lader alle dem i fred og fester videre uden at tage hensyn til dem. Du lader så bare dagene gå. Spillepersonerne kan selvfølgelig prøve at få nogen til at sælge dem en tyr, men ingen vil, slet ikke nu hvor alle ved, at de har afslået at hjælpe byen.

De kan til enhver tid påtage sig opgaven alligevel.

De kan bare lade stå til, og de vil så en dag opdage, at Ranveig og Olmund er forsvundet, ingen ved hvorhen.

Eller som tredje mulighed kan de vælge at vende hjem uden en Olsvityr, men »Uha, hvor vil høvdingen i Aros ikke blive glad.« Understreg dette klart og tydeligt for dem. Dette kan føre til, at de vælger at tage til en anden bygd for at købe en tyr dér, i det håb at høvdingen ikke kan se forskel. Dette er også muligt, og så er det op til dig at improvisere, men vi vil råde dig til at lade det få negative konsekvenser for spillepersonerne før eller senere. Det kan f.eks. være når en handlende fra den by, hvor tyren blev købt, kommer på besøg i Aros og fortæller vidt og bredt om, hvor dygtige eller dårlige handelsmænd spillepersonerne var, da de købte tyren.

**Hvis de påtager sig opgaven,** er alle glade, og Vølven vil tilbyde at forklare dem alt, hvad hun ved om Døde (se **Vølven**), men først næste dag, da det er bedst at tale om sådan noget i dagslys. Hvis de siger, at de har tænkt sig at gå op til højen med det samme, vil Karulf være enig med dem og støtte dem, lige indtil han bliver sat på plads af Ranveig (se lidt længere nede). Men først vil Ranveig prøve at få dem fra at tage af sted med det samme ved at få Bjarke til at sige: »Nå, men lad os først få noget at drikke!« En træl vil komme rundt og skænke op til alle, og Bjarke vil så sige: »Hvad, øhh, I må da have oplevet (flere) heltemodige eventyr.« Hvis dette får dem til at fortælle løs, så afbryd dem engang imellem og fortæl dem, »at der er en træl, der fylder jeres bægre op«. Dette er for at drikke dem så fulde, at de opgiver at gå ind i højen allerede første nat. Hvis det ikke virker, vil Ranveig blive lidt desperat (for hendes

brødre er jo ved at tømme højen, mens festen foregår), og hun vil derfor kigge på Karulf, mens hun siger: »Det er nok bedst, hvis I venter til i morgen, så I kan være bedre forberedte. Desuden er der jo en frygtelig stor sten oven på indgangen, der endda har runer på, ikke sandt, Karulf?« Og Karulf vil kigge ned i gulvet og nikke. Lidt efter siger han: »Vi må nok hellere gå til ro nu og vente til i morgen med heltemodet.« Alle vil derefter gå hver til sit og trællene vil rydde op og slukke lamperne.

Det er muligt for spillepersonerne at komme op til højen med det samme, hvis det er det, de vil. De kan prøve at forlade festen, så snart de har påtaget sig opgaven. Dette kan lade sig gøre med et par bevingede ord om heltegenginger, f.eks. ved at klare et Høviskhedsslag. Hvis det klares, vil det lukke munden på Ranveig og hendes medsvorne. Dette skal spillerne selv finde på, og hvis de ikke slår et sådant slag, men alligevel indleder sig på at diskutere sagen, vil Ranveig spille alle sine kort for at få dem til at blive. Hun vil endda gå så langt som til at kræve, at de bliver.

En anden måde at komme ud til højen på, er at acceptere, hvad der bliver sagt, for derefter at snige sig ud, når alle sover. Det kræver, at alle klarer et let Snigeslag. Hvis det mislykkes, vil husets beboere vågne. Og de vil være meget nysgerrige efter at få at vide, hvad spillepersonerne sniger rundt for midt om natten. Hvis spillerne virkelig har været meget ivrige efter at komme afsted med det samme og har diskuteret det meget, vil Ranveig og Olmund holde sig vågne, og spillepersonerne skal derfor klare et normalt Snigeslag for at slippe ubemærket ud.



# Vølven

En vølv er en nordisk spåkvinde, der er mere eller mindre i kontakt med nornerne, nogle er endda så viise, at guderne spørger dem til råds. Vølver er enten omvandrende eller bosat lidt væk fra almindelige mennesker.

Vølvens opgave i denne saga er at få spillerne til at tro på, at der er en genganger. Dette gør du ved at spille hende som en meget mystisk og altseende person.

Denne vølv er en meget gammel kvinde på ca. 60 år, hun har nogle gamle klude på, og overalt, hvor de ikke dækker hendes krop helt, kan man skimte gamle tatoveringer, og hvis man klarer et slag på Runeviden (slår en eller flere 6'ere), vil man vide, at de selvfølgelig er magiske. Hendes stemme lyder, som om den er lige så gammel som et krumbøjet egetræ, og med den vil hun fortælle forskellige ting, alt efter situation og tidspunkt. Du er velkommen til at gøre mere ud af hendes tale. Du kan f.eks. lade hende udsørge spillepersonerne om deres hjemby. Om der er en vølv der, eller hvem der er deres gode, o.s.v. Desuden kan du også lade hende tusse omkring i hytten, pille ved forskellige ting, røre lidt i sin gryde med urtebryg o.s.v. Alt sammen for at give lidt ekstra stemning.

