

VIKING

ET ROLLESPIL OM VIKINGETIDEN



REGLER

fakta
BØGFABRIKKEN

VIKING

ET ROLLESPIL OM VIKINGETIDEN

REGLER

Af Mads Lunau Madsen

Illustreret af Peter Madsen og Jørgen Becker-Christensen

BOGFABRIKKEN ^{fakta}

Det har været et stort arbejde at samle materialet til denne bog, og jeg vil gerne takke en lang række mennesker, uden hvis hjælp, det ikke ville have været muligt at få den færdig. Troels Christian Jacobsen og Malik Hyltoft, der har hjulpet mig kontinuerligt med redigering og formulering. Else Roesdahl, Jens Christian Boll og de studerende på Middelalderarkæologi for deres venlige råd og vejledning; hvad der måtte være tilbage af fejl i materialet må stå for min egen regning. Og endelig en tak til mine venner i spilleklubben Fasta og på Fastaval samt alle andre, der har hjulpet med at afprøve spillets funktioner.

Det har fra starten været formålet med VIKING, at spillet på én gang skulle være underholdende, spændende og historisk korrekt. Heldigvis var vikingetiden en barsk og begivenhedsrig tid, og det har derfor ikke skortet på spændende emner spillet kunne handle om. Jeg håber at alle, der prøver spillet vil få nogle spændende aftener og til tider føle suset fra vores fælles fortid.

Hvis nogen skulle have lyst til at kommentere spillet, hører vi gerne fra jer. Og hvis I har spørgsmål til reglerne, besvarer vi dem gerne, hvis I sender spørgsmål og en frankeret svarkuvert til: Dansk Spil-Design, Vestervang 30/2, 8000 Århus C.

Mads Lunau Madsen
Århus 1990

Fotografierne på side 55, 60 og 72 er venligst stillet til rådighed af Nationalmuseet. Fotograf: Lennart Larsen.
Fotografiet side 27 er venligst stillet til rådighed af Vikingeskibshallen i Roskilde.

VIKING – REGLER

© Bogfabrikken Fakta og Dansk Spil-Design

Redaktion: Mads Lunau Madsen, Troels Christian Jacobsen og
Malik Hyltoft

Sats: Christensen Fotosats ApS

Trykt i 1990 af scanprint, Jyllands-Posten A/S

1. oplag 1990

ISBN 87-7771-003-7

INDHOLD

Indledning	7
Spillepersonen	11
Evner og færdigheder	21
Kamp og sår	36
Magi	54
Handel og værdi	65
Udstyr	73
Årets gang	77
Vejledning til spillelederen	81
Kort	86
Personark	88
Evneark	90

INDLEDNING

Hvad handler Viking om?

VIKING er et spil der handler om vikingetiden på en anden måde. Når du spiller VIKING spiller du et rollespil, og det betyder at du selv skal spille en viking, og selv bestemme hvad han eller hun skal foretage sig.

Vores mål med VIKING er at give dig og dine venner en mulighed for at gå på opdagelse i vikingernes verden sammen. VIKING er spændende og lærerigt både for voksne og børn. Vi håber at du og dine venner vil finde det spændende og fascinerende at gå på opdagelse i vikingetiden sammen.

VIKING er bygget op om vikingerne og deres nabofolks sagn og fortællinger. Det er derfor ikke kun et historisk spil, men et spil, der fortæller om vikingernes sagnverden, sådan som de gerne selv så den, med stolte heltegeringer, vise goder, mystiske sandsigere og snarrådige handelsmænd.

VIKING er heller ikke blot et spil om folk med hornprydede hjelme (som vikingerne ikke engang brugte), der drager ud på plyndring. Det er et spil

om virkelige mennesker, der lever i en spændende og ofte farlig verden.

Du spiller en viking!

VIKING er et rollespil. Det betyder, at hver spiller har en person (spillepersonen) og bestemmer, hvad denne person skal foretage sig undervejs i spillet.

I VIKING spiller du et menneske fra vikingetiden. Du kan være næsten hvemsomhelst, pige eller dreng, mand eller kvinde. Du kan være en kriger eller en person med et mere fredeligt erhverv såsom en handelsmand eller en gode (en nordisk præst).

Alle skal samarbejde

Når du spiller VIKING med dine venner eller din familie er det vigtigt, at I samarbejder. Jeres spillepersoner udgør en gruppe, og gruppen klarer sig bedst, hvis den samarbejder om alting og taler om, hvad der skal gøres.

Hvis du er alene, vil der være en masse ting, du ikke kan, og kun nogle få ting du er god til. Hvis I derimod holder sammen og samarbejder, vil I tilsammen kunne finde ud af de fleste ting.

Hvordan spiller man?

VIKING går ud på at fortælle en spændende historie (en saga). Der er en fortæller og nogle hovedpersoner. Men i modsætning til i en normal historie, så er hovedpersonerne levende, det er nemlig Jer. Fortælleren er også levende, det er nemlig den af jer, der leder spillet (spillelederen).

Spillepersonen: Det første du skal gøre, når du vil spille, er at lave en spilleperson. Du skal bruge terninger, når du laver en spilleperson til VIKING, så du er aldrig helt sikker på, hvad du får. Nogen er stærke andre er kloge, enkelte er begge dele; men vi har ikke selv bestemt det. Hvis vi tænker os om, kan vi dog altid udnytte det vi har, til vores fordel.

Det er vigtigt, at din spilleperson er en, du kan lide at spille, for du skal tilbringe lang tid sammen med ham eller hende. Hvis du får lavet en spilleperson, du slet ikke kan lide, skal du derfor tale med din spilleleder med det samme og høre, om du ikke kan få lov til at lave en ny. I de fleste tilfælde må du nok godt. Du skal bare huske, at du ikke skal blive ved med at lave nye spillepersoner indtil du får én, der kan alt. VIKING handler om normale mennesker, ikke om supermænd og -kvinder. Du får mest ud af spillet, hvis du føler dig som din spilleperson, og kan sætte dig ind i, hvad han eller hun vil og kan.

Du kan læse hvordan man laver en spilleperson i afsnittet om spillepersonen på side 11. Her kan du også læse mere om, hvordan du får mest muligt ud af spillepersonen.

Spilleleder: Spillelederen er den, der styrer et spil VIKING. Det er ham

eller hende, der styrer den saga spillepersonerne skal opleve. Han skal fortælle om alle omgivelserne og tale for alle bipersonerne i sagaen.

Hvis ikke man har prøvet at være spilleleder før, kan det godt være lidt svært. Derfor er der bagest i bogen et afsnit med gode råd og vejledning om, hvordan man klarer sig godt som spilleleder, og giver alle et godt spil (også én selv).

Spillets forløb: Når I spiller VIKING foregår det som en snak mellem spillelederen og spillerne. Før spillet har spillelederen læst den saga, der skal spilles, og han starter med at fortælle jer, hvad der sker omkring jer. I skal så fortælle spillelederen hvad I gør, og han fortæller jer, hvad der så sker.

Spilleleder: I står nu nede på stranden, tæt ved jeres landsby. Hvad nu?

Peter: Jeg vil øve mig i at kaste. Jeg finder nogle gode flade sten og går i gang med at slå smut.

Mona: Jeg tror jeg vil gå rundt i strandkanten og se om jeg kan finde noget rav efter stormen igår.

Spilleleder: Det kan du måske godt Mona; men det finder vi ud af senere, for det tager jo lang tid. Imens snakker jeg lige med Peter. Peter, mens du kaster, ser du pludseligt et sejl langt ude på havet.

Peter: Kan jeg genkende sejlet? Er det min morbrors langskib?

Spilleleder: Det kan du ikke se på den afstand.

Peter: Jeg kravler op ad skrænten og ser om jeg kan se bedre derfra.

Mona: Jeg har også set sejlet, kan jeg genkende det?

Spilleleder: Nej du leder efter rav, du kigger ikke ud over havet, du kan først opdage det når Peter fortæller dig om det. Peter, oppe fra skrænten kan du se

at det ikke er din morbrors langskib, men et helt fremmed skib med mange årer.

Peter: Jeg råber til Mona at hun skal kravle op i et træ og holde øje med skibet, mens jeg løber ind til landsbyen og fortæller om det.

På den måde taler I frem og tilbage og får sagaen til at skride frem. I kan også tale med de andre spillepersoner og med bipersonerne i sagaen. Når I taler med en person, der ikke er en spilleperson, taler spillelederen for ham. På den måde kan I tale med alle folk i sagaen som om de stod foran jer.

Peter: Jeg løber ind til landsbyen for at fortælle, at der er et skib på vej.

Spilleleder: Den første du møder, når du kommer ind til byen, er smeden.

Peter: Jeg siger til ham, at der er et skib på vej ind til vores landsby.

Spilleleder (som smed): »Et skib? Det var da spændende, du glæder dig nok til at se din morbror igen hvad?«

Peter: »Jamen, det er ikke det skib. Det er et helt andet skib, det er stort, og har mange årer!«

Spilleleder (som smed): »Det lyder alvorligt. Du må hellere gå hen til din far og bede ham samle mændene for en sikkerheds skyld. Imens går jeg ned på stranden, og ser hvad det er for et skib.«

Når I vil foretage jer noget, finder I med det samme ud af, hvordan det går. Nogle ting er så lette at gøre, at alle kan gøre det. Hvis din spilleperson vil gå en tur eller spise noget mad lykkes det af sig selv; men du skal stadig huske at fortælle det til spillelederen, så han ved, hvad du laver og hvor du er.

Andre ting kan være svære at gøre. Hvis du vil prøve at gøre noget, der ikke automatisk lykkes, siger du det også til spillelederen. I ser så på dit

personark for at se, hvor god du er til det, og slår med terninger for at se, om det lykkes. Du kan læse hvordan man finder ud af om en ting lykkes i afsnittet om evner i kapitel 3.

Hvad skal jeg bruge?

Hvis du har denne bog, nogen terninger, en blyant og en blok papir, har du alt, hvad du skal bruge for at spille VIKING. Senere får du måske brug for nogle flere personark. Dem kan du kopiere fra arkene her i bogen.

Indtil videre skulle du dog have nok til at begynde at spille hvis du har:

Regelbog: Regelbogen er den bog du sidder og læser i nu. Den fortæller dig alt om, hvordan man spiller VIKING. Hvis du skal spille spillet som spilleperson, behøver du ikke at læse hele regelbogen; det er nok at din spilleleder læser det hele. Men det er en fordel, hvis du læser afsnittene om spillepersonen og om evner, så du selv kender spillets mekanismer.

Hvis du skal være spilleleder, er det vigtigt, at du læser hele regelbogen inden I går i gang. Du skal jo kende reglerne for at kunne køre spillet for de andre. Hvis du skal stoppe op for at læse regler hver gang der sker noget nyt, er det jo ikke sjovt.

Du kan godt vælge at springe det over, der står i rammer indtil videre – det står der mest for at underholde dig, og for at give dig en masse nyttige oplysninger om vikingetiden, som du kan bruge i spillet. Men sørg for at du har forstået reglerne, før du går i gang.

Sagaen: SPILLERNE MÅ IKKE LÆSE SAGAEN I FORVEJEN, den er kun beregnet for spillelederen. Hvis du er spilleleder, skal du til gengæld have læst hele sagaen inden du går i

gang med at spille. Hvis der er noget du synes er svært ved sagaen, så læs det to gange.

Personarket: Hver spiller skal have et personark. På personarket er der plads til at skrive alt, hvad spillerne behøver at vide for at kunne spille spillet. Personarket fortæller, hvem spillepersonen er, og alt hvad han eller hun kan. Hvis spilleren forstår personarket, er det intet problem at spille spillet.

Du kan finde nogle personark bag i bogen, og du må gerne kopiere dem, hvis du har brug for flere.

Terninger: Du skal bruge terninger for at kunne spille VIKING. Du skal helst have 6 eller flere, for nogle gange skal du slå med en hel del. Du slår med terningerne, når du skal lave din spilleperson, og når du skal finde ud af, om en ting går godt. Terningerne sørger for, at der er spænding om udfaldet. Nogen gange går en ting du aldrig havde turde håbe på godt, og andre gange kan selv det simpleste gå galt – sådan er livet (og VIKING).

SPILLEPERSONEN

Spillepersonen

Din spilleperson er den person, du skal forestille dig, at du er, når I spiller VIKING. Han eller hun er hovedpersonen i din fortælling, lige som de andres spillepersoner er hovedpersonerne i deres.

Du skal altid bruge et personark til at holde styr på din spilleperson. Så har du alle de oplysninger, du har brug for på ét sted. Hvis du alligevel føler, at du har brug for at skrive mere ned om din spilleperson, kan du gøre det på bagsiden af arket, så det ikke bliver væk.

Skriv altid med blyant. Det kan være at du skal ændre noget senere.

Person-arket

Dit person ark er delt op i bokse. Vi vil først gennemgå hvad det er der står i disse bokse. Bagefter vil vi vise hvordan man laver en spilleperson. Samtidigt vil du få en forklaring på, hvad det der står i boksene betyder.

Spiller: I den øverste boks skal du kun skrive dit navn. Gør det med det samme, så er det lettere for dig at finde dit eget ark næste gang der skal spilles.

Beskrivelse: I den næstøverste boks er der plads til at beskrive din spilleperson. Her skal du skrive hans eller hendes navn, hjemby og arbejde. Du

skal også skrive hvor gammel og stor han eller hun er. Endeligt kan du her skrive, hvilken af guderne din spilleperson bedst kan lide.

Egenskaber: Lige under beskrivelsesboksen står der tre egenskaber (STYRKE, VISDOM & CHARME). Det er ting, din spilleperson er født med, og de vil ikke ændre sig undervejs i spillet.

Sejhed: Til højre herfor er der plads til at skrive din Sejhed op. Din Sejhed viser, hvor meget skade du kan klare, hvis du skal slås.

Resten af boksen er til at holde regnskab med, hvor meget Sejhed du har, når du er i kamp.

Sår: I midten er der et felt, hvor du kan skrive ned, hvis du får et alvorligt sår. Her kan du også holde regnskab med, om sårene stadigvæk bløder, om der er betændelse i dem eller endda koldbrand.

Omdømme: Nedenunder til højre skal du skrive det tal, der viser dit Omdømme. Jo større tallet er, jo bedre kendt er du ude omkring. Når du laver ting i spillet vil du efterhånden blive mere og mere berømt, og dit Omdømme vil blive større.

Familie: Til venstre er der et felt hvor du skal skrive op, hvem der er i din nærmeste familie. Familien var meget vigtig for vikingerne.

Ejendele: Nederst skal du skrive de af

dine ejendele, du har på dig, op. Det er vigtigt at du skriver hvad du har med. Hvis ikke de står her, kan din spilleleder godt beslutte, at du har glemte dem hjemme, og så kan du jo ikke bruge dem.

Evner: På et ark for sig selv står der en lang række af evner. Dette ark er lige så vigtigt for din spilleperson som det første, for det er her der står, hvad din spilleperson kan.

Evnerne er grupperet under de tre egenskaber for at vise, hvilken af disse de passer til. Når du laver en spilleperson, lægger du point på evnerne. Jo flere point du har på en evne, desto bedre er du til den.

Hver evne er desuden delt op i færdigheder. De point du lægger på evnerne, bliver bagefter fordelt på færdighederne, så man kan se, hvad du er bedst til inden for hver evne.

Vi laver en spilleperson

Når du går i gang med at lave en spilleperson, bør du have et ekstra ark blankt papir ved hånden til at lave notater og udregninger på. Husk at din spilleleder sikkert gerne vil være til stede, når du laver spillepersonen.

Det første du skal gøre, er at slå for dine **egenskaber**. Til det skal du bruge to terninger, som du slår med for hver egenskab (du skal lægge de to tal sammen). Hver gang du har slået, skriver du resultatet på strengen ud for egenskaben.

For at vise dig, hvordan man gør, har vi lavet Monas og Peters spillepersoner (de har valgt navnene Asgerd og Gunløg), som du kan følge i eksemplerne hele vejen igennem kapitlet.

Egenskaberne

Den første egenskab du skal slå for, er **Styrke**. Hvis du slår over 8, er du stærk. Hvis du slår under 6, er du ikke særligt stærk. 6, 7 og 8 er meget normalt. Hvis du er stærk, kan det enten være fordi du er stor, fordi du har mange muskler, eller fordi du er hurtig og har god balance, det bestemmer du selv. Styrke er udtryk for alt, hvad din krop kan. Det er en fordel at have en høj Styrke, hvis du gerne vil være kriger eller håndværker.

Mona slår for Styrke først. Hun slår en 3'er og en 1'er ($3+1=4$). Hun har altså 4 i Styrke. Det er ikke ret meget. Mona beslutter, at det er fordi Asgerd ikke er særligt stor, og ikke har ret mange muskler; men hun er hurtig nok. Peter slår en 3'er og en 6'er ($3+6=9$). 9 er ret godt, og Peter beslutter, at Gunløg er meget høj, og at det er det der giver ham hans Styrke.

Herefter slår du for din **Visdom**. Din Visdom angiver hvor klog du er. Den viser også hvor god du er til at huske, hvor viljefast du er, og hvor fornuftig du er. Igen bestemmer du selv, hvilke af tingene det er, du er specielt god eller dårlig til. Visdom er vigtig, hvis du vil være gode, bonde, rorsmand på et skib eller god til at bruge urter.