## **Velkomst:**

»Ja, ja, jeg vidste, der ville ske et eller

andet, knoglerne havde fortalt mig, at ungt, friskt blod igen ville komme til Olsvi, så jeg har advaret høvdingen om, at vi måske fik besøg af en eller anden slags. I skulle have set, hvor forskrækket den unge kone blev, hun troede sikkert, jeg mente røvere. Og så dukker I op, det kan være, at jeres blod vil flyde på mere end en måde, for her i Olsvi er alt ikke fredeligt, jaja, en slægtning rumsterer i Vesthøjen om natten, siger knoglerne, jaja, det er høvdingens far, han må være vågnet og har opdaget, at han aldrig kom til Valhal.«

## **Når spillerne fortæller om deres ærinde:**

»Nå, I kommer fra Aros og vil købe tyr!« Hun får pludseligt et opklaret udtryk i ansigtet: »Jaså, nå så slipper I nok ikke helt så let, Aros er tæt knyttet til Olsvi, og den gamle stormand tilbød tyr. Knoglerne sagde også, at slægtningen har noget med Aros at gøre, og det er rigtigt, høvdingen var med til at bygge Aros, da han var ung. Jaja, meget spændende.«

## **Hvis de har påtaget sig at dræbe den døde:**

»Jaja, men I skal ned i højen. Hvornår vil I kravle ned i den?« Hvis de svarer om en uge eller midt på dagen, vil hun sige: »Næh, det er ikke godt, det er bedst en af de tre næste nætter, det vil

jeg helt bestemt råde jer til, for knoglerne har sagt, at skæbnen vil være uundgåelig, når den tredie nat er gået.« Men hvis de svarer en af de næste tre nætter eller går ind på hendes forslag, vil hun fortsætte: »Jaja, det er godt, så må vi få nogen til at fjerne den sten, der blev lagt over det hul, der ikke nåede at blive fyldt, før frosten tog jorden. Ellers kan I ikke komme derned. Jeg skal tale med høvdingen om det, for det er nok bedst at fjerne den sten ved dagslys, så bønderne ikke skider i bukserne af skræk.

Jaja, men nu må I høre godt efter hvad jeg kan fortælle jer om de døde. Godt, lyt så. Døde, der vågner, er meget vrede, jaja, det er ikke rart at vågne fra døden og opdage, at du stadig er i Midgård. Nå, men den bedste måde at få dem til at gå til ro på er at stikke et sværd i brystet på dem, jaja, endda helst deres eget ... når de så ligger stille, skal man lægge en masse tunge ting ovenpå dem, så de ikke kan rejse sig, selv om de skulle vågne. Jaja, ham her høvdingen kan I kende på hans store sværd og flotte sølv- og guldfunklende hjelm. Husk det, for der er jo flere derinde i højen. Jaja, I ved trælle og sådan nogen, og de kan jo gå igen ligesom deres herre, så det er bedst, hvis I får ram på den rigtige. Nå, men jeg må hellere tale med høvdingen, jaja.« Hvis spillerne ikke har spørgsmål, vil hun forlade dem nu for at aftale med høvdingen, at han sørger for at få indgangsstenen fjernet, når spillepersonerne vil ind i højen.

Angående de spådomme, som hun har lavet, så vil du kunne se på det, hun siger, at hendes spåknogler ikke har vist fejl, men at hun har misforstået dem. Det er sket, fordi hun går ud fra, at det er en død, der er vågnet op. For eksemplets skyld viser vi her

de oplysninger, knoglerne har givet hende, så du bedre kan give dine spillere spådomme, hvis de bruger Spådomsfærdigheden.

Vølvens knogler fortalte at:

1. Der er en slægtning til høvdingefamilien i højen om natten (Ranveigs brødre)
2. Slægtningen har noget med Aros at gøre (brødrenes flugtskib er i Aros)
3. Højen skal betrædes indenfor tre nætter, ellers er det for sent (brødrene, Ranveig og Olmund tager af sted med al gravgodset efter den tredie nat)

Disse oplysninger fik vølven, efter have klaret to 5'ere og en 6'er i Spådom. Fordi der er to 5'ere, bliver oplysningerne lidt upræcise og ikke alle helt relevante, men hun fik til gengæld hele tre af dem. Husk når dine spillere bruger Spådom, at du skal slå hemmeligt for deres Spådom. De skal jo ikke vide, hvor præcise og relevante informationer de får, for det ved deres spilleperson jo heller ikke. Endnu en huskeregel: Hvis dine spillere bruger Spådomskunst hele tiden, så lad informationerne falde kraftigt i kvalitet.

Her er nogle andre informationer, du kan give spillerne ved hjælp af enten vølven, hvis de stiller spørgsmål til hende, eller ved hjælp af Gudeviden, hvis de spørger, hvad de selv ved (tallet i parentes viser, hvad man skal slå for at få oplysningen):

- 1: Døde vågner for at hævne sig (5)
- 2: Døde vågner, fordi Hel får dem til det (5)
- 3: Gengangere er bange for rindende vand (6)
- 4: Kun meget stærke gengangere kan forlade deres høj ved at lave en gang (to 6'ere)

- 5: Nogle døde spiser mennesker (-)  
6: Nogle gengangere vækker flere døde op (6)

Vølven kan desuden hjælpe dem med andre ting. Hvis spillepersonerne er hårdt såret og ikke kan hjælpe sig selv, kan hun give dem både styrkedrikke og rense og lukke sår.

### **Vølven**

Styrke 9, Visdom 10, Charme 9

Gudeviden: 12 – Blot: 6

– Spådom: 12

Urteviden: 9 – Helbredende: 9

– Sårhelende: 4

– Skadende: 4

Hun er hjemme halvdelen af dagen, resten af tiden render hun rundt og plukker urter og lignende. For at se om hun er hjemme, skal du slå en terning:

1-3: Hun er hjemme.

4-6: Hun er ude.

Hvis hun ikke er hjemme, så kan spillepersonerne finde hende, hvis de slår 4, 5 eller 6 med en terning. De må slå en gang pr. halve time, de leder efter hende, og hvis de finder hende, bestemmer du, hvor hun er henne.

# Højen

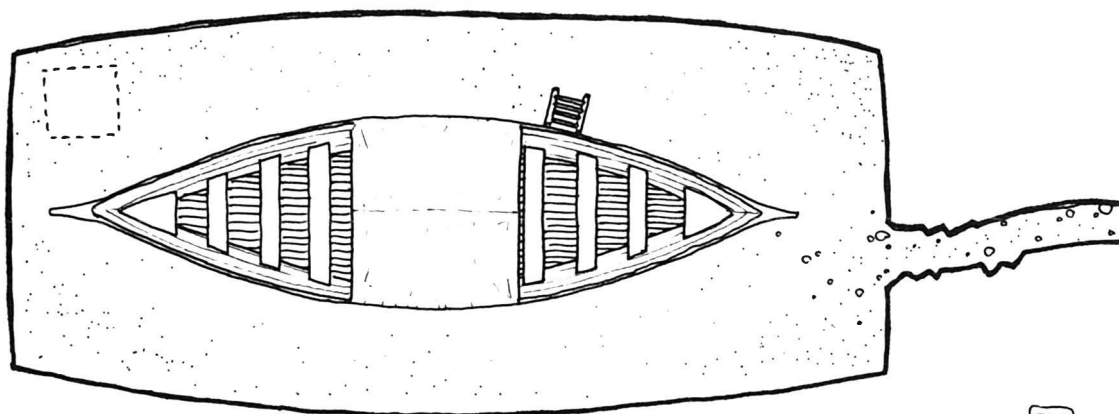
Højen blev lavet til at begrave høvding Karulfs far i. Han hed Karleik og var en ivrig viking, der ofte drog på færd. Han er derfor blevet begravet i sit yndlingsskib, og højen er den største i Olsvi. Da han lå på sit dødsleje, krævede han, at alt hans guld og sølv skulle følge ham til Valhal, sådan at »alle i Valhal skulle kunne se, at Olsvi stadig var en vigtig by« (selv om den faktisk var i kraftigt forfald).

Da han blev begravet, gav man ham dog alligevel kun ca. halvdelen af hans gods med i graven, man mente at det måtte være nok. Hvis vølven udspørges grundigt, vil hun måske fortælle dette. Andre beboere i Olsvi ved det også, men er næppe villige til at in-

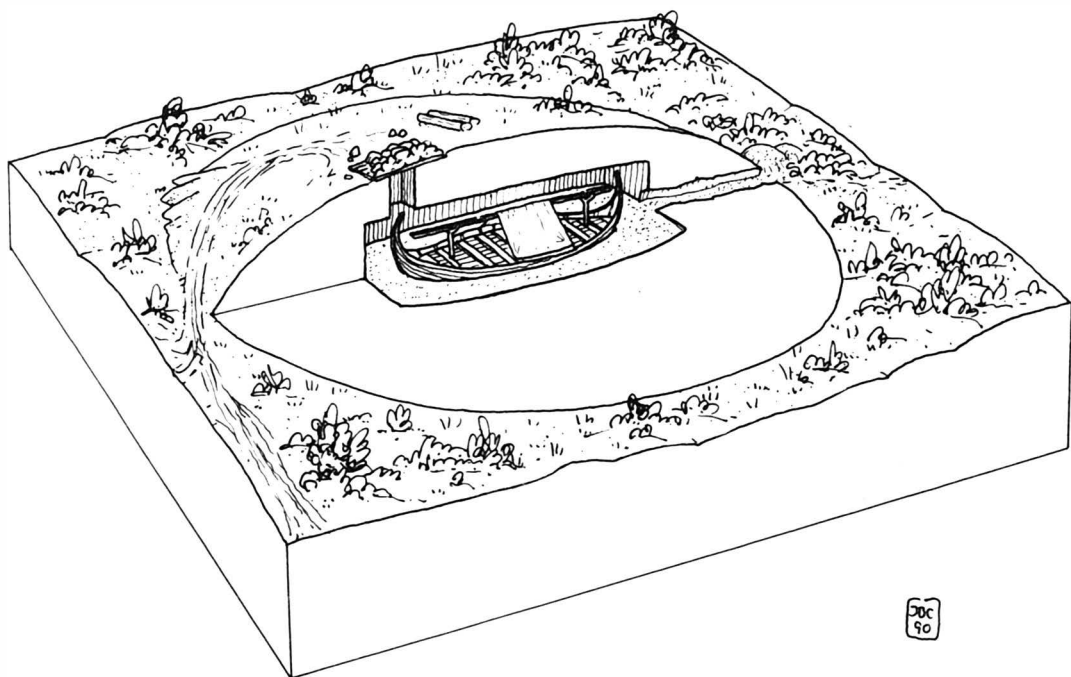
drømme det, hovedsageligt at frygt for at få del i skylden for, at den døde høvding Karleik er vågnet. Det overskydende guld er siden blevet brugt til at købe mad til vinteren, for høsten var dårlig sidste år, og man brugte meget af høsttiden til at bygge gravhøjen.

Højen nåede ikke at blive lukket før vinteren for alvor satte ind, og man dækkede skakten ned i højen med en stor sten.

Svenskerne har i stedet for at fjerne stenen valgt at grave sig ind fra bagsiden, og natten efter at spillepersonerne når til Olsvi, bliver de færdige med gangen. Gangen er godt skjult. Da gravhøjen er overdækket med græstørv, vil det være svært at finde den til-



JBC  
90



dækkede indgang. Leder spillepersonerne efter en tunnel, skal den spilleperson, der har højest Årvågenhed slå mindst to 6'ere for at finde tunnelen. Et godt slag for Sporfinding vil fortælle, at der har været nogen aktivitet omkring højen (høvdingen måske!). Kortet over det indvendige af højen er selvfølgelig kun til spillelederen.