Mona slår to 6'ere for Asgerd (Hurra). Asgerd har altså 12 i Visdom, og er derfor meget klog, fornuftig og viljestærk. Peter slår en 1'er og en 3'er for Gunløg. Med 4 i Visdom er Gunløg ikke særligt smart, og Peter beslutter at det er hans store dumdristighed, der er hans problem.

Til sidst slår du for din **Charme**. Din Charme viser, hvor god du er til at



omgås andre mennesker, det er både hvor godt du ser ud, og hvordan du opfører dig. Handelsmænd og skjalde skal helst have en høj Charme.

Til sidst slår Mona og Peter for Charme. Mona slår en 1'er og en 4'er (5). Asgerd har altså ingen høj Charme og er måske lidt af en rappenskralle. Peter slår en 6'er og en 4'er (10), han mener at det må betyde at Gunløg er en stolt og rank fyr.

Hvis de tre tal du har slået for Styrke, Visdom og Charme tilsammen er under 18 har du ikke slået særligt godt, og du bør nok slå om med det samme. Spørg din spilleleder.

Er jeg sej

Før du går videre på denne del af arket, skal du finde ud af hvor sej du er. Hvis du skal være kriger skal du nemlig helst være rimeligt sej. Hvis ikke du er det, må du hellere sørge for at du har noget andet at leve af også. Din **Sejhed** finder du ved at slå med to terninger og lægge dem til din styrke. Skriv resultatet på strengen i boksen længere nede på arket.

Mona slår en 6'er og en 1'er for Asgerds Sejhed. Asgerds Styrke var 4, så hendes samlede Sejhed bliver $4+6+1=11$, det er ikke så meget; men det har Mona ikke noget imod, for hun har tænkt sig, at Asgerd skal bruge sin Visdom til at klare sig med, og den har hun nok af. Peter slår to 3'ere for Gunløg. Med hans styrke på 9 ($9+3+3=15$) giver det en Sejhed på 15.

Hvis din Sejhed er over 14 kan du roligt give dig i lag med krigererhvervet; men husk: det er altid farligt at være kriger. I VIKING kan alle blive nødt til at slås fra tid til anden, men en kri-

ger skal slås tit. Og hver gang man slås, er det farligt.

Din Erfaring

Du skal nu slå for din **Erfaring**. Din Erfaring er det du har lært, inden du begynder spillet, og det du slår viser samtidigt, hvor gammel du er.

Du skal slå med fem terninger i alt. En for hver af dine tre egenskaber, og to som du selv må bestemme, hvor du vil placere. Hvis du vil være meget god til én ting, kan du lægge dem begge to på den samme egenskab. Hvis du hellere vil kunne lidt af hvert, skal du nok lægge dem på to forskellige.

Når du har besluttet, hvordan du vil fordele dine terninger på de tre egenskaber, slår du for én egenskab ad gangen og skriver hvad terningerne for den egenskab giver til sammen på dit notatark. Dette tal skal ikke noteres på personarket.

Mona bestemmer, at Asgerd skal være god til Visdomsevner; men samtidigt skal hun kunne beskytte sig selv lidt. Derfor lægger hun den ene af de to terninger, hun selv må bestemme, ud for Styrke og den anden ud for Visdom. Asgerd har altså to terninger ud for Styrke, hun slår 6 og 2, og skriver »Styrkeevner +8« på sit notatark. Ved Visdom slår hun 4 og 6, hvilket giver +10 for Visdomsevner, hvilket hun også skriver på arket. Til sidst slår hun med én terning (4) for Charmeevner og skriver det op.

Peter ønsker at Gunløg bliver en stor kriger, så han lægger begge terninger ud for Styrke. Han slår 1, 5 og 2, lægger de tre tal sammen, og skriver »Styrkeevner +8« på notatarket. For Visdom slår han 4, og for charme slår han 3. Dette skriver han også på arket.

Når du har slået med alle dine fem terninger og skrevet resultaterne ned, lægger du tallene sammen. Dette er din **alder**. Den skriver du på personarket ud for Alder:.

Mona havde fået 8 for Styrke, 10 for Visdom og 4 for Charme. $8+10+4=22$, Asgerd er altså 22 år gammel når spillet starter, det er ret meget; men så kan hun så meget mere. Peter havde 8, 4 og 3, Gunløg er altså 15 år gammel når spillet starter, syv år yngre end Asgerd.

Den vigtige beslutning

Nu hvor du kender dine egenskaber, din Sejhed og din Erfaring og alder er det på tide at du beslutter, hvordan du vil have at din spilleperson skal være.

Skal det være en dreng eller en pige? Hvad skal han eller hun hedde? (Du kan finde en masse forslag til vikingenavne på side 19). Hvad skal han lave? Hvor stor familie har hun?

Nogle af tingene er du måske sikker på i forvejen, sådan som Mona og Peter, der vidste, at de ville spille en dreng og en pige og også havde bestemt, hvad de skulle hedde. Men du kan også vente til nu med at afgøre det.

Prøv at udfylde hele beskrivelsesboksen, og tænk over hvert punkt.

Dine evner

Når du har dannet dig et billede af, hvordan din spilleperson skal være, skal du til at udfylde dine **evner**.

Alle de evner man kan have i spillet, er ordnet i tre grupper svarende til de tre egenskaber. De evner, der har mest med Styrke at gøre, står i en kolonne under Styrke på evnearket. De, der har mest med Visdom at gøre, står

under Visdom, og de, der hører til Charme, står under Charme.

Du har nu et antal points at fordele på hver gruppe af evner. De points du må fordele, er værdien af den egenskab, der svarer til evnerne, plus den erfaring du har inden for området (det var dem, du skrev på notatarket, da du kun skal bruge dem én gang).

Tag en gruppe af evner ad gangen. Det letteste er, hvis du først læser alle evnerne igennem og finder ud af hvilke du gerne vil være god til. Hvis du så sætter en streg ud for alt det, du gerne vil være god til, kan du let se, hvor mange point du har, og hvor meget du skal dele dem ud over.

Jo flere point du placerer på en evne, desto bedre bliver du til den. De tal der står i parentes ud for de enkelte evner, er de point du har på dem i forvejen. Dem skal du lægge til det du selv placerer.

VIGTIGT: Du må aldrig placere mere end en tredjedel af dine points i en gruppe på én evne. Det ville sikkert også være dumt at gøre det, men det er en anden sag.

Fordeling på færdigheder

De fleste af dine evner er delt op i færdigheder. Færdigheder kan opfattes som specialer, der hører ind under den enkelte evne. Derfor vil du altid være rimeligt god til alle færdigheder under en evne, hvis du er god til evnen.

Til at begynde med vælger du en af færdighederne, under hver evne du har point på, som den du er bedst til. Den færdighed får samme værdi som den, der står ud for evnen (altså summen af de point du har lagt på evnen og grundchancen i evnen).

Aros – kend din hjemby

Din spillepersons hjemby er Aros, der er en landsby, beliggende ved en stor å, der munder ud i en smuk bugt på den jydsk vestkyst.

I Aros er der folk der er gode til stort set alle håndværk og erhverv, så din spilleperson har mulighed for at lære en hvilken som helst form for håndværk eller erhverv, du har lyst til. Hvis du er rigtig god (en færdighed på 8 eller deromkring), kan det dog godt være, at du er den bedste i byen.

Byen har en høvding, det er byens bedste bonde, som har tid og råd til at tage sig af landsbyens sager. Før I begynder at spille, skal I vælge hvem af jeres spillepersoner, der skal være det yngste barn af høvdingen. De andre skal også finde ud af hvem de vil have som forældre. Der er familier med speciale i forskellige håndværk. F.eks. smedens familie og skibsbyggeren.

Der er i alt 17 familier i Aros og hver har mellem 5 og 20 familiemedlemmer, mere eller mindre beslægtede med hinanden. I alt bor der omkring 200 mennesker i Aros.

Hver familie har et indhegnet område, hvor de har deres husdyr gående, når de ikke er på græs. Her ligger deres bygninger også. Der er forskellige slags bygninger. Der er langhuse, hvor folk bor i den ene ende, og der er stald til dyrene i den anden, og der er små huse, der mest bruges som værksteder og lagre.

Du skal sammen med spillelederen også vælge hvilket hus din familie bor i.

I det daglige passer hver familie sit: Driver dyr på græs, passer marker og vedligeholder huse og hegn. Men af og til arbejder man også sammen: Ved høst, større bygningsopgaver og ved storhandel.

Storhandel er på det seneste begyndt at blive en kilde til god indtjening for Aros, fordi Aros ligger i et fredeligt område, hvor der sjældent kommer røvere. Der er ikke så langt til landets eneste rigtige by, Hedeby, der ligger ca. 2 dages sejlads mod syd. Desuden er der en god strand, som handelsskibe let kan gå op på. Aros har ikke selv nogen handelsskibe endnu, i hvert fald ikke helt, for høvdingens yngste bror har et, men han er flyttet til Norge for flere år siden. Hvis din spilleperson er god til handel, hjælper han sikkert til med at sælge landsbyens varer til de handelsmænd der lægger til i Aros, og handler med folk fra landsbyerne længere inde i land.

De eneste »skibe« landsbyen har, er et par fiskerbåde, der bruges til fiskeri på bugten.

Agerlandet er ikke det bedste i landet, det er lidt for tungt for ploven, men godt nok til at det er værd at dyrke.

I oplandet er der masser af skov, og der er stadig nogle få, der går på jagt for at skaffe føde. I skoven finder man også tit urtesamlere, der leder efter urter til pleje af de syge og sårede.

Hvis din spilleperson senere vil bygge sin egen gård, kan I tage en fotokopi af kortet og tegne huset, eller hvad der ellers bliver bygget, til. I kan også skrive på en fotokopi af kortet hvem der bor hvor.



De øvrige færdigheder under evnen har den halve værdi – RUND ALLE BRØKER NED!

Når du senere i spillet får mulighed for at stige i dine færdigheder, kan du godt vælge at prøve at stige i andre færdigheder end den du var bedst til fra starten. Men så øger det først selve evnens værdi, når den færdighed bliver den højeste. Det tal der står ud for en evne er altså altid det samme som det, der står ud for den færdighed du er bedst til under evnen.

Hvis du ved at stige i én færdighed får din evne til at stige, kan det godt være, at nogle af dine andre færdigheder under evnen stiger. De færdigheder, du ikke selv har gjort bedre, skal jo stadig have den halve værdi af evnen.

Du skal leve af dine evner

Du skal sørge for, at du har noget du kan leve af. Derfor er det vigtigt at du har et erhverv, og du skal helst være god til det.

Du kan vælge at være god til Agerbrug, et Håndværk, til Skibsbrug eller til at Handle. Det er det mest normale. Men du kan også vælge nogen af de andre evner. Det vigtige er, at du har noget, du er god til, som du kan leve af.

Peter vil gerne have, at Gunløg bliver en stor kriger. Så han ville helst lægge alle hans 17 point indenfor Styrkeevner på Kampeevnerne. Sammen med spillelederen finder han dog ud af, at han hellere må have et Håndværk at leve af også (Selv høvdingesønner må kunne forsørge sig selv).

De bliver enige om at han skal være i lære som Tømrer.

Peter skriver Tømrer på linien under Håndværk. Han placerer 3 point på evnen Håndværk, så han nu i alt har 4 på færdigheden Tømrer og 2 på alle andre Håndværk.

Du skal overleve på dine evner

Når du spiller VIKING, kommer du også ud for farefulde hændelser. Derfor er det vigtigt, at du kan klare dig. Det er ikke alle, der kan slås, men de fleste af Jer bør sørge for, at I kan kæmpe rimeligt med et våben. I skal også alle sammen sørge for at i kan forsvare jer, så I bør også lægge nogen point på **Forsvar**.

For Peter og Mona er det klart, at det er Gunløg, der skal kunne slås. Efter at han har lagt 3 point på Tømrer har Peter stadig 14 point tilbage til Gunløgs øvrige Styrkeevner. Da han havde en total på 17 må han ikke lægge mere end 5 point (1/3 af 17 rundet ned) på nogen evne.

Gunløg lægger 5 point ekstra på Kampvåben med færdigheden Økse som speciale (i alt 6), og 5 på Forsvar (skjold) (i alt 7). De sidste 4 point fordeles han med 2 på Nærkamp (Slåskamp), 1 på Kraft (Løb) og 1 på Balance (Klatre). Han havde i forvejen halvdelen af sin Styrke ($9 / 2 = 4 \frac{1}{2}$ rundet ned til 4) i grundchance på Kraft og Balance. De får nu værdien 5, og det samme gør færdighederne Løb og Klatre. De øvrige færdigheder får ikke ændret deres tal fra de 2 grundværdien er på, da alle brøker rundes ned.

Det er også afgørende at én af jer kan bruge urter, så der er nogen til at tage sig af jeres sår.

Vikingenavne

Drengenavne:

Agge, Arne, Arnfast, Arv, Asbjørn, Asger, Asgrim, Aslak, Asmund, Birger, Bjarke, Bjarne, Bjørn, Brune, Bue, Dagfinn, Ebbe, Egil, Eilif, Einer, Eivind, Erik, Erland, Eske, Eskil, Fenge, Finn, Frode, Godfred, Gorm, Grim, Gudbrand, Gudfred, Gunløg, Gunnar, Halfdan, Halgrim, Halthor, Harald, Helge, Helmer, Herluf, Hermod, Hjalte, Horik, Høskul, Håkon, Inge, Ingolf, Ingvar, Iver, Ketil, Knud, Kåre, Leif, Odger, Oluf, Ottar, Ragnvald, Ralf, Rane, Regin, Regnar, Reginfred, Roar, Rolf, Rune, Rørik, Sigfred, Sigmund, Sigurd, Sigvald, Sigvar, Skjalm, Skjold, Snorre, Stig, Stygge, Starkodder, Sune, Svend, Sverre, Sævil, Thorbjørn, Thore, Thorkild, Thorleif, Thormod, Thorsten, Thorvald, Thøger, Toke, Troels, Trygve, Tue, Uffe, Ulf, Vagn, Vermund, Vifil, Øsser, Åge, Åmund.

Pigenavne:

Alfhild, Alfride, Alvide, Asa, Aslaug, Bergljot, Bjørg, Brynhilde, Ellida, Embla, Estrid, Frida, Fylla, Gerd, Gersemi, Gertrud, Gudrun, Gunhild, Gunver, Gyda, Gyde, Gyrithe, Halgerd, Hede, Helga, Herdis, Hilda, Hulda, Hildgunn, Holmfrid, Ide, Inge, Ingeborg, Ingegerd, Liv, Lykke, Nana, Ragnhild, Randi, Ranveig, Rigborg, Signe, Sign-

ild, Sif, Sigrid, Skuld, Thorgerd, Tove, Tyra, Tyre, Unn, Uth, Vedborg, Åse.

Efternavne og tilnavne:

I vikingetiden brugte man ikke efternavne på samme måde som nu om dage. Et efternavn var nærmest et tilnavn, der hjalp til at kende folk fra hinanden når der var flere med samme navn.

Folks tilnavne skulle altså hjælpe med til med at beskrive, hvem de var.

Hvis en mand havde rødt hår og skæg, kunne man kalde ham Røde eller måske Røds-kæg. Eller hvis han haltede, kunne man kalde ham Skævben. En person kunne godt have flere tilnavne, sådan at folk, der kendte ham godt, kaldte ham noget, mens alle andre kaldte ham noget andet.

Kvinder havde sikkert også tilnavne, men dem kender vi ikke så meget til fra historien. Det er helt op til jer selv at finde på dem.

Uanset om folk havde et tilnavn eller ej, kunne man altid beskrive dem ved deres fars eller mors navn. Mænd ville have navnet efterfulgt af -søn, og kvinder af -datter. F.eks. Bjarke-søn, Halfdan-søn, Vøgg-søn, og Estrid-søn. Arnes-datter, Ingvars-datter, Aslaugs-datter og Toves-datter.

Endeligt kunne man også beskrive folk ved deres arbejde såsom Kolben Smed, Troels Kræmmer og Holmfrid Farver.

Da Asgerd har en hel masse point (22) at lægge på Visdomsevner, er det hende, der vælger at kunne bruge urter. Hun beslutter sig samtidigt til, at hun vil prøve på at leve af at indsamle urter. Derfor lægger hun så meget som muligt (7) på evnen Urter (Sårhelende).

Da hun ikke er særligt god til at slå, prøver Asgerd at finde en anden måde at klare sig i farlige situationer på.

Hun bliver derfor enig med spillelederen om at hun, når hun indsamler urter, færdes meget i skoven og derfor også har lært en del om Jagt. 5 point på Jagt (Snige).

De resterende point lægger hun med 5 på Gudeviden (Spådom), 3 på Viden (Folkekending) og 2 på Årvågenhed, der i forvejen var på 6, fordi Asgerd har 12 i Visdom, altså nu 8 i alt.

EVNER OG FÆRDIGHEDER

Hvordan bruger jeg mine evner og færdigheder?

Når du skal finde ud af om du kan klare en ting, ser du på hvor mange point du har i den evne eller den færdighed, der svarer til det, du skal klare. Det tal der står, viser hvor mange terninger du må slå med.