Inde i højen er der meget indelukket, og der er en tryk, rådden stank. Sørg for at beskrive det indvendige af højen uhyggeligt for spillerne, for det er bestemt ikke hyggeligt at gå ind i en grav!

## Runestave

Ranveig bruger runestave til at advare sine brødre om farer. Hun bruger dem, fordi det er svært for andre at opdage beskederne, i hvert fald hvis hun klarer et slag for *Budskab*. Hun

lægger dem i skoven bag den store høj.

Det er op til dig, hvornår og om hvad Ranveig sender en runestav. Men det er meningen, at hun skal advare sine brødre, hvis spillepersonerne har tænkt sig at kravle ned i højen om natten, således at de kan nå at lægge bagholdet.

I praksis kan du gøre følgende:

1. Når Ranveig finder ud af, hvad spillepersonerne vil, laver hun et Budskab på en runestav. Du finder ud af, hvad der skal stå på den. Det skal være rimeligt kort, f.eks. »Vovemodige fremmede. Vil ind høj i nat. Skræm – dræb dem. R.« eller »Farlige fremmede. For kloge. Dræb dem. R.«

2. Når du har fundet ud af, hvad der skal stå, slår du for Ranveigs Budskab, og noterer hvor godt hun klarede det.

3. Hver nat når brødrene går igennem skoven, slår du for Bertils Runekundskab for at se, om de finder beskeden. Hvis de ikke gør det, kan det jo godt blive skæbnesvangert for dem.

4. Hvis spillepersonerne kommer i skoven bag højen, inden brødrene finder runestaven, lader du dem slå på deres Runekundskab, og hvis de klarer det godt nok til at finde runestaven, giver du dem en lap papir med beskeden på.

## De svenske brødre

Brødrene bliver spillepersonernes værste modstandere. Brødrene kommer til at have en masse trumfer på hånden, medmindre spillepersonerne gør noget smart eller uventet.

**Antallet af brødre** ligger ikke fast, men der vil være minimum to, og en ekstra pr. to spillepersoner der er udover to (eksempel: to spillepersoner betyder, at der kun er to svenske brødre i gang med at tømme højen, imens resten er på skibet i Aros. Fem spillepersoner betyder, at der er tre brødre i gang med højen). Du finder oplysningerne om dem på side 45. Du skal bruge dem i den rækkefølge, de er skrevet op, men hvis du er nervøs for, at det er for meget for dine spillere, kan du tage én mindre eller springe nr. 2 og nr. 4 over. Resten af brødrene er på deres skib i Aros.

**Baghold.** Brødrene vil planlægge et baghold i højen, hvis de via en runestav har fået besked om spillepersonernes forehavende. Hvis svenskerne ikke har fået eller fundet en runestav, når spillepersonerne går ind i højen, skal du bruge afsnittet »uansmeldt besøg«.

Studér kortet, der viser højen indvendigt. Her vil brødrene stå i baghold. På skibsdækket har brødrene tændt små fyrfade, der giver et svagt lys, der akkurat kan skimtes, hvis man kigger ind i højen fra oven. Beskriv dette så skræmmende som muligt, f.eks.: »I når op til skakten. Nede fra højens indre kan I skimte et svagt blegt lys, der flakker som en døende sjæl.«

Ideen er, at når spillepersonerne kommer ned, skal Bertil spille den døde høvding, iført gylden hjelm og kæmpesværd, og således prøve at skræmme spillepersonerne. Han vil komme med en del uhyggelige lyde og fagter, der ser meget truende ud, men han vil selvfølgelig ikke sige noget, for så afslører han sig jo som svensker. Hvis spillerne ikke bliver skræmt, men prøver at komme op på skibet, vil han angribe den første, der kommer op ad stigen, imens hun/han stadig er på stigen og derved få en højdefordel, der svarer til situationen ved Bugtå vadedsted (se denne). Hvis den første spilleperson ikke hurtigt trækker sig tilbage, vil den anden bror (de andre brødre) angribe spillepersonerne i ryggen fra deres (sit) gemmested under megen hujen og skrigen, og det vil komme til kamp. Hvis de i stedet begynder at skyde pile imod ham, vil han dække sig med sit skjold, mens han udstøder en masse hånlige lyde. Hvis de bliver ved, vil han hæve armene og hans brødre (bror) vil springe frem for at overraske spillepersonerne, og han vil selv komme ned fra skibet for at slås. Se desuden afsnittet **Flugt**.

**Uansmeldt besøg.** Hvis spillepersonerne går ned i eller op til højen, uden at svenskerne ved noget om det, vil de have ret gode chancer for at overraske



dem. Hvis spillerne opfører sig rimeligt, kan du uden videre lade dem overraske svenskerne i eller uden for højen i en af de følgende varianter:

*Hvis de venter udenfor* vil det være en god idé at gå i skjul, og alt efter hvor tidligt på aftenen spillepersonerne er gået i skjul, vil de efter en del venten enten se svenskerne gå ind i eller ud af højen via gangen (du bestemmer hvad). Dette kan spillerne så reagere på. Det kan være, de vil slås, følge efter dem eller gå hjem og tænke over tingene.

*Hvis de løber tilbage til høvding Karulf eller en anden for at fortælle, at det er gravrøvere, der er i højen, vil spillepersonerne blive hånet:* »Nåh, så I turde ikke gå ind i højen. Jeg troede ellers, at I ville være opgaven voksen.« Ingen vil tro dem eller hjælpe dem, og da slet ikke Ranveig og Olmund. Ingen vil gå med op til højen om natten for at se efter og helst heller ikke om dagen.

*Hvis de vil slås, skal de indhente/gå ind i højen til svenskerne.* Det er op til dig at arrangere detaljerne i dette møde. Se desuden afsnittet **Flugt**.

*Hvis de går ned i højen som anbefalet af vølven, vil de overraske svenskerne i færd med at fylde deres sække.* Det er igen op til dig at arrangere detaljerne i dette møde. Se desuden afsnittet **Flugt**.

**Flugt:** Hvis svenskerne klarer sig dårligt, og de kan se, at spillepersonerne

har en god chance for at vinde, vil de flygte ud gennem gangen. De vil i første omgang prøve at gemme sig i skoven, så de bagefter kan vende tilbage til højen og fortsætte tømningen. Hvis spillerne leder efter brødrene, skal de klare et normalt Sporfindingsslag, for at finde dem. Hvis de gør det, vil brødrene igen flygte, denne gang ud til deres hule ved stranden. For at følge dem denne gang skal hver spilleperson klare et svært Løbeslag. De, der klarer det, kan følge med svenskerne ud til hulen, hvis altså de tør. De, der taber svenskerne af syne, har mulighed for at spore dem med Sporfinding. Det kræver, at man klarer et svært Sporfindingslag.

## Skjulestedet

Om dagen gemmer de svenske brødre sig ved stranden et par kilometer sydøst for Olsvi, hvor der er en klint med en lille hule. Her sover de om dagen, og her gemmer de også de ting, de henter om natten i gravhøjen.

Som sagt sover de det meste af dagen, og skulle spillepersonerne dukke op her om dagen, så slå med en terning. Hvis du slår 1-4, sover brødrene trygt inde i hulen. En undtagelse er, hvis de har været oppe at slås med spillepersonerne og er stukket af fra dem. I så tilfælde vil de skiftes til at holde vagt.

Det er ved denne strand, at brødrene, Ranveig og Olmund skal samles op af deres skib, når højen er tømt.

# Afslutningen

Der er mange mulige slutninger på denne saga. Det afhænger alt sammen af, hvor godt spillepersonerne har kæmpet, om de har opdaget forbindelsen imellem Ranveig og hendes brødre, og hvordan de i det hele taget har opført sig.

Hvis der er nogen døde, er der ikke andet at gøre end at lave nye spillepersoner, eller måske endda spille sagaen forfra.

Hvis spillerne har opdaget og klaret svenskerne, kan der ske to ting:

1. Spillepersonerne dræber dem allesammen og går tilbage til høvdingen og siger, at det var gravrøvere, eller de siger måske, hvis de er snu eller bare ikke har opdaget andet, at nu er den døde høvding slået ihjel. Dette vil medføre, at de fleste vil hylde dem som helst. Det kan dog være, at Ranveig og Olmund vil blive lidt lange i ansigtet. Det er op til dig, at spille som du finder det bedst.

2. Spillepersonerne tager nogle af dem til fange, for at forhøre dem, eller hvis de allerede ved, at der er en forbindelse mellem Ranveig og brødrene, for at konfrontere brødrene med Ranveig. En anklage mod Ranveig og en konfrontation vil kræve en god forklaring af spillerne samt et slag for Smiger eller Høviskhed:

*Ingen 5'ere eller 6'ere:* Høvding Karulf vil blive meget vred over den »løgnagtige beskyldning«, og han vil udfordre talsmanden for spillepersonerne til tvekamp, medmindre beskyldningen bliver trukket tilbage.

*5'ere:* Karulf vil se bekymret ud, men vil meget alvorligt og bestemt bede spillepersonerne trække deres beskyldning tilbage. Hvis de ikke gør det, vil han bede dem om at forlade byen så hurtigt som muligt.

*En 6'er:* Karulf vil se meget bekymret ud. Han vil kigge på Ranveig, der helt klart prøver at se uskyldig ud. Han vil så bede spillepersonerne om at finde den tyr, de gerne vil købe, og han vil, når spillepersonerne forlader scenen, kommandere Ranveig låst inde. Mens spillepersonerne går mod tyreindhegningen, vil de kunne høre Ranveig skrig og råbe om sin uskyld.

*Flere 6'ere:* Karulf vil straks spørre Ranveig inde. Han vil derefter undskylde overfor spillepersonerne, at de er blevet blandet ind i hans familieproblemer og takke dem for deres fine håndtering af sagen. Han vil så tilbyde dem frit valg blandt hans tyre som takkegave.

De ovenstående reaktioner forudsætter, at spillepersonernes beviser ikke er alt for gode. Såfremt du finder deres beviser rigtig gode, kan du gøre

slaget lettere. Beviser kan f.eks. være runestavene, en svensker, der vil indrømme, at Ranveig var med til at planlægge gravrøveriet (det er op til dig at finde ud af, hvordan han kan overtales til at sladre), eller at Ranveig er blevet taget i flugten. Husk at det ikke nødvendigvis er nok at fremvise en svensker. De kan jo sige at de var kommet til Olsvi for at hjælpe med det sidste med gravhøjen. At de er »blevet overfaldet af nogle Aros-boere kan vil ikke bringes dem til last«, eller de kunne påstå, at »vi så nogle ukendte (spillepersonerne) røve guld fra højen og råbte dem an. Det kom til kamp o.s.v.«.

Hvis spillepersonerne har overgivet sig til svenskerne i kamp, vil deres arme blive bundet, og de vil blive taget med ud til skjulestedet. Svenskerne vil omhyggeligt (og med stor fryd) forklare dem, hvordan det er at være træl i Rusland (det er bestemt ikke rart), og svenskerne vil også højlydt prøve at regne ud, hvor meget sådan nogle unge danskere er værd. Og når skibet kommer, vil de blive taget med ombord.