Hvis det du skal klare er let, skal du bare slå en 5'er eller en 6'er på en af terningerne. Hvis det er almindeligt svært skal du slå mindst en 6'er, og hvis det er meget svært skal du slå mindst to 6'ere.

Jo flere 6'ere du slår, desto bedre klarer du det.

Asgerd og hendes far, smeden, står på skrænten, og ser det fremmede skib løbe ind på stranden. De prøver nu begge deres Folkekending, for at se om de kan finde ud af, hvor de fremmede er fra.

Spillelederen bestemmer, at smeden har 2 i Folkekending, og slår derfor med to terninger for ham (2 og 5). For smeden siger han: »De er ikke Danere. Det må være andre Nordboer.«

Mona ser på Asgerds personark og ser, at der står 5 ud for Folkekending, hun slår derfor med fem terninger og slår to 6'ere! Spillelederen fortæller Mona, at Asgerd mener at det må være Nordmænd fra Oslofjorden, fordi de

har fletninger i både hår og skæg. Vikinger fra Oslofjorden plejer kun at komme til Danmark for at handle, så de er nok ikke fjendtlige.

Dine evner og færdigheder

Denne gennemgang vil fortælle dig alt hvad du behøver at vide om din spillepersons evner og færdigheder.

De ting folk kan, hænger ofte sammen. Hvis man har stor færdighed i at spille på et musikinstrument, vil man også være rimelig til at synge. Derfor er evnerne et udtryk for, hvor god din spilleperson er til en gruppe af færdigheder der har noget med hinanden at gøre. Dog har det ved enkelte evner ikke været nødvendigt at dele op i færdigheder.

Evnerne er på spillerarket fremhævet. Under evnerne er der enten en linie, hvor du selv kan skrive en færdighed på eller en række af fortrykte færdigheder. I begge tilfælde er de en del af den evne, der står ovenfor.

Når du vælger at lægge point på en evne, skriver du alle de point, du lægger på, op sammen med grundchancen ud for evnen. Derefter vælger du den færdighed du helst vil kunne som dit speciale. Ud for de øvrige færdigheder skriver du halvdelen af det tal, der står ud for evnen (brøker rundes ned).

Styrkeevner

HÅNDVÆRK: Langt de fleste vikinger havde et håndværk. Der er mange forskellige håndværk at vælge imellem, men evnen Håndværk står for det at være god til at arbejde med hænderne i almindelighed. De enkelte former for Håndværk betragtes som færdigheder, og på de to linier under evnen Håndværk er der plads til, at du kan skrive, hvad dit speciale er (den anden linie er til, hvis du får chance for at blive god til et ekstra Håndværk senere i spillet). Du kan læse her i afsnittet, hvilke Håndværk du har at vælge imellem.

Hvis du har 6 eller mere i et Håndværk, er du udlært i det og kan leve af det i din hjemby. Hvis man har over 10, er man en mester inden for området, og folk vil af og til komme rejsende for at lære det af én.

Hvis du har under 6 i dit bedste Håndværk, er du stadig i lære, og du må bo hos din læremester eller hos din familie. Det kan også betyde, at du arbejder på en gård og blot udøver Håndværket fra tid til anden.

KRAFT: For en række af færdigheder er det vigtigt, at man har en del muskler og en stærk krop. De ligger alle sammen under evnen Kraft. Alle disse færdigheder brugtes også tit i vikinernes sportskonkurrencer.

Man har halvdelen af sin Styrke, rundet ned, i grundchance på Kraft.

Løb: Alle kan løbe, men jo stærkere du er, jo bedre løber du. For hvert point du lægger her, kan du både løbe hurtigere og længere.

Roning: Evnen til at Ro, både en jolle og – sammen med andre – i et langskib. Det kan være praktisk på et togt.

Håndværk og erhverv:

Langt de fleste vikinger havde et håndværk eller et andet erhverv, de kunne leve af. Det kunne godt være at de drog på togter om sommeren, men man skulle jo også have noget at lave resten af året.

Efter hvert erhverv står der, hvilken evne du bruger til at udføre det. Du kan læse i reglerne, hvad det antal af point du har i evnen, betyder for din spillepersons position i landsbyen.

Håndværk:

Farver: Hjemmelavet klæde var hvidt, gråt og brunt ligesom de får og de hørplanter det var kommet fra; men ved hjælp af planteekstrakter kunne det farves i alle naturens farver. Farvet klæde var meget mere værd end ufarvet. (Evne: Håndværk-Farver)

Fiskeri: Hvis man boede ved en kyst, kunne man ernære sig ved fiskeri. Til fiskeri hørte at kunne lave net og ruser og at vide hvor det er bedst at sætte dem. Man kunne også fiske en fisk ad gangen med pilk, hvis man ikke havde sine net ved hånden. (Evne: Håndværk-Fiskeri)

Garver: Garveren lavede huder til læder, jo bedre han var, desto blødere og mere smidigt kunne han gøre sit læder. En god garver kunne leve godt; men man kunne lugte ham langt væk på grund af de stærke stoffer han blødgjorde huderne med. (Evne: Håndværk-Garver)

Guld- og Sølvsmed: Der var kun guld og sølvsmede i de større byer og borge. De lavede smykker og større ting af ædelmetaller. Men det var et lidt utaknemmeligt job, for i almindelig handel blev ædelmetaller handlet efter vægt uanset hvordan det var forarbejdet. (Evne: Håndværk-Guld/Sølvsmed)

Kammager: Kammageren var tit en vandrende håndværker. Han gik fra by til by og tilbød sit arbejde. Når han kom til et sted, gav folk ham et stykke ben, de ville have en kam lavet af, og han skar en kam til dem, og for hver kam fik han en mindre betaling. (Evne: Håndværk-Kammager)

Læderarbejder (skomager): Der blev lavet mange ting i læder: seletøj, skeder og især sko. Sko blev lavet i blødt læder, og de blev derfor hurtigt slidt op, så der var altid arbejde til en læderarbejder med at lave sko. (Evne: Håndværk-Læderarbejder)

Smed (jern): Jernsmeden lavede de fleste af landsbyens redskaber og våben, desuden lavede han også søm og skoede heste. En smed var vigtig for byen og havde høj status. (Evne: Håndværk-Smed)

Spinder og væver: Vikingerne holdt mange får, og deres uld skulle spindes til tråde og senere væves til klæde. Det var ikke alene vigtigt for at få tøj til sig selv, men klædet kunne også byttes med andre ting man havde brug for. Det var for det meste kvinderne der lavede klæde. (Evne: Spinder og Væver)

Træskærer: Træskæveri var et fint hverv, der var meget værdsat. Alle holdt af at have deres træting udsmykket med fine udskæringer. En dygtig træskærer kunne få meget for sit arbejde. (Evne: Udsmykning og Håndværk-Tømrer)

Tømrer: Tømreren byggede huse og reparerede af og til skibe; men han lavede også mindre ting. Tømreren var uundværlig for landsbyen, og selv de mindste steder var der folk, der var gode til tømmearbejde. (Evne: Håndværk-Tømrer)

Andre Erhverv:

Agerbrug: De fleste vikinger var i grunden bønder, og en ordentlig bonde skal forstå sig på agerbrug. Man skulle vide hvornår man skulle så og høste og kunne vurdere hvilke afgrøder, der skulle på hvilken mark.

Selv om du ikke har brugt point på agerbrug, kan din spilleperson godt finde ud af at hjælpe til på en gård. (Evne: Agerbrug)

Jæger: Der var ikke mange egentlige jægere i vikingetiden, og jagt var ikke noget man blev rig af. Til gengæld gav det mange nyttige evner at være jæger. De vidste meget om dyr, og de var de eneste, der rigtigt brugte buer. (Evner: Jagtviden og Bue)

Skibsbygger: Selv om vikingerne sejlede meget var det ikke tit, at en skibsbygger byggede et skib, det meste arbejde bestod i at reparere og vedligeholde de skibe, der var bygget. Men skibsbyggeren havde evnen, hvis det skulle være.

Bygningen af et stort skib – et handelskib eller endda et langskib – kunne godt være en risikabel affære. Der var mange i gang med at arbejde på én gang, og forsinkelser var dyre. (Evne: Skibsbygning).

Handelsmand: En handelsmand kunne ernære sig både derhjemme og på langfart. Det første var det sikreste, men der var meget at vinde ved at tage på langfart, idet man så kunne udnytte prisforskellene fra land til land. Om vinteren handlede handelsmanden derhjemme for at skaffe sig handelsvarer til den næste rejse. (Evne: Handel)

Svømme: Det er let at svømme uden tøj. Hvis du har tøj på er det almindeligt svært, og hvis du også skal have et metalvåben såsom et sværd eller en økse med, er det meget svært.

Om sommeren skal du kun slå én gang for hver 500 meter du svømmer. Om vinteren skal du slå for hver 50 meter.

Hvis ikke du klarer dit slag, begynder du at drukne, med mindre du kan smide tøj eller våben, så du kunne have klaret slaget, eller der er nogen der hjælper dig.

BALANCE: For andre færdigheder er det vigtigt at være smidig og have god balance – det ligger her under evnen Balance.

Man har halvdelen af sin Styrke, rundet ned, i grundchance på Balance.

Kast: Din evne til både at kaste og gribe. Du kan også bruge denne evne til at kaste ting efter folk. Hvis du er god til at kaste, kan du også bruge evnen til at jonglere.

Det er let at kaste og gribe ting når man kaster til hinanden.

Hvis du kaster en sten efter nogen, er det almindeligt svært. Det er meget svært at kaste med ting, der ikke er beregnede til det.

Jo længere du skal kaste, jo færre af de terninger din evne giver dig, må du bruge. Ændringerne i din evner er de samme, som når du kaster med sten i en kamp. Det kan du læse om under Kampevner.

Du kan ikke kaste længere end 40 meter, hvis du også skal kunne ramme noget.

Klatre: Din evne til at klatre i træer, bjerge, på vægge og op ad reb. Det er også din evne til at balancere når du får brug for det.

Du kan også bruge din evne til at klatre til at hoppe ned fra høje ting uden at slå dig og til at springe over kløfter og den slags.

Ride: Din evne til at ride en hest og få den til at gøre som du vil.

Vintersport: Din evne til at stå på ski og løbe på skøjter. Man stod på ski med én stav den gang. Det er praktisk når man skal frem om vinteren.

At løbe på skøjter er nok mere for sjov end det er praktisk.

KAMPEVNER: Kampevner bruges på en speciel måde. Du kan læse om dem i afsnittet om kamp på side 24. Kampevnerne er delt i fire afdelinger, der alle er delt op i færdigheder. De fire afdelinger er: *Nærkamp*, *Kampvåben*, *Forsvar* og *Afstandsvåben*. Det betyder at man også er rimeligt god til at slås med kniv, hvis man har lært Slåskamp og omvendt. Mere om det senere.

Visdomsevner

AGERBRUG: Alle vikinger skal hjælpe til på en gård i høsten og ved såningen. Men det er kun dem, der har lært Agerbrug rigtigt, der kan drive en gård. De point du har fra starten betyder, at du kan finde ud af at luge og binde neg, eller drive en ko, men du ved ikke noget om, hvordan man styrer en hel gård.

Agerbrug er delt op i følgende færdigheder:

Dyrkning: Alt hvad der har med dyrkningen af korn og grøntsager at gøre.

Husdyrhold: Bruges til at passe dyr – små som store, fra okser til bier.

Husholdning: Har med at holde hus og behandle madvarer. Du bruger for eksempel Husholdning, når der skal bages brød eller brygges mjød.

JAGTVIDEN: Er evnen til at fange dyr i naturen, både ved hjælp af fælder og ved at opspore dem og jage dem med bue og pil.

Du kan leve af din Jagtviden, hvis du har 6 eller mere; men du lever ikke lige så godt som du ville have gjort af et Håndværk.

Dyreviden: Dækker alle former for kendskab til dyr. At genkende dem i naturen, behandle deres sygdomme og sætte snarer i mark og skov.

Snige: Bruger du især på jagt, når du skal snige dig ind på byttet; men det kan også bruges over for mennesker.

Sporfinding: Viser hvor god man er til at finde spor i naturen og følge dem. Det kan både være spor efter dyr og mennesker.

Vikingetidens natur:

I vikingetiden var der skov i store dele af Jylland. Skoven vekslede med store heder og agerland.

På øerne var der mindre skov og ingen hede, fordi der boede flere mennesker, der kun levede af agerbrug. De vigtigste træer var eg, birk og bøg.

Der var flere vilde dyr end der er idag. Her er en liste over hvad man kunne møde når man gik et stykke væk fra sin landsby.

Af fugle var der alle de fugle vi kender i dag (spurve, ænder, storke, små rovfugle, fasaner og agerhøns), desuden levede der urfugle i Jylland.

Af små rovdyr var der mange. Brud, hermelin, ilder og mår, der alle var pelsdyr, foruden grævling, der kun levede i Jylland. Ræven fandt man alle steder.

Andre smådyr i den danske natur var odder, egern og pindsvin, og iøvrigt alt hvad I kender fra vores nutidige dyreverden.

Det vigtigste vildt var kronhjorten og rådyret.

To dyr vi ikke har i Danmark længe-

re, var ret normale dengang. Det gælder ulven og vildsvinet. Begge dyr kunne være meget farlige, hvis de gik til angreb.

Der levede desuden mange sæler i havene omkring Danmark.

I landsbyen brugte man selvfølgelig også en lang række tamdyr:

Får, der gav kød og uld.

Geder, der gav mælk og huder.

Gæs, der gav æg og kød.

Heste, der var gode til transport. De var ikke så store dengang, som dem vi har nu.

Hunde, der var venner, vagter og jagthjælpere.

Høns, der var mindre end dem vi er vant til, men de gav dog alligevel både æg og kød.

Katte blev holdt som kæledyr og musejægere. De var forholdsvis små (20 cm høje ved skulderen).

Mus, en evig plage.

Rotter, også en plage.

Tamsvin, der gav kød.

Tamokser, der gav trækraft, mælk og kød.

ÅRVÅGENHED: Evnen til at lægge mærke til ting, der foregår omkring én. Det er altid spillelederen der bestemmer, hvornår man skal slå på sin Årvågenhed. Grundchancen på Årvågenhed er spillepersonens Visdom delt med 2 rundet ned (Visdom på 4 eller 5 giver således begge en grundchance på 2).

Der findes ingen færdigheder under Årvågenhed, men evnen er så vigtig, at den absolut er værd at lægge point på alligevel.

SKIBSBRUG: Skibe var meget vigtige for vikingerne. Både krigere og handelsfolk måtte næsten altid sejle, og i dagligdagen brugte man også skibe til fiskeri og når man skulle på besøg i nabobygderne.

Sejlads: Evnen til at udføre de ting, der skal til for at sejle et skib. Sætte sejl, føre ror, rebe og navigere.

Normalt når et langskib sejler, er det kun skibsføreren (normalt den, der er bedst til Sejlads) der skal slå for at se hvordan det går. Men af og til skal man selv slå, hvis man foretager sig noget specielt farefuldt ved skibet.

Hvis man har 6 eller mere, kan man leve af at være besætningsmedlem på et skib; men medmindre man kan blive skibsfører, er man kun sikret den daglige føde. En god skibsfører har normalt mindst 10 i Sejlads.

Når man skal navigere sejler man normalt efter landkending og med stjerner og sol til hjælp. Hvis man kender det søområde man sejler i, er der tale om et let slag. Hvis man kun har fået ruten forklaret, er det et almindeligt svært slag, og hvis ikke man kender noget til søområdet, eller hvis man hverken kan se land eller sol og stjerner, er det et svært slag. Hvis ikke sla-

get klares, farer man vild og tager dobbelt så lang tid om turen.

For hver uges sejlads skal skibsføreren desuden slå for sin Sejlads, for at se om der sker nogen uheld undervejs. Man skal slå ligesom ovenfor. Hvis slaget ikke lykkes skal du slå på skemaet nedenfor for at se hvad der sker (Det er op til spillelederen at fortolke resultatet af dette slag):

1-2: Mand over bord.

3-4: Brådsø.

5: Ødelagt materiel.

6: Grundstødning.

Skibsbygning: Det er et stort arbejde at bygge et langskib, og skibsbyggerens arbejde er kun en del af det. Der skal først samles tømmer, tovværk og lærred.

Men når tingene først er der, er det skibsbyggerens arbejde at lede arbejdet med at bygge skibet. Hele bygningen tager mindst 60 mande-uger (15 uger for 4 mand, eller 4 uger for 15 mand), flere og færre kan ikke anvendes praktisk.

Når mindstetiden er gået, slår skibsbyggeren for sin evne. Hvis han slår to eller flere 6'ere, er langskibet færdigt. Hvis han slår én 6'er, slår han igen med to terninger for at se, hvor mange mande-uger der endnu skal arbejdes på skibet. Hvis han slet ingen 6'ere slår, må han prøve igen efter 12 mande-ugers arbejde.

Skibsbygning kan også bruges til at reparere skibe med. Når man reparerer et skib, bestemmer man hvor stor en del af en almindelig Skibsbygning reparationen vil svare til, og gør ellers som ovenfor, bortset fra at alle tidsangivelser bliver tilsvarende mindre. Det samme gælder hvis man vil bygge mindre skibe, såsom joller og snekker.



En rekonstruktion af et vikingskib (Skuldelev 5 skibet) bygget af sønderjyske spejdere i 1969.

Vikingerne lov:

Vikingerne love var ret forskellig fra dem vi har nu om dage. Der var ikke noget politi og ingen fængsler. Derfor måtte man afgøre stridsspørgsmål og dømme forbrydere på andre måder.

En anden ting, der også var anderledes var, at der ikke var nogen bøger, og loven var derfor ikke skrevet ned. Loven bestod af en række regler, man var blevet enige om i fællesskab i området.

Tinget: På hver egn mødtes de frie mænd med jævne mellemrum på tinge for at afgøre større og mindre stridigheder. Man forsøgte at være så retfærdige som muligt, men udfaldet af sagen afhang ofte meget af, hvor populær man var, og hvor meget magt ens egen og modstanderens slægt havde.

Småting blev ikke behandlet på tinge. De blev normalt ordnet mellem folk selv. Det var en æressag selv at kunne finde en løsning. Hvis ikke man selv kunne blive enige, kunne man vælge at lade høvdingen afgøre sagen. Det var stadigt bedre (og hurtigere) end at tage på tinge.

Holmgang: Hvis man var løbet helt fast i en sag, kunne man beslutte at afgøre sagen ved en holmgang. På denne måde kom slægterne da i det mindste ikke i fejde.

En holmgang foregik under ordnede forhold og efter forudbestemte regler. Det kunne godt betyde at to kæmpede mod én. Det måtte man jo blive enige om først.

Straf: Når det var afgjort, at forbryderen vitterligt var skyldig, bestemte man en bøde, som forbryderen eller hans slægt skulle betale til offeret. Nogle steder var det offeret, der afgjorde bødens størrelse, andre steder bestemte tinget den. Bøden skulle altid svare til forbrydelsen, ellers forkastede tinget den.

Hvis ikke man betalte den fastsatte bøde, måtte offeret og dennes slægt starte en fejde imod forbryderens slægt, og alle kunne hjælpe til, hvis de ville. Den eneste måde forbryderen så kunne redde sin slægt på, var ved selv at drage i landflygtighed.

En vikings ord: Vikingerne skrev ikke aftaler ned. De huskede, hvad de havde lovet hinanden, og så holdt de ord. Det var fuldkomment æreløst at gå fra et løfte.

Selv folk, der var gode til at lyve holdt for det meste ord, når de først havde lovet en ting. Men man skulle høre godt efter, for at være sikker på, om de nu havde lovet det man troede de lovede.

VIDEN: Evnen Viden repræsenterer færdigheder i ting man skal huske. Hvis man har en høj evne i Viden, vil man blive betragtet som klog.

Folkekending: Din viden om de forskellige folkeslags sæder og skikke. Jo større din folkeviden er, jo bedre begår du dig blandt fremmede folkeslag. Du kan kun lære Folkekending ved at rejse ud i verdenen, eller ved at lytte til dem, der ved noget derom.

Lovkundskab: Loven var meget vigtig for vikingerne; men loven var ikke skrevet ned. Den blev husket af lovsigemænd, der mødte op på tinge og sagde den højt for folk, der skulle have afgjort en tvistighed.

Lovkundskab hjælper dig til at afgøre, hvad der er ret og uret, og hvor stor en bod der skal betales for en uretsgerning. I vikingeloven kunne al uret sones med bøder.

GUDEVIDEN: Dit kendskab til sagnene om de nordiske guder og forholdene imellem dem. Det er også et udtryk for, hvor meget du ved om mytiske væsener som jætter og dværge.

Gudeviden kan også bruges som en magisk evne, det gør man gennem de to færdigheder:

Blot: At blote er at udføre en ceremoni for at fange gudernes opmærksomhed og få godt held i en eller anden sammenhæng.

Til hvert blot skal der gives et passende offer og siges nogle velvalgte og hellige ord. Ofte skal det også foregå på bestemte steder eller ved bestemte lejligheder. Blot for en god høst skal gøres over marken på en helligdag under såningen, og blot for et heldigt vikingetogt skal siges over langskibet, når det ligger klart til afgang.

Under alle omstændigheder vil en god blot give jer en bonus som I vil få glæde af senere. Spillelederen slår for Bloten og holder styr på, hvor godt det gik.

Spådom: Er evnen til at læse gudernes tegn om hvad der kommer. Det er af stor vigtighed at kunne forudsige både held og ulykke.

Spådom er en meget fin kunnen, der kræver at man følger godt med i alt der foregår omkring én. Gudernes tegn er aldrig entydige, så det er vigtigt at kende noget til den man spår, så man selv kan afgøre det sidste.

RUNEKUNDSKAB: Runekundskab er din evne til at bruge og riste (skrive) runer. De point du har her, er slet og ret evnen til at skrive beskeder på vikingemål. Hvis du har lagt 3 point her, kan du læse og skrive ting godt. Hvis du lægger flere point, ser det naturligvis bedre ud, og du kan læse

meget svære og utydelige ting.

For vikingerne var runer ikke kun en måde at skrive sproget på. Runerne indeholdt også en magisk kraft, og hver rune havde sin dulgte betydning. Når du bruger runer til fortryllelse og talismaner, er det denne magiske kraft i runerne du udnytter. Det er udtrykt i de tre færdigheder:

Budskab: Dette er en meget speciel evne. Når man skulle skrive beskeder til hinanden, skar man dem ofte i en pind (runepind). Runepinden lod man så ligge et sted hvor man vidste at modtageren ville komme, og håbede at han ville finde den.

Når du har lagt point på Budskab, betyder det at du kan bruge den magiske kraft i runerne til at gøre det lettere for den, du har tiltænkt runepinden, at finde den og sværere for alle andre.

Fortryllelse: Din evne til ved hjælp af runer at gøre en ting bedre. Den rigtige rune på et spyds blad kan gøre det bedre imod ulve, eller runer på et sværd kan forhindre det i at knække i kamp.

Amulet: Du kan også bruge runernes magiske kraft til at lave en beskyttelse med, det kaldes en amulet. En Amulet laves lige som en Fortryllelse til en bestemt formål. Det kan for eksempel være for at beskytte mod sygdom eller druknedød.

URTEVIDEN: Viden om hvilke planter, der kan spises, eller bruges som medicin. Hvordan man passer og høster planterne, og hvor man kan finde dem.

For at finde de planter du skal bruge, skal du, eller den der leder efter dem, slå på sin evne i Urteviden. Hvis

du er hjemme hos dig selv og har samlet i forvejen, kan det dog være at du allerede har de urter du skal bruge.

Hvis man har 6 eller mere i Urteviden kan man leve af at være urtesamler, og man kan sælge særlige urter man selv dyrker. Det er et frit liv, tæt knyttet til naturen; men formodentligt også et liv i fattigdom.

Husk, at du skal vælge en af delvernerne som hovedevne, de to andre er dine bievner.

Helbredende urter: Evnen til at lave drikke og pulvere man indtager for at få helbredt sygdomme, lindret smerter eller for at styrke sin krop.

For at helbrede en sygdom skal du slå på din evne og slå et antal 6'ere, der svarer til, hvor kraftig sygdommen er (alle sygdomme vil blive beskrevet med et tal, når de optræder i en saga).

Man kan også give folk der er svækket efter kamp styrkende drikke, så de kommer sig hurtigere.

Sårhelende urter: Sårhelende urter bruges til at få sår til at hele hurtigere, og til at forhindre betændelse og koldbrand.

Hvis nogen får et sår i en kamp, er det vigtigt at det bliver behandlet, så der ikke går betændelse i det (det gælder også selv om det har lukket sig selv). For hvert sår skal du slå for din evne. Hvis du slår en 5'er eller en 6'er kan der ikke gå betændelse i såret. Hvis ikke du slår en 6'er risikerer du, at der går betændelse i det senere (alt det kan du læse om under afsnittet om sår på side 47).

Skadende urter: Brug af urter til at skade andre med er en alvorlig sag og en niddingsdåd, der blev foragtet af enhver god viking. Ikke desto mindre

hændte det alligevel, at nogen gjorde det.

Det er ikke nogen god ide hvis I selv begynder at blande gift; men der findes jo mindre farlige ting som klø- og nysepulver, eller sovemikstur. Nogen siger endda, at de dygtigste urtekyndige kan lave en elskovsdrik.

Hvis I får brug for at lave den slags ting, vil der stå i sagaen hvor svært det er. Hvis I vil gøre det på et tidspunkt, hvor det ikke står i sagaen, kan I tale med spillelederen og få at vide om I må, og i givet fald, hvad I skal slå for at det lykkes.

KAMPKUNST: Det er muligt at gøre mere ud af kamp end blot at slå så hårdt så muligt. Med Kampkunst er det muligt på den ene eller den anden måde at få ram på modstanderen, når han mindst venter det. Dette må endelig ikke forveksles med niddingsdåd, for der er tale om Finter og List i åben og ærlig kamp.

Finte: Finter er en Kampkunst der giver mulighed for små angreb, hver gang man kan få modstanderen til at slække på opmærksomheden. Ideen er, at man får modstanderen til at tro at den øjeblikkelige fare er overstået, og så hugger man.

I spillet fungerer det sådan, at du ved starten af en kamprunde, hvor du vil bruge Finte, meddeler spillelederen det. Du slår så for din færdighed. Antallet af 6'ere viser hvormange angrebsteringer du må flytte fra dit normale angreb og over til et ekstra angreb til allersidst i kamprunden, hvor modstanderen ingen mulighed har for forsvar.

List: List er den tålmodiges kampkunst. Med denne færdighed lokker man langsomt, men sikkert, sin mod-

stander ind i en position hvor man kan få et virkligt dødeligt hug ind.

I spillet fungerer det sådan, at du ved starten af en kamprunde hvor du vil bruge List, meddeler spillelederen det. Du slår så for din færdighed, antallet af 6'ere viser hvormange angrebsteringer du må flytte fra dit angreb i samme runde og over i en slags »opsparing« af terninger. »Opsparings« størrelse viser i hvor dårlig position du har din modstander. Når du mener at positionen er dårlig nok, fortæller du din spilleleder at i denne runde vil du lægge din »opsparing« oven i dit normale angreb. Hvilket du så gør. Læg mærke til at du ikke kan bruge terninger du har »sparet op« i kamp mod én modstander imod en anden.

Charmeevner

HANDEL: Evnen til at handle med folk til egen fordel. Det dækker din evne til at afgøre en vares kvalitet, og til at tinge om prisen så du får den billigst muligt.

Når du vil købe en bestemt ting, giver din spilleleder dig en pris. Hvis du så vil tinge om prisen, slår du for din evne. Du kan læse, hvordan det foregår i afsnittet om handel på side 65. Husk at den du handler med, kan gøre det samme. Så ofte går det lige op.

En spilleperson med 6 eller derover i Handel vil kunne leve af at handle med folk. Men han/hun skal have noget at handle med – i folks hjemby går de ikke til handelsmanden for at købe en ting smeden har lavet, de går direkte til smeden. Derfor rejser de fleste handelsfolk rundt med deres varer og handler, hvor de kommer frem.

Handel er ikke delt op i færdigheder.

UDSMYKNING: Evnen til at udsmykke ting. Udsmykning er bedst sammen med et håndværk, sådan at man kan udsmykke det man laver. En tømrer/snedker laver træskærerarbejde, en skrædder broderer. En smed kan støbe smykker og så videre.

Udsmykning er ikke så meget et håndværk, men mere en kunstnerisk evne til at lave noget, der er pænt.

Udsmykning er ikke delt op i færdigheder.

UNDERHOLDNING: I en tid uden TV, radio eller for den sags skyld bøger og blade var det vigtigt at kunne skabe sin egen underholdning. Der var flere forskellige måder at underholde på, men enhver der var god til den ene eller den anden form, var altid en velkommen gæst.

Fortællekunst: Hvis man kunne fortælle en god historie, havde man altid lydhøre tilhørere, og især hvis man havde rejst og oplevet meget, så man kunne fortælle en ny hver gang.

Man fortalte både nyheder fra nær og fjern og episke fortællinger om store heltegerninger.

Hvis man gerne vil blive anerkendt for de ting man har gjort, er det også vigtigt at kunne fortælle en historie. Ellers er der jo aldrig nogen, der får at vide hvor store gerninger man har bedrevet.

Harpe: Der var ikke ret mange forskellige instrumenter i vikingetiden, men hvis man skulle synge, kunne man spille harpe til. Man kunne også spille melodier på harpen.

Vikingetidens harpe var ikke et stort skrummel som den man bruger i orkestre nu om dage, den var ikke større end man kunne rejse med den

og have den på knæet når man spillede.

Fløjte: Det andet instrument fra vikingetiden var fløjten. Fløjten er god at spille melodier på; men du kan selvfølgelig ikke synge til.

Kvad/Sang: Sang er at synge rent og klart. Kvad er når man sætter ting på vers. På den måde kan du synge kvad om, hvad du og andre har oplevet. Det er en anden måde at fortælle en historie på, og den var højt værdsat. Især hvis man også kunne spille til.

Gøgl: Især i store forsamlinger er det en fordel at kunne gøgle lidt. Rigtigt dygtige gøglere kan lave akrobatiske optrin og den slags. Men folk, der kun kan lidt gøgl, kan også underholde med småtriks og andet.

MENNESKEKUNDSKAB: Evnen til at omgås andre mennesker og opnå det man selv gerne vil, og til at gennemskue, hvad det er de andre gerne vil. Menneskekundskab er delt op i tre meget forskellige færdigheder.

Lyve: Det er naturligvis ikke pænt at lyve. Men det kunne jo være nødvendigt, og så var det accepteret.

En løgn er en hvilken som helst måde, hvorpå man får folk til at tro på noget, der ikke er sandt. Det kan være at fortælle noget usandt direkte, eller at forklæde sig og udgive sig for noget andet end man er, som Thor gjorde i den berømte brudedefærd sammen med Loke.

At lyve er dog i modstrid med din stolthed, så hvis du forsøger at gennemføre en rigtigt grov løgn, kan det være at spillelederen beder dig om også at slå for din høviskhed. Hvis du slår to eller flere 6'ere, nægter du at

lyve og tager i stedet konsekvensen af at holde dig til sandheden.

Jo visere den du skal snyde er, desto sværere er det. Du kan se i skemaet herunder hvad du skal slå:

Visdom:	Krævet slag:
2-4	en 5'er eller en 6'er
5-9	en 6'er
10-12	to eller flere 6'ere

Menneskekender: Din færdighed som Menneskekender viser, hvor god du er til at gennemskue andre mennesker.

Du kan bruge den til at gennemskue et andet menneskes smiger eller til at prøve at gætte om en eller anden er »god nok på bunden«, selv om han er vranten og gnaven for tiden.

Smiger: Med smiger benytter man sig af andre menneskers forfængelighed til at få dem til at gøre noget bestemt. Jo bedre man er til Smiger, jo bedre er man til at forudse, hvad det er folk gerne vil høre.

En ung splejset fyr med et blankpudset sværd bliver måske glad for at få at vide, at han ser barsk ud, og en gammeljomfru vil gerne have et kompliment til sit udseende.

Det er meget forskelligt, hvad man kan få ud af smiger. Man kan ikke smigre en landevejsrøver til at give sig hele sin rustning, men man kunne måske få ham til at lade én slippe for en klatskilling.

Jo bedre menneskekendere folk er, desto sværere er det at smigre dem. Når du slår for at smigre en person, skal du slå for Smiger og han for Menneskekender. Hvis du slår det bedste slag er han smigret, hvis han slår det bedste, er du gennemskuet.

HØVISKHED: Evnen til at opføre sig som en helt eller en person af rang.

I vikingetiden havde folk aldrig set selv de mest berømte mennesker – de havde kun hørt om dem. Derfor måtte man overbevise folk om, at man vitteligt var den man sagde, når man mødte dem.

Hvis man kommer til en fremmed by og gerne vil behandles med lidt respekt, er det ikke nok bare at sige, at man er noget fint. Man må se ud og opføre sig, som den man hævder man er, hvis man vil behandles ordentligt. Det nytter ikke noget at sige, at man er en helt og så opføre sig som et pattebarn. Til gengæld vil man nyde en del respekt hvis man optræder med høj Høvidskhed – også selv om man fortæller folk, at man kun er en fattig, oprøvet kriger.

Evnen høviskhed er ikke delt op i færdigheder.

SPROG: De forskellige sprog er delt op i grupper, hvor sprogene minder om hinanden. Derfor kan du betragte de enkelte sproggrupper som evner, og enkeltsprogene som færdigheder.

Hvis man kun har et eller to points ud for et sprog, kan man kun sige meget simple ting og er hele tiden nødt til at bruge fakter til hjælp; men hvis man kommer op på 5 i færdigheden,

kan man begynde at tale normalt med folk.

Du kan læse mere om de enkelte sprog og de folk der taler dem, i afsnittet om folkeslag.

De enkelte sproggrupper og sprog er:

Nordisk: Dette er vikingernes sprog, og de tre sprog minder meget om hinanden. Sprogene er Dansk, Norsk og Svensk.