Skibet vil sejle ud i bugten, og her vil det møde et andet skib. Det andet skib tilhører Einar Norske, der er bror til høvdingen i Aros, og altså høvdingebarnets farbror. Einar har slået sig ned i Oslofjorden og lever af handel. Han er på vej hjem til Aros for at besøge familie og for at handle. Når nu de to skibe nærmer sig hinanden, så bed dine spillere klare et nemt slag på Folkekending. Hvis de klarer det, vil de på god afstand opdage, at det er farbroderen Einars skib, der nærmer sig, og kan derefter reagere som de vil:

**Bryde reb** kan de gøre ved at trække 3 fra deres styrke og så slå under det med 2 terninger.

**Hoppe i vandet**, når de kommer tæt på farbroderens skib, kræver to to 6'ere i Undvige, dette slag kræves, fordi spillepersonerne er blevet placeret midt på skibet, og selv om flugtforsøget måske er overraskende, er det nødvendigt for ikke at blive stoppet af svenskerne. Hvis man har armene fri, kræver det dog kun én 6'er. Hvis de når i vandet, kræver det selvfølgelig et Svømmeslag, enten for at holde sig oven vande, indtil man bliver fisket op, eller for at komme hen til farbroderens skib. Husk at straffe de spillepersoner der vil svømme med bundne arme.

**Kæmpe med svenskerne** kan blive nødvendigt, hvis man ikke kan slippe væk. Hvis man er bundet, er det håbløst at slås, da der ud over de overlevende svenske brødre er fire mand på skibet. De, der er bundet, vil simpelthen blive overmandet af to svenskere. De, der har armen fri, har både mulighed for at kæmpe med næver og for at tage våben fra dem, de kan slå ned.

Almindelig svensker: Økse: 2, Skjold: 4, Undvige: 2

Sømand:	1	2	3	4
Sejhed:	20	16	8	16

Kun tre af de fire kan kæmpe, da den sidste bliver nødt til at styre skibet. Med armene fri skulle det være muligt at overleve, indtil man kan nå hen til skibssiden og springe i vandet.

Hvis alle når over på Einars skib, er alt godt. Men hvis der er nogen af dem, der ikke slipper væk fra skibet, vil Einar være nødt til at forfølge svenskerne, men kun hvis der er nogen af de flygtede, der fortæller ham, at der er flere danskere på det svenske skib.

Det er dog ingen sag for Einar at

indhente svenskerne, da han er en fremragende skibsfører. Når de når op på siden af svenskerne, vil han true med at borde dem, medmindre de lader »ungerne« gå. Svenskerne vil grine af dette, og de råber, at »det kommer til at koste dig dyrt at købe disse niddinge fri«. Farbroderen vil forhandle lidt, og man vil derefter udveksle fangerne for det meste af Einars last. I praksis sådan at lasten bliver firet over i store kurve, og spillepersonerne til sidst bliver smidt i havet.

Efter dette er der ingen forhindringer på vejen hjem. Men alt lader til at være gået galt for spillepersonerne. De har mistet, mere eller mindre, alt, hvad de havde med på rejsen. De kan dog vende tilbage til Olsvi, hvor deres handelsvarer stadig befinder sig og handle sig til en tyr. Men først lægger Einar ind til Aros og spillepersonerne slipper ikke for at forklare høvdingen i Aros, hvad der er sket. Han vil derefter råde dem til at fortælle høvdingen i Olsvi, at nu er den døde høvding lagt til hvile og derefter købe en tyr. Hvis de siger andet til høvding Karulf i Olsvi, skal du bruge retningslinierne ovenfor.

På den anden rejse til Olsvi må du selv finde ud af, hvad der sker. Du skal nok ikke lade dem møde fåret igen, men gerne jægeren ved vadestedet, medmindre, selvfølgelig, at de har dræbt ham.

## Tyrekøb

Afhængigt af hvordan spillerne har løst problemet, kan de nu være mere eller mindre godt stillet i den forestående handel.

Handelen foregår med høvding Karulf. Karulf har en evne på 5 i Handel.

Hvis spillerne har løst mysteriet og

afsløret de svenske brødre, vil Karulf stadig være vranten og sur, men han vil skyldte dem en del for deres indsats. Det kan du vise, ved at give den af spillerne, der skal føre handelen, to ekstra terninger på netop denne handel.

Har spillerne derimod ikke løst mysteriet, foregår handelen på normal vis, og Karulf vil være direkte uhøflig overfor dem. Såfremt de har beskyldt Ranveig for at snyde høvdingen, uden at kunne overbevise ham om at det er rigtigt, vil de næppe være i Olsvi længe nok til at få handlet. Skulle du bestemme dig til at give dem en chance alligevel, bør du i hvert fald trække to fra deres evne i Handel, før I går i gang.

Lad nu spillerne lægge varer frem i en mængde, der svarer til en tyrs værdi. det er det grundlag, der handles ud fra. Spillepersonerne vil naturligvis hævde, at det er alt for meget at betale for en tyr, og Karulf vil lægge ud med at tilbyde en kalv for sådan noget tinglyngeltangel. Men efterhånden nærmer de sig nok hinanden. Nu skal begge parter slå deres handelsslag. Hvis de slår lige mange 6'ere, bytter de lige over, og handelen er afsluttet. Hvis du slår flere 6'ere for Karulf end spillerne slog, må spillerne til at rode i deres gemmer for at finde noget, de kan lægge oveni handelen. Lad dem om, hvad de vælger, Karulf tager hvad som helst med den rette værdi – selv deres tøj eller våben (og det med et stort smil).

Hvis det er spillerne, der slår flest 6'ere, kan de vælge at tage nogle af deres ting tilbage igen. Men de kan også vælge at få Karulf til at lægge noget oven i handelen. Karulf vil i det tilfælde vælge at udligne handelen ved hjælp af lædervarer eller husdyr.

Hvis spillepersonerne har valgt den lidet ærefulde udvej at købe tyren et

andet sted, så må du selv improvisere handelen.

## Hjem

Hjemfærden er fredelig. Det eneste, der måske kunne forstyrre rejsen, er jægeren ved vadestedet, hvis han altså ikke er død. Vel hjemme i Aros venter høvdingen på sin tyr, og hvis de har en med, vil der blive holdt en stor fest, hvor den gamle tyr vil blive ofret til Odin som tak.