Germansk: Det er de sprog, der stammer fra det nuværende Nordtyskland, hvor saxerne og friserne bor. Da saxerne, 3-400 år før VIKING foregår, erobrede England, taler man for tiden et sprog derovre, der minder meget om de to andre. Sprogene er Engelsk, Frisisk og Saxisk.

Finsk: De sprog, der tales i den nordøstlige del af Østersøen. Finsk og baltisk minder ikke meget om hinanden, men de hører til i den samme ende af verden. Sprogene er Baltisk, Finsk og Samisk.

Slavisk: En sproggruppe, der tales af folk i det østlige Europa. Der er kun nævnt to forskellige sprog i skemaet, fordi det var de eneste vikingerne havde kontakt med. Sprogene er Russisk og Vendisk.

Folkeslag

Som dygtige sømænd kom vikingerne meget omkring i verden, og de mødte mange folkeslag. Hvad de mente om de forskellige folkeslag var meget afhængigt af deres personlige oplevelser hos de fremmede.

Her er et forslag til forskellige holdninger til andre folkeslag som man vil kunne høre dem udtrykt på markeder og ved fester.

Angelsaxere: Angelsaxerne bor i det rige England. De har seks kongeriger: Mersien, Wessex, Nordumbrien, Østanglien & Essex. Der er store byer og rige købmænd. De minder meget om os, og en nordbo kan komme hos dem og næsten føle sig hjemme. De tilbeder dog den kristne gud og bygger mange kirker til hans ære.

Arabere (også kaldet kufere): De er dygtige handelsfolk og rejser langt omkring. De ser mørke og fremmedartede ud, men de har et åbent og venskabeligt væsen overfor mænd. Kvinder taler de ikke til. Deres dragt hænger løs som en kjole. Men gør ikke nar af dem, deres sværd er skarpe og de svinger dem med stor dygtighed.

Baltere: Balterne er et fredsommeligt

folk på østkysten af Østersøen. De har ikke let til kamp, og flygter ofte hellere end at forsvare deres bosteder. Deres sprog er svært, og kun få vikinger taler det. Til gengæld taler mange af dem svensk.

Danere: Det er os. Vores beskedenhed forhindre os i at komme med en passende beskrivelse.

Finner: Finnerne bor bagerst i Østersøen i et land med mange søer og dybe skove. Deres sprog er svært at forstå, og de taler ikke gerne andet.

Det siges at de har en stor helligdom dybt inde i landet, hvor de tilbeder deres mærkelige guder.

Frisere: Friserne er fantastiske sømænd. Fra deres flade øer fører de handel over hele Nordsøen. Selv deres tempel skal man sejle til. Det står på den lille ø, Helgoland, ude i Nordsøen og er indviet til Forsete. De fleste frisere taler flere sprog.

Frankere: Frankere er underlige. De taler forskellige sprog. Men de har kun én konge, og han er konge over flere høvdinge end nogen anden konge i verden. Frankernes konge fører ofte krig

for at omvende andre folkeslag til hans tro, Kristendommen.

Keltere: Kelterne er rødhårede og iltre. De har let til arrigskab, men bliver hurtigt gode igen. Deres lande er våde, vindomsuste og evigtgrønne. På deres største ø, Irland, er der mange klostre, og derfra kommer mange af deres hellige mænd.

Nordmænd: Er ligesom os både sømænd, krigere og handelsfolk. Deres land er mere barskt end vores, så de fleste bor ved kysten, hvorfra de sejler ud i al slags vejr og fanger de fisk, som de lever af.

Russerne: Bor i landet bag Østersøen. For at komme ind til deres land skal man sejle ad de store floder, der fører helt til Særkland, hvor araberne bor.

Russerne er svære at lide på. Nogen gange løber de skræmte bort, når et skib stævner eller sniger ind til deres bygder. Andre gange kan de være åbne og venlige. De bygger gudehuse for en gud de kalder Perun, der minder meget om Thor.

Samer: Samerne er et mystisk folk, der bor langt mod nord, nord for svenskerne

og finnerne. De holder store flokke hjorte, der kaldes rener. Om vinteren kører de på slæde bag deres rener over det frosne hav. Samerne læser bedre i tegn og skæbne end noget andet folk. De er de kraftfuldeste spåfolk i verden.

Saxere: Saxerne er vore sydlige naboere og brave folk, men de har en ond tid med deres nabo mod vest, Franken, der fører mange krige mod dem. Derfor støtter danske høvdinge ofte saxerne med våben i hånd.

Svenskerne: Er stovte folk. De er ikke så lattermilde som os, men de gør store heltegerninger. Deres land er stort og der langt imellem gårdene. Kun på Øland og Gotland bor folk tæt. Man finder svenske skibe i næsten enhver havn på Østersøens kyster.

Vendere: Venderne bor på Østersøens sydkyst. Deres skibe er ikke lige så gode som vores, men de er brave krigere, og nogle af dem har også hjulpet saxerne mod frankerne. De er et stort folk, der tæller mange stammer, og de har også mange guder med underlige navne, som Arkona, Triglaw, Svaricic. Når venderne ikke slås med andre, slås de for det meste med sig selv og hinanden.

KAMP OG SÅR

Kamp

Krig og kamp var en almindelig og accepteret foreteelse i vikingetiden. Det betød ikke at hvem som helst kunne slå på hvem som helst; men det var accepteret, at man afgjorde en uoverensstemmelse ved kamp, og man værdsatte at en mand eller sågar en kvinde der var god til at slås.

Hvis man skulle løse stridigheder, kunne man afgøre dem ved en holmgang, hvor man mødtes i forvejen og aftalte reglerne for kampen

Ved gilder kunne en venskabelig nævekamp, hvor ingen kom noget alvorligt til, også være god underholdning.

Man tog dog også våben i brug mod hinanden på mindre ærefuld vis og overfaldt hinandens gårde og folk, hvis man ønskede hævn for et eller andet. Slægtsfejder opstod tit, og var meget svære at standse, fordi begge parter hurtigt fik en række familiedlemmer, hvis død de følte at de burde hævne.

En god viking var altid udstyret til kamp – for alle tilfældes skyld.

Vikingerne regler

Der var bestemte ting vikingerne gjorde og ikke gjorde i kamp. For at spille

en ægte viking er det vigtigt at du opfører dig i spillet som en viking ville have gjort.

– Ved en tvekamp aftalte man reglerne i forvejen, og så holdt man dem! Man kunne aftale hvor mange våben og skjolde man måtte bruge (de kunne nemlig slås i stykker under kamp), at man skulle skiftes til at slå, og hvor længe der skulle kæmpes (til første sår eller til høvdingen sagde stop) og så videre.

– En viking havde respekt for en værdig modstander, og hvis han vandt over ham, kunne han give modstanderen mulighed for at lade sig løskøbe. At tabe til en berømt modstander kunne også være en vis ære i sig selv.

– Over for niddinger (usle og bedrageriske modstandere) og niddingsdåd (snyd og bedrag) havde de til gengæld ingen respekt. At blive dræbt ved bedrag var en skam, og krævede at man blev hævnnet af familie og venner.

– Vikingerne kæmpede altid én mod én med mindre andet var aftalt.

– Hvis en viking blev dræbt i ærlig kamp, kunne man ikke kræve hævn for drabet; men man kunne kræve at drabsmanden betalte en bod til de efterladte, og en sådan bod kunne være meget stor.

– Bedrag var en ting, list en anden. Vikingerne yndede at vildlede modstanderen i kamp. Derfor er det muligt at bruge Kampkunst. For eksempel kan du lade som om du er ved at blive træt, for på den måde at gøre din modstander overmodig. Når du gør det, sparer du angrebsterninger op, som du enten kan gemme til brug i en senere runde eller bruge sidst i samme runde, hvor din modstander ikke kan forsvare sig imod dem. Denne form for Kampkunst kan dog kun bruges overfor intelligente modstandere, dyr er ikke smarte nok til at blive påvirket af den.

– Sidst, men ikke mindst: Vikinger var ikke bange for at dø i kamp. Kun gennem tapper kamp kunne vikingen finde porten til Odins Valhal, hvor han indtil Ragnaroks komme festede ved de store krigeres bord.

Så går vi til den!

Herunder er der en beskrivelse af reglerne for en kamprunde. De virker måske lidt indviklede i starten, men når du først kommer igang, lærer du dem hurtigt. Det er en stor hjælp, hvis du også læser eksemplerne godt igennem. For at sætte sig ind i systemet på en god måde kan du for eksempel lave et par spillepersoner for sjov og lave prøvekampe med dem.

Spilleleder: Da I kommer ned til stranden, kan I se smeden og Asgerd tale med de fremmede.

Peter: Vi går derned.

Spilleleder: Imens I nærmer jer, kan I se, at de fremmede har fletninger i hår og skæg. Din far siger at de må være nordmænd.

Peter: Jeg vil godt hen og snakke med dem.

Spilleleder: Din far går forrest, og da I når hen til dem, byder han dem velkommen til jeres by. De samler sig alle sammen omkring ham, og en høj ung mand med fletninger træder frem og forklarer, at de er på handelstogt til Hedeby.

Peter: Gunløg spørger ham, om de altid går rundt med sådan nogle komiske fletninger.

SL: Manden kigger fornærmet på dig og siger så: »Sjældent er jeg, Sverre, blev fornærmet af sådan en hvalp.«

Peter: Jamen det er da kun kvinder, der går med fletninger.

SL: Siger Gunløg det?

Peter: Ja, det gør han!

SL: »Nå så det mener du. Ved Odin, du skal få lov at æde de ord i dig igen. Fat dit våben, hvis du da er gammel nok til at holde på et.«

Peter: Ha, det er jeg, og du skal ikke tro at jeg er bange for dig.

SL: »Godt, hvalp, så lad os dyste. Hvordan skal reglerne lyde?«

Peter: Den der først bliver alvorligt såret, har tabt.

SL: »Godt, godt. Hvor mange våben og skjolde må hver mand få. Hvad med tre skjolde og to våben?«

Peter: Fint, lad os komme igang med det samme. Gunløg går hjem for at hente tre skjolde og en ekstra økse.

SL: Din far går med og spørger om det nu også var klogt.

Peter: Gunløg siger, at sket er sket og at nu er der ingen vej uden om.

SL: Okay, I får hentet dine våben, og inden længe er I tilbage på stranden. Din far siger til dig, at du skal sige, at du har ret til at slå først, fordi du er høvdingesøn og af ædel byrd.

Peter: Godt, det siger Gunløg til dem.

SL: Okay, det acceptere nordmanden. I skal også aftale hvor stor kamppladsen skal være.

Peter: *Det må han bestemme, bare vi snart kan komme til at slås.*

Det er vigtigt at kampen bliver så realistisk som muligt, og at du får nogle valgmuligheder i kampens hede. Vikingerne elskede at fortælle om deres kampe, så derfor skal der også være noget at fortælle om.

Kamprunden: En kamp afvikles i runder. En runde svarer til ca et kvart minut, og inden for en runde har alle, der kæmper, mulighed for både at angribe og forsvare sig. Kamprunden er delt ind i følgende faser (indtil du kender systemet godt er det vigtigt at du følger de enkelte faser nøjagtigt):

1. ERKLÆR AKTIVITETER:

Begge parter erklærer hvad de vil i denne runde. Spillelederen bestemmer, hvad modstanderne vil gøre. Du kan vælge mellem følgende aktiviteter for din spilleperson:

a) Kæmpe normalt: Angribe én gang med det samme våben som i sidste omgang, og bruge en af de tre forsvarsformer (Skjold, Parere eller Undvige). Du kan vælge at bruge en Kampfinte samtidigt med at du kæmper normalt.

b) Forsvare sig dobbelt: Hvis du vælger dette, kan du ikke angribe. Du kan i stedet enten både Parere og bruge Skjold, eller Parere og Undvige (man kan ikke undvige og bruge Skjold i samme runde).

c) Nyt våben / nyt skjold: Hvis du har mistet dit våben (eller dit skjold), kan du tage et nyt (såfremt du har det i nærheden). Du kan ikke angribe i denne omgang, men du må godt forsvare dig på en af de tre måder, hvis du stadig har det, du skal bruge til forsvaret. I nogle tilfælde kan det være aftalt på

forhånd, at kampen stopper, mens man henter nyt våben eller skjold.

d) Stikke af: Vikinger gør det nødigt, men det kan jo være nødvendigt («Valhal kan tids nok komme»). Hvis du vælger at løbe, skal du slå på din evne i Løb i stedet for at angribe. Du skal slå mindst en 6'er for at slippe væk inden din modstander angriber dig. Din modstander kan naturligvis vælge at løbe efter dig og prøve at indhente dig.

e) Forbinde sår: Hvis der er nogen, der er sårede, kan du vælge at forbinde deres sår. Det tager 3 runder, og du kan hverken angribe eller forsvare dig imens; men det ville også være nidingsdåd at slå på dig.

2. KAMPKUNST:

Hvis du har valgt at bruge Kampkunst slår du nu på din evne. Det antal 6'ere du slår, er det antal point af din angrebsevne du kan lægge til side for denne omgang. Hvis du har valgt at bruge Finter, gemmer du de terninger til sidst i runden, hvor de udgør et angreb for sig selv. Bruger du List, lægger du dem til side til en senere runde, hvor dit angreb bliver så meget bedre. Til gengæld har du dette antal terninger færre til dit angreb i denne runde.

Hvis du som følge af tidligere slag på List har terninger sparet op fra tidligere runder, skal du på dette tidspunkt bestemme, om du vil bruge dem som ekstra angrebsterninger på dit normale angreb i denne runde.

3. HVEM ANGRIBER FØRST:

Spillelederen og hver enkelt spiller skal nu afgøre, hvilke bonusser de enkelte personer får i denne runde, og hvem der skal angribe først.

Den der har flest angrebsterninger,

når alle bonusser er fordelt, angriber først i runden. Hvis de to har lige mange terninger, er det den med den største Styrke, der slår først.

Der er følgende bonusser:

a: Hvis en kriger står i en bedre position end hans modstander, får han en bonus (størrelsen afgøres af spillelederen).

b: Hvis en spiller har fordel af hans eller hendes våbens længde, giver det en bonus på én terning i angrebsevnen, eller et tilsvarende minus på modstanderens angrebsevne.

c: Hvis du har et våben med en rune, der hjælper i netop denne situation, kan det have betydning og give en eller flere bonusterninger (spørg din spilleleder).

d: Hvis du har brugt Kampkunst i denne runde, kan du tænkes at have færre angrebsterninger end normalt. Hvis du i denne runde bruger terninger, du har opsparet ved hjælp af list i tidligere omgange, har du flere terninger end normalt.

LÆNGDEFORDEL: Når en kamp starter, er det en fordel at have et langt våben, fordi den med det kortere våben skal ind forbi modstanderens våben for at angribe. Denne fordel betyder, at den med det lange våben får én ekstra angrebsterning, eller den med det korte våben får én mindre (det er krigeren med det korte våben, der afgør hvilken af delene).

Hvis krigeren med det lange våben på et tidspunkt ikke slår nogen 6'ere på sit angrebsslag, og krigeren med det korte slår mindst én 6'er på sit forsvarsslag, betyder det til gengæld, at han er nået forbi det lange våben, og det er nu ham, der får en ekstra ter-

ning på sit angreb eller hans modstander, der får én mindre. Det er stadig krigeren med det korte våben, der bestemmer.

4. FØRSTE ANGREB:

Den kriger, der har flest angrebsterninger, skal nu slå for sit angreb. Alle 6'ere lægges til side. Hvis du har slået tre eller flere 6'ere kan det være, at du slår modstanderens våben eller skjold i stykker.

5. FØRSTE FORSVAR:

Den anden kriger slår nu med et antal terninger svarende til den forsvarsevne, han har valgt. De forskellige forsvarsevner fungerer forskelligt.

Skjold: Hvis du slår en 6'er, forhindrer du en af din modstanders 6'ere i at virke og den tages væk. Hvis du slår to eller flere 6'ere, stopper du hele din modstanders angreb, uanset hvor mange 6'ere det var på; men dit skjold går i stykker, hvis han slog flere 6'ere end dig (se under evneforklaringen i »Kampudstyr og Evner«).

Parere: For hver 6'er du slår, fjerner du en af din modstanders 6'ere. Hvis du og din modstander slår præcis lige mange 6'ere, risikerer I dog at dit og/eller din modstanders våben går i stykker. (Se under evneforklaringen i »Kampudstyr og Evner«).

Undvige: Hvis du slår lige så mange 6'ere som din modstander eller flere, tager du ingen skade. Ellers tager du normal skade; men der er ingen risiko for våben og skjold.

6. SLÅ FOR SKADE:

Hvis angriberen stadig har 6'ere tilbage, slår han med en terning for hver 6'er. Det han slår, er det antal Sejheds-

points forsvareren skal tabe, denne skade svarer normalt til drøje knubs forsvareren får.

Hvis angriberen angriber ved hjælp af sin evne i Nærkamp, eller forsvareren bruger en form for rustning, er der nogle resultater på terningerne, der alligevel ikke giver skade. Det er grundigt forklaret i afsnittet »Kampudstyr og Evner«.

7. SÅR OG BEVIDSTHED:

Hvis forsvareren har mistet Sejheds-points, skal han nu slå med en terning for hvert point han har mistet. Hvis han slår én eller flere 1'ere, har han fået et sår, der bløder. Antallet af 1'ere angiver, hvor stort såret er.

Slå også med en terning for at se, hvor såret er, og skriv antallet af 1'ere, der blev slået for såret, på den tilsvarende linie på personarket.

Du kan læse mere om hvad de betyder senere i afsnittet »Når man bliver såret«.

Herefter skal forsvareren slå for, om han bevarer bevidstheden. For hvert Sejhedspoint han har tilbage, må han slå med en terning. Hvis han slår en eller flere 6'ere, er han stadig kampdygtig, ellers besvimer han eller synker sammen og har først chance for at komme sig igen efter lige så mange runder, som den skade han tog, da han blev ukampdygtig.

8. ANDET ANGREB:

Den kriger, der før var forsvarer, får nu lov til at angribe som i 4.

9. ANDET FORSVAR:

Den anden kriger slår forsvarsterninger som i 5.

10. SLÅ FOR SKADE:

Som 6.

11. SÅR OG BEVIDSTHED:

Som 7.

12. FINTER:

Hvis der er nogen, der har gemt terninger til sidst i runden ved hjælp af Kampkunst, slår de dem som angreb nu. Hver sekser giver en terning i skade, og der gås frem som i 6 og 7, hvis der bliver ramt.

13. SLÅ FOR BLØDNING:

Hvis der er nogen, der har et sår, skal de slå for, om det lukker sig, eller om de bliver svækkede af det i denne fase.

Man skal slå for et sår ad gangen. Slå et antal terninger svarende til sårets størrelse. For hver 1'er, der slås, mister krigeren et Sejhedspoint. Hvis der udelukkende slås 6'ere for såret, holder det op med at bløde af sig selv og giver ikke flere problemer under kampen (Husk at sår lettere holder op med at bløde, hvis man sidder eller ligger ned. Så stopper det, hvis alle terninger viser enten 5'ere eller 6'ere når man slår for såret). Man skal blive ved med at slå for sårs blødning, indtil det har lukket sig selv, er blevet lukket med Sårhelende urter, eller man er død; også selv om kampen forlængst er slut.

Hvis din spilleperson har været besvimet, fordi han ikke slog nogen 6'ere efter at have taget skade, og han har ligget stille længe nok, kan du nu forsøge at slå med et antal terninger svarende til den Sejhed, du har tilbage for at komme igang igen. Hvis du slår en eller flere 6'ere, kan du deltage i kampen igen fra næste runde. Ellers må du prøve at slå igen i næste runde.

Når alle 13 faser er gennemgået er omgangen slut, og man begynder forfra, hvis der stadig kæmpes.



SL: *I bliver enige om en størrelse for kamppladsen, og han tegner pladsen i sandet. Der bliver sat et spyd i hvert hjørne (SL tegner på et stykke papir).*

Peter: *Gunløg stiller sig dér (peger på det ene hjørne af pladsen).*

SL: *Og Nordmanden stiller sig her (peger på det modsatte hjørne, og bestemmer samtidig, hvilken taktik nordmanden vil bruge. Han slår med det samme for hans Kampfinter, men klarer ingen 6'ere). Nordmanden har valgt at kæmpe med spyd. Hvad vil Gunløg i første kampomgang?*

Peter: *Han vil gå lige hen til ham og angribe med økse og forsvare sig med skjold.*

SL: *Du slår først. Husk, at han har et længere våben, så du skal vælge om du vil have en terning mindre eller om han skal have en terning mere på angrebet.*

Peter: *Ja, Gunløg er hidsig så jeg vælger at han får +1, så jeg også selv kan ramme, nu hugger jeg og siger højt: »Smag min Økse« (Peter slår med seks terninger, og slår en 6'er), og jeg rammer hvis ikke han parerer.*

SL: *(slår for nordmandens Parering: tre 6'ere) Han parerer snildt med spydet, og nu er det hans tur til at angribe dig (slår med fem terninger + en terning fordi nordmanden har det længste våben, der slås og to 6'ere viser sig). Han farer lige mod dig med spydet, prøv dit skjold.*

Peter: *(slår med syv terninger for Skjoldet) Jeg klarer tre 6'ere, er jeg ramt?*

SL: *Nej, spydet glider af på dit skjold.*

Flere mod en

Som nævnt kæmpede vikingerne helst én mod én. Men når det virkelig blev alvor, brød man af og til reglerne.

Det kan godt lade sig gøre at være flere mod samme modstander på en

gang. Man skal blot huske, at den der kæmper alene, kun har de samme evner at bruge af, som hvis han kæmpede imod én modstander.

Før hver kamprunde kan han beslutte at bruge nogen af terningerne på hans kampevne imod den ene modstander og resten imod den anden – eller han kan vælge at bruge det hele imod den ene og bare håbe, at den anden ikke kan ramme imens; men han har stadig det samme antal terninger i alt. Både forsvars- og angrebs-evner kan deles mellem modstandere. Hvis han/hun forsvare sig ved hjælp af to forsvarsevner, kan de to evner bruges over for hver sin modstander eller deles på anden måde mellem flere modstandere.

Kampudstyr og evner

Den måde man vælger at kæmpe på, afhænger af, hvilket udstyr man har, og hvad man er god til. Man kan ikke slæbe rundt på mere end et par våben og skjolde ad gangen.

Hvis først du har lært at kæmpe godt, kan du kæmpe rimeligt med alle våben, også med dem du ikke er vant til at bruge. Inden for hver kategori (Nærkamp, Kampvåben, Forsvar og Afstandsvåben) vil der være et våben, man er god til, mens man er lidt mindre god til alle andre våben.

Hvert våben og hver forsvarsevne har sine fordele og sine ulemper. I det følgende afsnit bliver de gennemgået et ad gangen.

Nærkamp

Nævekamp: At være en god nævekæmper kunne gøre lykke ved gilderne. Nævekamp giver ikke nogen sår, og gør generelt mindre skade, men det

kan godt slå folk i gulvet. Hvis du slår en modstander ned på 0 i Sejhed i en ren Nævekamp, dør han ikke; han går i stedet i gulvet i 1-6 timer. Næver har den korteste rækkevidde af alle våben, og er derfor ikke ret praktiske at bruge i en alvorlig kamp.

Den eneste forsvarsevne, der kan bruges i nævekamp, er Undvigelse.

Da Nævekamp er mindre effektiv end rigtige Kampvåben, er det ikke alle resultater på skadesterninger, der tæller. Når der slås for skade, trækkes alle terninger, der viser 2 eller 4 fra, inden skaden regnes ud. På den måde kan det altså godt ske, at man slet ikke gør nogen skade på sin modstander, selv om man lavede et godt angreb.

Tænder og Kløer: Mennesker bruger ikke tænder og kløer når de slås; men hvis et vildt dyr kommer i kamp er det dets eneste måde at kæmpe på. Tænder og kløer kan godt give sår når man bliver ramt af dem; men de har samme korte rækkevidde som Næver.

Tænder og kløer er heller ikke så effektive som Kampvåben, derfor tæller skadesterninger der viser 2, ikke på skadesslaget.

Dyr kan kun forsvare sig ved at Undvige.

Kniv: Vikingerne brugte sjældent kniv i kamp. Handelsmænd og jægere havde dog tit en kniv. Kniven har længere rækkevidde end Næver, Tænder og kløer, men kortere end alle andre våben.

Kniv kan bruges sammen med alle tre forsvarsevner. Den kan hverken ødelægge andre våben eller skjolde når man slås med den. Den har en brudstyrke på 3.

Kniv gør samme skade som Tænder og kløer. Skadesterninger, der viser 2, tæller altså ikke.

Kampvåben

Sværd: Sværdet var det bedste våben en viking kunne have. Det holdt godt i kamp, og det var et tegn på høj status og rigdom. Et sværd var meget dyrt, og der var derfor kun få vikinger, der havde råd til at have ét og lejlighed til at lære at kæmpe med det.

Sværdet har en god rækkevidde, og en god brudstyrke (4). Det kan bruges sammen med alle forsvarsevner.

Økse: De fleste vikinger foretrak øksen som våben. Den er lige så god at kæmpe med som sværdet, og så er den billigere. Til gengæld holder den ikke helt så godt, den har en brudstyrke på 3. Rækkevidden er den samme som sværdets, og den kan bruges sammen med alle forsvarsevner.

Spyd: Spyddet har den længste rækkevidde af alle våben, og har derfor en fordel over for andre våben, så længe man kan holde sin modstander på afstand. Spyddet slår ikke så hårdt som Øksen og Sværdet, og det kan derfor ikke bryde andre våben og skjolde i kamp. Det har selv en brudstyrke på 3.

Vikingerne brugte både spyd i en og to hænder, så Spyddet kan bruges sammen med alle forsvarsevnerne.

Forsvar

Man kan forsvare sig mod et Nærkamps- eller Kampvåbensangreb på to måder. Enten flytter man sig fra det, eller også stiller man noget i vejen for det.

Hvis man flytter sig fra det, hedder det at Undvige. Man behøver ikke noget specielt udstyr for at undvige et angreb; men man skal helst have plads til at springe tilside på.

Hvis man stiller noget i vejen, skal

man helst have det i hånden i forvejen, og man risikerer, at det går i stykker, hvis modstanderen slår hårdt nok. Man kan enten vælge at bruge et skjold (evnen hedder Skjold) eller det våben man kæmper med (Parere). Det er to forskellige evner, der bruges.

Hvis ikke du angriber i en kampomgang, kan du godt vælge at forsvare dig på to måder på én gang. Så får du lov til at bruge to af dine forsvarsevner på én gang. Du kan dog ikke kombinere forsvarerne Skjold og Undvige, fordi der er så stor forskel på bevægelserne i de to handlinger.

Undvige: Når du prøver at bruge dit Undvige til at undgå skade med, skal du slå lige så mange 6'ere som din angriber gjorde. Hvis du gør det, undgår du slaget, og der sker dig ikke noget. Hvis ikke du slår nok 6'ere, fik du ikke flyttet dig i tide, og du tager fuld skade af slaget.

Skjold: Skjold er umiddelbart den mest effektive måde at forsvare sig på. Til gengæld går skjolde også let i stykker, og man risikerer at stå i en meget farlig situation, hvis ikke man hurtigt får fat i et nyt.

Hvis du slår to 6'ere på din forsvarsevne i Skjold, stopper du al den skade, din modstander ellers ville have givet dig. Til gengæld går skjoldet i stykker, hvis din modstander har slået flere 6'ere end dig, og du kan ikke bruge det igen. Nærkampsevner og Spyd kan dog ikke slå et skjold i stykker.

Hvis du kun slår én 6'er, må du trække en terning fra den skade din modstander giver dig; men der er ingen risiko for at skjoldet går i stykker.

Parering: Ved parering bruger du det våben, du kæmper med, til at stoppe

din modstanders angreb. For hver 6'er du slår på din evne i Parering, trækker du én terning fra den skade, du ellers skulle tage. Du kan kun fjerne al skaden, hvis du slår lige så mange eller flere 6'ere end din modstander.

Hvis I slår det samme antal 6'ere, er der en chance for, at jeres våben går i stykker. Det afhænger af våbnenes brudstyrke, og dit og din modstanders slag for at redde våbnene. For at en Kniv, en Økse eller et Spyd skal gå i stykker, kræves der mindst tre 6'ere, og til et Sværd kræves mindst fire 6'ere.

Hvis I har slået nok 6'ere til at dit våben risikerer at gå i stykker, kan det være at du kan redde det, så du stadig kan kæmpe med det. Det kræver, at du slår på din evne (Parering eller Våben, afhængigt af hvad du slog før). Du skal slå mindst lige så mange 6'ere som du slog lige før, for at redde det.

VI SPRINGER NU FREM TIL SLUTNINGEN AF 3. OMGANG.

SL: *Han rammer forbi dig.*

Peter: *Gunløg vil bruge sit skjold til at komme forbi spydet (Peter slår med syv terninger for Skjold, og får to 6'ere) Gunløg klarer det.*

SL: *Nå, men så er det jo dig der har fordel. Okay lad os starte på 4 omgang (SL slår hemmeligt Kampfinte for nordmanden. Han slår én 6'er, som SL bestemmer skal gemmes til en senere omgang.*

Peter: *Gunløg angriber som sædvanligt, og (Peter slår denne gang med seks terninger + en terning, fordi han er indenfor spyddets normale rækkevidde. Han får tre 6'ere) Gunløg råber »undslip dette din fletningemand«.*

SL: *(Slår Parering for nordmanden, syv terninger og får også tre 6'ere) Nu får vi at se om spyddet holder (SL slår*

igen for nordmandens Pareringsevne i håb om at slå tre 6'ere igen, men nej han får ingen 6'ere). Nordmanden ser lidt overrasket ud, da spyddet knækker, men han reddede da sit skind. Hvad gør du nu? Angriber du ham?

Peter: Nej da, jeg lader ham hente et nyt spyd.

Afstandsvåben

I kamp foretrak vikingerne at bruge kampvåben; men når de løb frem mod fjenden kunne de godt finde på at kaste et enkelt kastespyd først. Buer blev mest brugt til jagt, og kun i store slag havde man bueskytter med i kampen.

Problemet med Afstandsvåben er, at man ikke kan bruge dem mod folk, der allerede er i kamp, med mindre man er ligeglad med, hvem man rammer. Hvis du selv er i Nærkamp med en modstander, kan du ikke bruge Afstandsvåben.

De forskellige Afstandsvåben kan ikke række lige langt. I skemaet på denne side kan du se, hvor langt de enkelte våben rækker.

Hvis du prøver at angribe længere væk end den afstand, der står i første kolonne på skemaet, får du trukket nogle terninger fra din evne allerede før du slår. Der bliver også trukket en terning fra din evne, hvis du prøver at kaste et våben ud over den længde, der står ud for mellemafstand uden et ordentligt tilløb.

Krigeren Rune og jægeren Agge er på en tur gennem skoven. Da de kommer til en lysning, ser de pludseligt en kronhjort stå i den anden ende af lysningen ca. 40 meter væk. Rune vil kaste sit Kastespyd (evne 5) efter hjorten, og Agge vil skyde med sin Bue (evne 6).

For at undgå, at hjorten skal opdage dem, vælger Rune at lade være med at tage tilløb. 40 meters afstand er lang afstand for Rune, og han mister to terninger fra sin evne for afstanden og en terning fordi han ikke tager tilløb: $5-2-1=2$.

Agge, der bruger Bue, har hjorten på mellemafstand, og da han ikke skal tage hensyn til tilløb, mister han kun én terning: $6-1=5$.

Kastespyd: Som sagt brugte man ikke afstandsvåben ret meget. Kastespyd er godt at kunne, hvis man finder sin modstander før man er tæt på; men man skal også kunne bruge et andet våben, når det kommer til kamp.

Bue: Buen er et effektivt våben; men det er ikke ærefuldt at bruge den i kamp. Derfor var det normalt kun folk, der gik på jagt, der brugte buer.

Forsvar mod Afstandsvåben

Man kan kun bruge Skjold og Undvige som forsvar mod Afstandsvåben, Parering fungerer ikke. Til gengæld er Skjold rigtigt godt, og man får to ek-

	kort afstand	mellem afstand	lang afstand	meget lang afstand
Terningtab:	0	-1	-2	-4
Sten:	1-10	11-20	21-30	31-40 m.
Kastespyd:	1-15	16-30	31-45	46-60 m.
Bue:	1-25	26-50	51-75	76-150 m.

stra terninger på sin evne, når man bruger det mod Afstandsvåben.

Hvis man forsvarer sig mod Afstandsvåben, kan man ikke bruge andre kampevner i den omgang, heller ikke et andet forsvar.

Brynje

Hvis du ofte kommer i kamp, vil du måske begynde at bære brynje. En brynje er en klædning, der hjælper med til at beskytte dig mod sår og slag. Den simpleste form for brynje er skindvamsen, den er faktisk så simpel, at det er synd at kalde den for en brynje. Den er rimelig let, omend lidt for varm at bære om sommeren. Den er ikke dyr at fremstille, men giver heller ikke særlig god beskyttelse. Der findes forskellige andre beskyttelsesmåder, f.eks. pels eller mange lag tøj, der i princippet virker på samme måde.

Læderbrynjen er en rigtig brynje og er noget bedre end en almindelig skindvams. Den er vanskeligere at lave og er derfor også en del dyrere. Hvis du bærer en læderbrynje åbenlyst, vil folk normalt antage dig for at være en kriger.

Den sidste og fineste form for brynje er ringbrynjen. Den består af en masse små ringe, der er sat sammen, så de danner en hel klædning, der dækker en kriger fra halsen og ned til knæene. Et sådant arbejde er meget tidskrævende, og ringbrynjen er derfor et stort statussymbol. De der bærer ringbrynjer, er normalt meget store krigere eller meget rige mennesker.

I spillet virker brynjer således, at de udelukker visse slag på skadesslaget, når man bliver ramt i en kamp. Jo bedre brynjen er, desto flere forskellige slag udelukker den.

Når skadesslaget er slået, lægger man alle terninger, der viser 1 til side, hvis man bærer skindvams – de skal ikke regnes med i skaden. Hvis man bærer læderbrynje lægger man 1'ere og 3'ere til side, og hvis man bærer ringbrynje lægger man både 1'ere, 3'ere og 5'ere til side.