Til festen vil spillepersonerne have god lejlighed til at berette om deres oplevelser. De vil endda blive opfordret til dette. De kan så finde ud af, hvad de vil fortælle og hvordan (med slag på Fortællekunst, Høviskhed eller Kvad, se i øvrigt regelbogen om Omdømme og se næste afsnit her i bogen om, hvor meget »Glemte af Valhal« giver spillepersonerne i Omdømme). Når de har fundet ud af dette, så lad dem slå for, deres evner, og reager med de andre festedeltagere på, hvor godt de slår.

Hvis de ikke har tyr med, vil høvdingen blive knapt så glad. Men de får dog alligevel en mulighed for at fortælle om deres oplevelser til den fest, der bliver holdt til ære for høvdingens bror, Einar, der netop er kommet på besøg fra Oslofjorden, hvor han bor. Hvis deres fortællinger her er gode, vil de blive tilgivet af høvdingen, og han vil udbringe en skål for dem.

Hvis spillerne undervejs er faldet for den fristelse at tømme gravhøjen selv, vil de, når de kommer hjem, få svært ved at skjule alle de værdifulde sager. Når høvdingen finder ud af, at de har dem, vil han tage dem i skarpt forhør, indtil de bryder sammen, og derefter holde en længere tale for dem, om at det er niddingdåd at stjæle fra

sine naboer og især fra de døde. Han vil derefter prøve at konfiskere alle tingene, for ved næste blot at bruge dem som offergave til Odin. Lad høvdingen understrege overfor spillepersonerne, at det er en meget alvorlig sag, fordi niddingdåd medfører uheld og gudernes ugunst.

## Belønning

Efter at have overstået alle strabadserne, må spillerne forsøge at forbedre deres spillepersonernes evner og færdigheder ud over den almindelige forbedringsmulighed nævnt i regelbogens afsnit Årets gang. Hver spiller må forsøge at forbedre to af sin spillepersons evner og/eller færdigheder. Det skal være evner eller færdigheder, som spillepersonen har brugt i sagaen eller i det mindste haft en mulighed for at få et indblik i, ved f.eks. at have kigget vølven over skuldrene. Se i regelbogen hvordan man slår for at forbedre evner og færdigheder.

Hvis ellers spillepersonerne har taget udfordringerne i sagaen op, skulle der være noget at fortælle om til andre vikinger. Du skal nu fortælle dine spillere om den grundværdi »Glemte af Valhal« giver deres spillepersoner. Du skal vurdere, hvor meget de skal have, alt efter hvor meget spillepersonerne har lavet, og hvor dramatisk og spændende de gjorde sagaen. Hvis de oven i købet har optrådt helt modigt og snedigt, er det endnu et plus i regnskabet.

Brug som udgangspunkt 4 som grundværdi for et godt klaret saga. Lad minimum være 2 og maksimum 5. Hvis du går udenfor denne grænse, skal du have meget gode grunde til det.

Når du har lagt dig fast på et tal, så

fortæl det til spillerne og bed dem skrive det ned ved omdømme på personarket. Hvordan grundværdien af en saga bruges til at forbedre spillepersonens Omdømme, kan du læse om i regelbogen.

## Når sagaen er slut

Når »Glemt af Valhal« er spillet til ende, lever de fleste af spillepersonerne forhåbentlig endnu, og du og dine spillere har sikkert lyst til at spille videre med dem. Det er selvfølgelig også muligt. Der er to måder at fortsætte på:

I kan spille Årets Gang, d.v.s. at I

kan gennemspille et års tid for jeres spillepersoner, hvor de passer deres arbejde, familie og ejendom. Retningslinier til en sådan hurtig gennemspilning af et års gang finder spillelederen i regelbogen. Når der så er gået et år (eller endda flere), kan spillepersonerne tage på nye eventyr.

Den anden mulighed er at tage hul på en ny saga med det samme, og en oplagt mulighed er »Rejsen til Nordhavet«, da den fortsætter, hvor »Glemt af Valhal« sluttede.

Uanset hvad I beslutter jer for, er det en god idé allerede nu at aftale, hvornår I skal mødes for at spille næste gang.

# Personoversigt

## I Aros:

Høvdingen i Aros.

Han hedder \_\_\_\_\_

Han sender sit yngste barn på tyrekøb

Vølven fra Åen, rådgiver for høvdingen.

Goden i Aros.

Han hedder \_\_\_\_\_

Er også rådgiver for høvdingen.

Svenskere fra Gøtaland. Er tilsyneladende i Aros for at handle.

Einar Norske, høvdingen i Aros' lillebror. Ankommer nogle dage senere end svenskerne til Aros.

## På vejen:

Et får, der er løbet bort.

Finn Hyrde, en ung knøs på jagt efter sit får.

Hyrdefamilie. Finns familie.

Jægerfamilie, der tjener lidt på at afkræve vejfarende afgift for at passere vadestedet.

Ulve, der strejfer sultende omkring i Jylland.

## I Olsvi:

Høvding Karulf, søn af den afdøde høvding Karleik, gift med Ranveig. 47 år.

Ranveig Sigfusdatter, blev hentet af Karulf i Sverige, da hun var 15 år. Hun kommer ud af en lidt tvivlsom slægt.

Olmund Karulfsøn, en egensindig knægt, der kun lytter til sin mor, 13 år.

Bjarke Karleiksøn, Karulfs lillebror, en lidt veg person. 39 år.

Askel Thorkelssøn, Karulfs fætter, er en stor hjælp på gården. Bor der sammen med sin datter Thora. 37 år.

Thora Askelsdatter, en lidt sky pige, der er meget køn at se på.