Det betyder, at du godt kan være uheldig, og at hele den skade din modstander gør på dig, går igennem, selv om du har brynje på. Men du kan også være så heldig, at selv et godt angreb slet ikke gør nogen skade på dig.

Nærkampsangreb:	Disse terninger tæller ikke:
Slåskamp:	2'ere og 4'ere
Tænder og kløer:	2'ere
Kniv:	2'ere

Brynje type:

Skindvams:	1'ere
Læderbrynje:	1'ere og 3'ere
Ringbrynje:	1'ere, 3'ere og 5'ere

VI HOPPER EN OMGANG OVER IGEN, FREM TIL 6. OMGANG.

SL: *Jeg skal lige finde ud af hvad han vil (slår for Kampfinte og får tre 6'ere, som han bestemmer sig for at bruge i slutningen af omgangen). Godt, du kan slå; men husk at du stadig har en kortvåbensbagdel, fordi han kom væk fra dig, da han hentede spyddet.*

Peter: *Godt, han får en ekstra terning, for Gunløg angriber for fuld knald med sin økse (slår med 6 terninger og slår to 6'ere). Tag den hvis du kan.*

SL: *(slår med syv terninger og får ingen 6'ere). Du rammer ham.*

Peter: *Godt, han får (slår med 2 terning for skade: en 6'er og en 1'er) syv i skade.*

SL: *Jaja, nordmanden har jo en skindvams på, så 1'eren tæller ikke, men*

6'eren er god nok, den går lige gennem rustningen, så det er et pænt hug. Lad os se om han vakler (slår med 11 terninger, hvilket svarer til, hvad nordmanden har tilbage i Sejhed, og får en del 6'ere). Okay, han bliver stående, men det kan være han er såret (slår med 6 terninger, hvilket svarer til størrelsen af den skade han modtog, og får en 1'er). Nå, han får et sår; men det kan stadig nå at lukke sig i denne omgang, så han kan slå en gang til inden omgangens udløb (slår med kun 2 terninger, da tre skal bruges til Finte, og får ingen 6'ere). Han rammer ikke.

Peter: Vil det sige at han kan fortsætte, hvis såret lukker sig.

SL: Ja.

Peter: Nå, men så vil Gunløg prøve at komme ind på livet af ham (slår med syv terninger for Skjold, og får to 6'ere), og det lykkes.

SL: Godt! Hvad Gunløg ikke lagde mærke til, var at nordmanden havde forberedt et trick, og han forsøger nu at ramme dig med spyddet (SL slår med de tre kampfinte terninger, men får desværre ingen 6'ere), men han må desværre se spyddet passere lige forbi dig, og (nu slår SL for nordmandens sår, en terning, og får en 2'er) det er tydeligt at nordmanden har et rigtigt sår. Derfor træder din far nu imellem og udnævner dig til vinder.

Når man bliver såret

Der findes to slags skade i VIKING, almindelige drøje knubs og åbne sår. Åbne sår bliver ved med at bløde og koster Sejhedspoint, indtil de bliver lukket, enten af sig selv eller ved hjælp af Sårhelende urter.

Reglerne for, hvordan man lukker sår, er ret svære. Det hænger sammen

med, at åbne sår var farlige i vikingetiden, hvor en almindelig betændelse kunne føre til døden, fordi man ikke var i stand til at behandle den ordentligt. I det følgende kan du læse, hvordan det fungerer, lige fra man får såret i kamp, og til det endeligt er helt lægt.

På dit personark er der plads til at du kan skrive, hvor din spilleperson er såret. Dette er ikke en nødvendighed, men du kan bruge det, hvis du gerne vil have detaljerne med.

Husk, at det er vigtigt at skrive ned, hver gang din spilleperson får et sår – det kan hurtigt blive uoverskueligt at huske på.

Sår

Under kamp (eller løb): Hver omgang skal man slå for om man svækkes yderligere af hvert sår. Man slår med en terning for hvert point såret har. For hver 1'er mister man et point i Sejhed. Hvis man kun slår 6'ere for et sår, lukker det sig og holder op med at bløde. Når et sår har lukket sig, skal du notere det på dit personark.

Efter kampen: Der er to former for sårbehandling, man kan foretage efter en kamp. Man kan forsøge at stoppe blødningen ved hjælp af førstehjælp – det kan alle gøre. Når der er lavet førstehjælp på et sår, skal man kun slå for blødning én gang hvert kvarter. Førstehjælp tager 3 kamprunder.

Hvis den sårede ligger stille, har såret lettere ved at lukke sig af sig selv. Det lukker, hvis alle terninger man slår med for såret, er 6'ere eller 5'ere.

For at lukke et sår endeligt, skal man bruge færdigheden Sårhelende urter. Brug af Sårhelende urter tager også 3 kamprunder, men man skal

have de rigtige urter ved hånden før det kan lade sig gøre.

Sårhelende urter kan bruges til at mindske det antal terninger, der skal slås for sårets blødning. For hver 6'er, der slås, bliver sårets blødning én mindre. Hvis man slår lige så mange 6'ere som sårets størrelse, lykkes det altså at lukke det helt.

Når såret er lukket helt, kan det mærkes af som lukket på personarket; men det skal ikke viskes ud, der er stadig risiko for betændelse.

Samme dag: For at sikre den sårede imod, at der går betændelse i såret, kan man prøve at behandle det med Sårhelende urter. Man kan først behandle såret, efter at det er holdt op med at bløde.

Den der skal behandle såret, skal skaffe de rigtige urter (evt. ved hjælp af Urteviden og en lille gåtur), derefter skal hvert sår behandles for sig med et slag på færdigheden Sårhelende urter. Hvis der slås bare én 5'er eller 6'er for såret, har I forhindret, at der kan gå betændelse i det, og det kan hviskes ud. Der er stadigt et ar, men det er ikke farligt længere.

Næste morgen: Hvis en spilleperson stadigt har sår, der kan gå betændelse i, skal der slås for hvert af disse sår. Der slås med et antal terninger svarende til sårets oprindelige størrelse. Hvis der slås bare én 1'er, begynder der at gå betændelse i det. Hvis der ingen 1'ere slås, går der ikke betændelse i såret, og det kan hviskes ud.

En spilleperson med Urteviden kan forsøge at bekæmpe betændelsen i de sår, der er tilbage. Det er meget svært og kræver, at han/hun slår mindst to 6'ere på Sårhelende urter.

Følgende morgener: Hver morgen skal man undersøge, om der går koldbrand i de sår man har betændelse i. En spilleperson med Urteviden kan forsøge at bekæmpe betændelsen som ovenfor. Hvis ikke det lykkes, er der risiko for koldbrand. Man slår med lige så mange terninger som sårets oprindelige størrelse, og hvis der slås én eller flere 1'ere, går der koldbrand i såret.

Den eneste kur imod koldbrand er at amputere. Så hvis der går koldbrand i et sår, er den sårede spiller ude af sagaen. Han/hun er enten forkrøblet eller død.

Efter at Gunløg har vundet holmgangen mod nordmanden Sverre Væsel-tand, står Sverre midt på pladsen og skummer af raseri. Han er arrig over at have tabt på grund af sådan et lille sår. Mona: Asgerd var forberedt på at en af de to ville blive såret. Så jeg har sårhelende urter med. Jeg går frem for at lukke Sverres sår.

SL: Det tager 3 runder, og Sverre er så arrig, at han ikke vil ligge stille. Derfor må han slå tre gange for såret. (SL slår tre gange, og slår en 1'er og ingen seksere. Derfor mister han et Sejhedspoint, og såret bløder stadig. Fordi Sverre har mistet endnu et Sejhedspoint, slår SL nu også med et antal terninger svarende til Sverres resterende Sejhed for at se om Sverre falder om. Han slår to 6'ere, så det gør Sverre ikke).

Mona: Jeg slår for Asgerds evne på Sårhelende urter. (Hun slår med 5 terninger, og får én 6'er).

SL: Godt såret er lukket. Vil Asgerd også forsøge at forhindre at der går betændelse i det?

Mona: Ja, jeg slår med det samme (Mona får hverken 5'ere eller 6'ere). Nej, det virker ikke. Hvad gør vi nu?



SL: Nu må I vente til i morgen for at se om der går betændelse i såret.

Næste morgen slår spillelederen med én terning for Sverres sår (Sverre er uheldig, SL slår en 1'er). Der går betændelse i såret.

Mona: Asgerd prøver at bekæmpe betændelsen (Mona slår med fem terninger, og får kun én 6'er, det er ikke nok).

Den følgende morgen kan Asgerd igen forsøge at stoppe betændelsen.

Mona: Denne gang skal det gå (hun ryster terningerne kraftigt, inden hun slår dem ud på bordet). Pyh – to 6'ere. Nu går det bedre, ikke?

SL: Jo, nu skal Sverre nok komme sig. Der var han ellers heldig. Hvis ikke du havde klareret det, var der risiko for at der var gået koldbrand i såret, og så havde Sverre Væseltrand været ude af sagaen.

Sejhed og knubs

Selvom det ikke er helt så farligt kun at miste Sejhedspoint i en kamp, kan det godt være ubehageligt. Hvis man kommer i kamp igen, inden man har fået dem tilbage, står man meget dårligere og risikerer at blive fældet med et enkelt slag. Derfor er det vigtigt at komme op på sit fulde antal af Sejhedspoint så hurtigt som muligt, efter at man har været i kamp.

Der er to måder man kan få Sejhedspoint tilbage på.

Ved egen kraft: Den vigtigste måde at komme sig på, er ved kroppens egen kraft. Hvis du kun har fået et par skrammer, tager det ikke ret lang tid at komme sig, og normalt vil du være så god som ny allerede næste morgen. Hvis du til gengæld har taget nogle gevaldige knubs, kan det godt tage lang

tid, før du er helt på højde med dig selv igen.

Hver morgen kan du slå for at komme dig af dig selv. For hvert Sejhedspoint du har tilbage, må du slå med én terning. Du får et Sejhedspoint tilbage for hver 6'er du slår.

Hvis du kun har mistet dine Sejhedspoint på grund af Slåskamp, går det endnu hurtigere at få dem tilbage. Så får du lov til at slå for at komme dig hver eneste time.

Ved kyndig pleje: Hvis man ikke har ret mange Sejhedspoint tilbage, kan det godt tage meget lang tid at komme sig af sig selv. Så må man hellere lægge sig og få hjælp og pleje fra én, der har forstand på urter (i dette tilfælde Helbredende).

Hvis en såret kriger har været under pleje en hel dag og den efterfølgende nat, må den, der har plejet ham/hende, slå på sin færdighed i Helbredende urter om morgenen. For hver 6'er plejeren slår, får krigeren 1 Sejhedspoint tilbage. Dette slag skal slås før krigeren slår for at komme sig ved egen kraft.

Om at blive slået ud

Hvis du mister alle dine Sejhedspoint, er du slået ud. Du kan være så heldig, at den der har angrebet, kun har brugt Nævekamp. I så fald er du bare besvimeret, og vil komme til dig selv i løbet af et par timer. Men i alle andre tilfælde er du helt ude af spillet. Du er enten forblødt eller gået til på anden måde.

Det kan godt være, at din spilleperson ikke er død. Men hvis han/hun kommer ned på 0 sejhedspoint, er der sket så kraftig skade, at personen aldrig vil kunne deltage i spillet igen – og hermed er du ude af sagaen. Det er

ikke dig, men derimod din spilleleder, der bestemmer, om din spilleperson er død eller forkrøblet.

Fortvivl ikke. Du har sikkert gjort dit bedste, og det vil både Val-

kyrierne og Odin forstå. Der står en plads klar til dig i Valhal. Og imens kan du jo overveje om ikke det var en ide, at lave en ny person, der kunne tage arven op.

OVERSIGTSTABELLER:

Kamprunden

- 1: Erklær aktiviteter:
 - a) kæmpe normalt
 - b) forsvare sig dobbelt
 - c) nyt våben
 - d) stikke af
 - e) forbinde sår
- 2: Kampkunst:
- 3: Hvem angriber først:
 - a) positionsfordel
 - b) længdefordel
 - c) rune/rite bonus
 - d) list bonus
- 4: Første angreb:
- 5: Første forsvar:
- 6: Slå for skade:
- 7: Sår og bevidsthed:
- 8–11: Som 4–7.
- 12: Gemte angreb:
- 13: Slå for blødning:

Bonus og straf

Position: Spillelederen afgør, hvem der har fordel, og hvor mange terninger det giver.

Våbenlængde: +1 terning til den der har fordel, eller –1 terning til den der ikke har det. Krigeren med det korteste våben bestemmer.

Rune: En rune kan give en eller flere terninger i bonus, hvis våbenet benyttes til det det er fortryllet til.

Rite: Et rite kan give en eller flere terninger i bonus til krigeren, hvis han udfører en handling der er blevet sagt et rite og gjort blot for.

Kampfinter: Terninger sparet op ved hjælp af kampfinter i tidligere runder kan give en bonus i denne runde.

Angreb

	Række- vidde	Skade	Brud styrke	For- svar	Note
Slåskamp:	0	-2'ere og 4'ere	-	u	AB
Tænder/kløer:	0	-2'ere	-	u	B
Kniv:	1	-2'ere	3	usp	B
Økse:	2		3	usp	
Sværd:	2		4	usp	
Spyd:	3		3	usp	B

Rækkevidde: Tallene for rækkevidde er kun i forhold til hinanden; de har intet med faste mål at gøre.

Brudstyrke: Brudstyrke for Næver, Klør og Tænder er ikke relevante, da man ikke kan Parere med dem.

Forsvar: u: Undvigelse er mulig. s: Skjold kan bruges sammen med våbe-

net. p: Parering er mulig med dette våben.

A: Slåskamp kan ikke give sår og kan ikke slå folk ihjel.

B: Slåskamp, Tænder og Klør, Kniv og Spyd kan ikke ødelægge andre våben og skjolde, da de ikke slår hårdt nok.

Forsvar

	Undvige:	Skjold:	Parering:
Udstyr:	Intet.	Skjold.	Et våben.
Effekt:	Ingen skade, hvis der rulles lige så mange eller flere 6'ere.	En skadesterning mindre ved en 6'er. Ingen skade ved to eller flere 6'ere.	En skadesterning mindre for hver 6'er der rulles.
Ødelagt:	Intet.	Skjold; hvis to eller flere 6'ere, og angriberen ruller flere.	Våben: hvis I ruller lige mange (og nok) 6'ere. Kan undgås ved godt evnerul.
Brug:	Altid.	Ikke i Slåskamp.	Ikke i Slåskamp, eller mod Afstandsvåben.

MAGI

Vikingerne trolddom og magi

Når vi taler om magi i vikingetiden, har det ikke noget at gøre med troldmænd med høje hatte og tryllestave. Grunden til at vi har taget det med er, at vikingerne troede på overnaturlige ting og på, at særligt dygtige folk kunne bruge dette overnaturlige til deres egen fordel eller andres ulykke.

Hvis ikke du bryder dig om ideen om magi, betyder det ikke, at du behøver at forkaste hele dette afsnit. Som du vil se undervejs, er alt hvad der foregår, noget der godt kan være overnaturligt. Men det kunne måske lige så godt kan have en naturlig forklaring.

I dette afsnit vil vi fortælle dig lidt mere om, hvad de tre magiske evner på personarket kan bruges til. Vi vil mest fortælle om de generelle former, magien kan tage. De helt nøjagtige oplysninger vil spillelederen få, når han læser de enkelte historier, hvor de skal bruges.

Der er tre slags magi

Som du kunne læse i evnebeskrivelserne, er der tre slags magiske evner, der alle hører ind under Visdoms-

evnerne. Hver af disse evner er igen delt op i tre færdigheder. De tre områder hører sammen med tre forskellige former for kræfter, som spillepersoner med forstand på magi kan trække på.

Gudeviden

Gudeviden bygger på, at du gør guderne opmærksomme på dig og dit problem, og håber, at de hjælper dig. Jo bedre du er til Gudeviden, desto bedre er du til at få guderne til at opdage dig. Men det kræver naturligvis, at guderne har tid til at komme dig til hjælp.

Du kan læse nærmere om de forskellige guder her i kapitlet. Disse oplysninger er også relevante for folk, der ikke har særlig meget forstand på Gudeviden, hvis de skal vælge sig en yndlingsgud.

Måske passer det virkelig at guderne hjælper én, når man anråber dem, ofrer til dem og generelt holder sig gode venner med dem. Måske passer det ikke. Men det er bedre at være på den sikre side. Og selv om guderne ikke skulle lytte, så kan tro jo flytte bjerge.

Til selve evnen Gudeviden hører en viden om, hvordan alting hænger sammen. Det er din evne til at bruge alt det du kender fra gudesagnene i hver-



Thors hammer var det mest kendte af vikingernes hellige symboler. Satte man sin lid til Thor, bar man et sølvsmykke som dette.

dagen. På baggrund af dit kendskab til myter, kan du afgøre om du vil blive populær hos en bestemt gud ved at gøre en bestemt ting, og hvilken gud, der eventuelt vil blive sur.