Bertil, Sune og resten af Ranveigs brødre, er i gang med at tømme Karleiks høj uden skrupler.

## De svenske brødre:

### 1. Bertil:

*Styrke:* 7            *Våben: Sværd:* 6  
*Visdom:* 9        *Forsvar: Skjold:* 7  
*Charme:* 3  
*Sejhed:* 17. *Læderbrynje eller ring-*  
*brynje som høvding*  
*Runekundskab: Budskab:* 5

### 2. Sune:

*Styrke:* 10        *Våben: Spyd:* 5  
*Visdom:* 7        *Forsvar: Parere:* 6  
*Charme:* 5  
*Sejhed:* 15. *Skindvams*  
*Sårhelende urter:* 4

### 3. Ingolf:

*Styrke:* 8            *Våben: Økse:* 5  
*Visdom:* 5        *Forsvar: Skjold:* 6  
*Charme:* 3        (*Undvige:* 3)  
*Sejhed:* 14. *Skindvams*  
*Urteviden: Sårhelende:* 3

### Ravn:

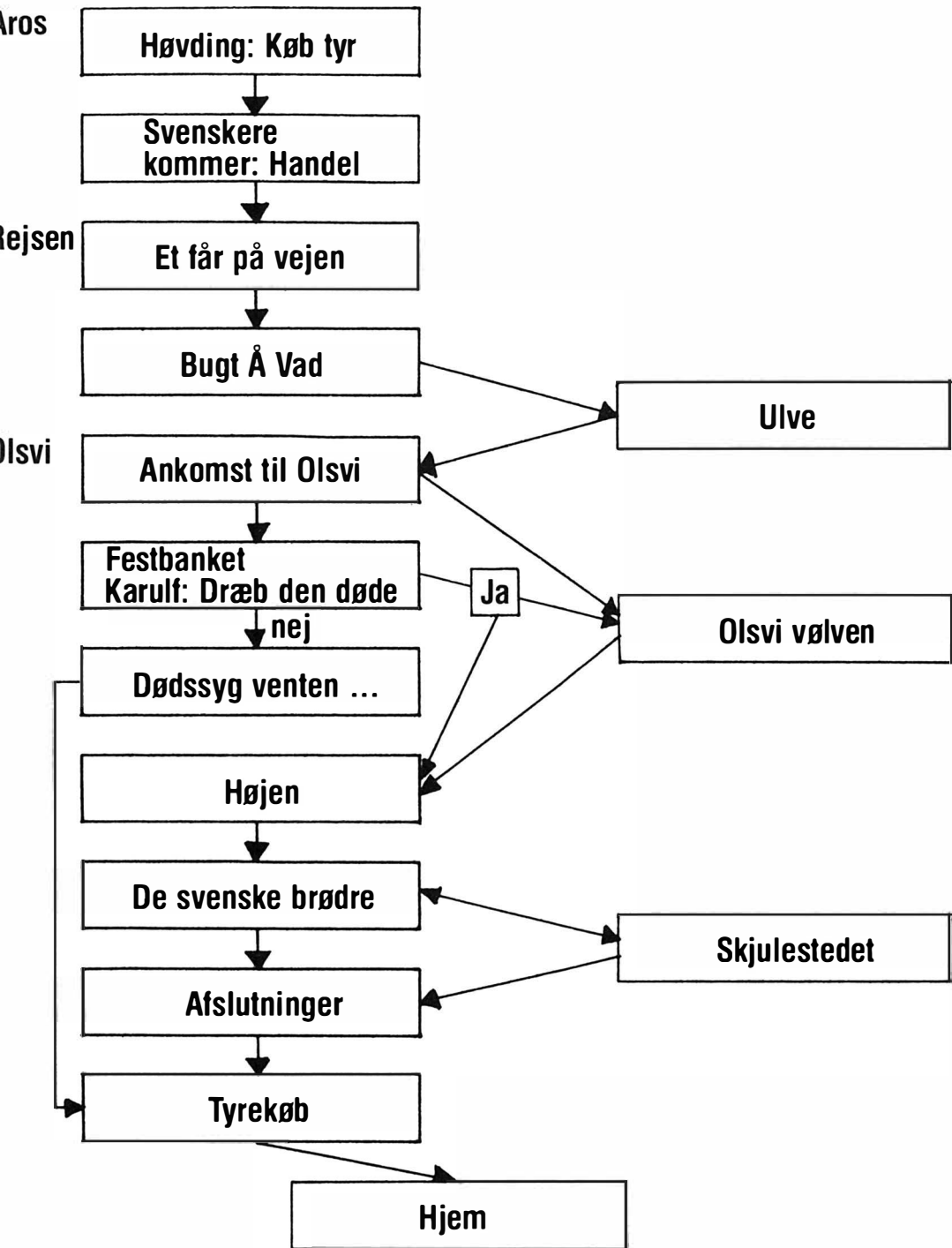
*Styrke:* 10        *Våben: Økse:* 5  
*Visdom:* 9        *Forsvar: Undvige:* 8  
*Charme:* 5  
*Sejhed:* 18. *Skindvams*  
*Kampkunst: List: 6, Finter:* 3

### Fenge:

*Styrke:* 6            *Våben: Spyd:* 4  
*Visdom:* 8        *Forsvar: Parere:* 5  
*Charme:* 7  
*Sejhed:* 12. *Skindvams*  
*Urteviden: Helbredende:* 5



# Sagaoversigt



## VIKING – Første saga: Glemte af Valhal

VIKING er det første danske rollespil, der taget 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 forvandede sig i vikingetiden.

I den første saga i VIKING bliver spillepersonerne af deres høvding sendt til nabolandsbyen på en opgave, som tilsyneladende er nem og udramatisk. Men det viser sig at nornerne – de nordiske skæbnegudinder – har vævet denne saga ind i et net af fare og mystik.

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.