Det er også på baggrund af myter du afgør, om du kender noget til, hvad man skal gøre i forbindelse med overnaturlige væsener. Hvordan man skal tale til dværge, og om jætter har en svaghed man kan udnytte.

Blot: (med langt »o«) Blot er den mest magiske af evnerne inden for Gudeviden. Det er en måde at velsigne mennesker og deres gerninger på. Næsten alt kan velsignes, men man skal passe på ikke at overdrive det. For det første bliver guderne måske irriterede, hvis man hele tiden render dem på dørene for at få hjælp til sine småproblemer. For det andet skal man passe på ikke at rode flere velsignelser sammen, for så opløser de måske bare hinanden og bliver til ingenting.

Når man skal foretage blot, skal det foregå under de rette forhold. Man skal have god tid til det, og man skal være i den rette højtidelige stemning. Først og fremmest skal man tro på det. Hvis man ikke tror på det eller pjatter under bloten, virker den ikke.

Selve bloten foregår ved at en, der har forstand på blot, ofrer et dyr eller en ting til en gud imens han/hun påkalder sig guden. Det kan enten være den gud, spillepersonen føler sig tættest knyttet til, eller en gud, der er relevant for det, man gerne vil have hjælp til.

Når en spilleperson har fuldført en blot, slår spillelederen et antal terninger svarende til personens færdighed i Blot. Spillelederen skriver hemmeligt ned, hvor mange 6'ere, der blev slået. Det er det antal ekstra terninger, de, der deltog i ritet, har at bruge på et senere tidspunkt, når de har mest brug for det (de får allesammen dette antal terninger, men de kan kun bruges til det bloten er gjort for). De ved ikke selv hvor mange terninger de har, det ved kun spillelederen.

Når en person har gjort blot, har han helt opbrugt sine åndelige kræfter, og han kan ikke gøre blot igen, før der er gået mindst en uge.

Spåning: Spåning er en helt anden kunst. Når man skal spå, trækker man også på gudernes kraft for at få en indsigt i, hvad fremtiden vil bringe; men man bruger også sin egen viden. Man skal helst vide en hel del om den man spår, og hvad han eller hun har tænkt sig og gerne vil, ellers risikerer man at ramme helt ved siden af.

Man kan godt spå folk man ikke kender; men så skal man altid slå mindst to 6'ere for at få noget fornuftigt ud af det.

Man bør aldrig spå sig selv eller de, der står én nærmest – det at kende sin egen eller ens nærmestes skæbne er en tung byrde at bære.

Når du spår folk i forbindelse med en historie, eller selv bliver spået, vil der ofte stå i historien, hvad du får at vide, afhængigt af hvor godt der bliver slået, og din spilleleder kan læse det op for dig. Hvis du vælger at spå nogen på et tidspunkt, hvor det ikke direkte har noget med historien at gøre, finder spillelederen selv ud af, hvad du skal have at vide. Hvis han mener, at din spåning er unødvendig, kan han bestemme, at du ikke finder ud af noget, uanset hvor mange 6'ere du slår. Det er en beslutning spillelederen træffer egenhændigt inden du slår med terningerne, men han behøver ikke at sige noget om det før efter slaget.

Efter holmgangen bliver nordmænd og danskere hurtigt gode venner, og man handler lidt. Om aftenen spiser man sammen, og smeden foreslår nordmændenes leder, Ubbe Haldursson, at tage Asgerd og Gunløg med til Hedeby, så de kan købe nogle frankiske jernbarer til ham. Nordmanden tænker kort over forslaget og siger så ja. Som tak forærer smeden Ubbe en solid stridshammer. Man fester så videre og skåler heftigt for det nye venskab.

Næste morgen gøres skibet klart til sejlads.

Mona: Mig og Gunløg bringer vores sager om bord på skibet. Vi finder et godt sted til min fars sølv og de andre varer vi skal handle med.

SL: Fint, når I er ved at være parat til at sejle, kommer jeres familier og byens gode, Thorlek Vimand, ned til skibet for at ønske jer god tur.

Peter: Hvad vil han?

SL: Gunløg, din far træder frem, mens

de andre danner en halvkreds ved skibet, og Thorlek Vimand stiller sig bagved ham. Din far holder en lille tale, hvor han siger, at I nu skal ud på en længere rejse. Heldigvis er I jo sammen med de brave nordmænd, og til jeres alles hjælp vil Goden derfor ofre en ged til Njord, Havets og Vindens gud. Mona: Glimrende.

SL: Efter disse ord træder Thorlek Vimand så frem, og fra halvkredsen kommer smeden og Gunløgs bror trækende med en ged. Goden begynder så at tale til jer der skal sejle. Han husker jer på, at I skal vise respekt for havet og dets væsener og vigtigst, I skal vise respekt for Njord, for han er selve havets sjæl. Fra dette går han over til at tale til Njord. Han fremhæver overfor Njord hvilke fremragende folk I er, og at Njord derfor må beskytte og hjælpe jer på jeres rejse.

Geden trækkes frem, og Goden skærer halsen over på den med sin hellige kniv.

SL slår nu for Thorlek Vimands Blot, som er på 6 point. Ud af de seks terninger får han to 6'ere. Dette skriver SL ned, hemmeligt, og Peter og Mona får først noget at vide, hvis de kommer ud for uheld til havs. Hvis skibet f.eks. er i vanskeligheder, får skibsføreren lov til i sidste øjeblik at slå med to terninger, og hvis han klarer, en sekser, er uheldet undgået.

Hvis uheldet nu ikke undgås, og f.eks. Gunløg falder over bord, så har han i dette tilfælde to ekstra terninger som kan lægges oven i hans svømmeslag.

Da Goden er færdig, træder skibsføreren frem og takker for den store ære, og da alle de sidste hilsener er overbragt, lægger I fra. På vej mod Hedeby.



DEN NORDISKE MYTOLOGI

Aserne

Odin er den øverste af alle guder, og fader til mange af de andre guder og til menneskene og alting på jorden – derfor kaldes han også tit Alfaderen.

Odin har kun ét øje, fordi han måtte betale det andet for at få lov til at drikke af Mimers brønd. Vandet i brønden gav ham stor visdom.

Odin har fem hjælpere. De to ravne Hugin og Munin, der flyver ud i verden, for at være hans øjne der. Hans to ulve Gere og Freke, og til sidst hans grå ottebenede hest Sleipner.

Odin har magt over alle runer, og på hans ubrydelige spyd står ristet mægtige trolddomsruner, der kan bevæge og styre verden.

Frigg er Odins kone. Hun er datter af en jætte og den fornemmeste af asernes kvinder (Asynjerne). Hun ved ligesom Odin alt om, hvad der foregår i verden; men hun fortæller intet om det.

Thor er den stærkeste af alle guderne. Han er kendt for sin hammer, Mjølner. Når han kører rundt i verden i sin vogn trukket af de to geder Tandgnost og Tandgnisner lyner og tordner det på jorden. Thor er gud for alle frie bønder og er gift med Siff.

Balder er den smukkeste, lyseste og ædleste ase, og dertil kommer, at han er meget klog. Han er gift med Nana, og de har en søn Forsete, der også er meget viis.

Brage er skjaldenes gud. Han er munter, men ikke dum. Brage er gift med Idun. Idun er ungdommens gudinde, og

hun råder over skrinet med de æbler, guderne spiser af for at forblive unge.

Ull er søn af Siff. Han er jægerens gud og er dygtig til al sport.

Vidar & Vale er Odins sønner. De er ikke vigtige nu, men de skal sammen hævne Odin, når Ragnarok kommer. Sammen med Thors sønner Magni og Modi skal de overleve Ragnarok.

Vanerne:

Njord er den ældste Vane. Han er havguden, og bestemmer også over vind og vejr. Han har to børn Frej og Freja.

Freja er en frugtbarhedsgudinde ligesom hendes bror. Hun har magten over kærligheden mellem mand og kvinde og over fødsel og død.

Halvdelen af alle døde kommer til Frejas hal. Hun er den næstvigtigste gudinde og er meget selvstændig. Hun er den smukkeste gudinde og har verdens kostbareste smykke: Brisinge.

Frejer gud for markerne og husdyrene. Han giver en god høst og er en fredelig gud.

Tyr er krigsguden. Han er den modigste af alle guderne. Det var ham der turde lægge sin arm i Fenrisulvens gab, mens den blev bundet. Nu har han kun en arm.

Lokes æt:

Loke var oprindeligt en jætte. Men han har engang blandet blod med Odin, og regnes nu blandt Aserne.

Han er meget snedig og veltalende, og det er ofte lykkedes ham at bringe de andre guder problemer.

Hel er Lokes datter. Hun er hersker over dødsriget, som man kommer til, hvis man dør af sygdom eller alderdom, og det er ikke noget rart sted. Den ene side af hendes krop er som et rask menneskes, mens den anden er tætret som af tusinde sygdomme.

Midgårdsormen, der er et barn af Loke, findes i havet. Den er så stor, at den når hele jorden rundt. Thor har flere gange forsøgt at dræbe den, men uden succes.

Fenrisulven, der også er barn af Loke, er en kæmpeulv, der kan æde en mand i en mundfuld. Den er lænket i Asgård med en magisk kæde, dværgene har smedet.

De tre verdener:

Menneskene lever alle i **Midgård**, der ligger midt mellem **Asgård**, der er gudernes bolig, og **Udgård**, hvor jætterne bor. Hele vejen rundt om Midgård er der rejst et hegn af urjætten Ymers øjenvipper, der holder jætterne ude.

Hvis man vil rejse til Asgård fra Midgård, skal man rejse ad regnbuen **Bifrost**, der er så fast som nogen bro.

I Asgård ligger Valhal, hvor Odin samler halvdelen af de, der er faldet i kamp (den anden halvdel samler Freja). Han får **Valkyrierne** til at hente dem til ham fra slagmarkerne, hvor de er faldet, for at have en hær af dygtige krigere.

I midten af Asgård står **Yggdrassil**, Verdenstræet. Det har tre store rødder,

der går så dybt ned, at de er i en anden verden. Den første når ned til Nilfheim, hvor Hel regerer, og drikker dér vand af en kold kilde. Den anden rod ender i Jotunheim i Mimers brønd. Den tredje går ned under Asgård til Urds brønd, hvor de tre norner Urd, Verdande og Skuld bestemmer menneskenes skæbne ved at spinde en livstråd for hvert menneske.

Andre skabninger:

Nidhug er en ond drage, der gnaver i Yggdrassils rod.

Jætter er kæmpevæsener. De er alle magiske og lever i Udgård. Der findes både isjætter, almindelige jætter og ildjætter.

Trolde er grusomme uhyrer, der både findes i Midgård og Udgård. I Midgård bor de som regel alene. De elsker menneskekød.

Orme og Drager er frygtelige og farlige. De lever forskellige steder, nogle i havet, andre på landjorden og endnu andre under jorden.

Vætter er et navn, der bruges om alle slags overnaturlige væsener og ånder. De kan være både gode og onde, eller bare drilske.

Dvæрге opstod da Odin gav menneskeform til de mider, der spiste af urjætten Ymers kadaver. De bor alle i klippehuler og er meget dygtige til at smede.

Ellefolk er et folk, der bor dybt inde i skovene. De er meget sky og kender til trolddom. De er meget smukke.

Runer

Runekundskab bruges først og fremmest til at læse og skrive det nordiske runealfabet futharken. Du kan se et billede af futharken nederst på denne side.

Udover at være et skriftsystem indeholdt de nordiske runer også en skjult magisk kraft. De magiske færdigheder i Runekundskab bygger på din egen dygtighed til at udnytte denne skjulte kraft.

Budskab: Når du bruger runerne til at lægge et budskab på en runestav, bruger du din evne til at gøre det nemmere for dine venner og sværere for dine fjender at finde staven. Herunder kan du se, hvor let for dine venner og hvor svært for dine fjender det vil være at finde en runestav, afhængigt af hvad du slår (venner og fjender skal også slå på budskab for at finde staven). Man slår når man passerer i nærheden af staven, og den kan naturligvis kun findes én gang.

Dit slag	Krævet slag for venner	Krævet slag for fjender
ingen 5'ere eller 6'ere	flere 6'ere	flere 6'ere
5'ere	en 6'er	flere 6'ere
en 6'er	5'ere eller 6'ere	umuligt
flere 6'ere	automatisk	umuligt



*Vikingernes alfabet, Futharken,
ristet på et ribben fundet i Lund.*

Nogen gange kan det være, at I har chancen for at finde en af jeres fjenders runestave. Hvis det sker, får I at vide at I skal slå på jeres evne ud for Budskab. Hvis det lykkes godt nok, finder I staven. Hvis ikke det lykkes, kan I godt opgive at lede videre, I finder den aldrig!

Kraftruner: Ved at riste den rigtige rune på den helt rigtige måde på en bestemt genstand, kan man gøre den genstand bedre til at udføre en særlig funktion.

Hvis runen skal virke, er det vigtigt, at den der bruger genstanden, også gør noget ud af det. Runen virker kun, hvis den bliver sat på ens foretrukne våben eller på det værktøj, der er afgø-

rende for ens velfærd, så du kan altid kun have ét våben og ét arbejdsredskab, der er forsynet med en rune. Tilsvarende kan man ikke blive ved med at riste runer på en genstand indtil man har ristet én, der er stærk nok. Hvis ikke man er tilfreds med den rune, man har på sit værktøj eller våben, må man kassere våbenet eller værktøjet og anskaffe et nyt, som man så kan få ristet en ny rune på.

Det siger sig selv, at et våben med en rune på godt kan være svært at sælge – runen kunne jo være en forbandelse!

Jo flere 6'ere man slår på sin færdsighed i Kraftruner, når man rister runen, desto stærkere bliver våbenet eller værktøjet.

Slag:	Våben:	Værktøj:
en 6'er	en ekstra terning første gang våbnet bruges	en ekstra terning første gang værktøjet bruges
to 6'ere	en ekstra terning når våbnet bruges mod en navngivet modstander	to ekstra terninger første gang værktøjet bruges
tre 6'ere	en ekstra terning når våbnet bruges mod en bestemt type mennesker eller en bestemt dyreart.	en ekstra terning hver gang der slås for indtjening ved »Årets gang«
fire 6'ere	en ekstra terning hver gang våbnet bruges.	en ekstra terning hver gang værktøjet benyttes

En navngivet modstander behøver ikke at blive nævnt ved sit rigtige navn, der må bare ikke være tvivl om hvem det skal være.

Spillelederen bestemmer, hvor nøjagtigt man skal angive en bestemt

type mennesker. Men det kunne for eksempel være et bestemt folkeslag eller mennesker, der udøver et bestemt erhverv.

Hvis man ikke ønsker at bruge en kraftrune på et våben mod en speciel

type modstander, kan man lade være. I stedet kan man få en ekstra terning for hver 6'er man slår, første gang man bruger våbnet.

Når man bruger kraftruner, får man ikke at vide, om fortryllelsen virker, før man skal bruge den første gang. Indtil da holder spillelederen styr på det – han slår terningerne og skriver resultatet ned.

Amulet: Ved at bruge runerne på den rigtige måde kan man også få dem til at beskytte en person. Man sætter runen på en amulet, der skal bæres af den person, den skal beskytte. Man skal altid bære en amulet på sig. Hvis

man nogensinde lægger den fra sig, er kraften brudt.

En amulet fungerer sådan, at man får en ekstra terning i det slag man skal bruge, når man kommer ud for netop det, amuletten skal beskytte imod. Du kan læse eksempler på, hvad man kan lave amuletter imod her i kapitlet.

Amuletter er personlige og kan ikke skifte ejer. Det er vigtigt, at man passer virkeligt godt på en amulet. Hvis man mister den, kommer alt det held, den har givet én, nemlig tilbage som uheld, og man vil være ekstra sårbar over for netop det, den beskyttede imod. Selv om en amulet er holdt op

Fortryllelse:

Her er en række af fortryllelser man f.eks. kan lave med runer:

På våben: Våbnet gøres bedre imod en bestemt dyreart. For det meste et rovdyr som ulv eller bjørn.

Våbnet kan gøres bedre mod en bestemt person. Det kan være »den mand, der dræbte min broder« eller »røver, der bor i Lærkeskoven«. Man behøver ikke kende personens navn, bare det er helt klart, hvem det er.

Man kan også beskytte et våben mod at gå i stykker i kamp. Hver terning en sådan rune giver, tæller som en automatisk 6'er, når man skal slå for at forhindre, at våbnet går i stykker.

På værktøj: Man kan sætte runer på sit værktøj, så det virker bedre. Det kan give en ekstra terning, når man skal forsøge at lave noget rigtigt svært med sit håndværk.

På skibe: En rune på stævnen af et skib

kan hjælpe det imod en bestemt type ulykke, som for eksempel at støde på grund eller gå ned under en storm.

Når netop det runen virker imod, er ved at ske, giver den skibsføreren ekstra terninger i hans forsøg på at undgå det.

Amuletter:

Amuletter beskytter mennesker mod helt specielle ting.

En amulet, der beskytter imod druknedød, hjælper én med at svømme, hvis man er ved at drukne; men ikke hvis man bare skal se, hvem der kommer først over åen.

En amulet imod betændelse i sår giver ekstra terninger til den, der behandler et sår; men forhindrer ikke at der går koldbrand i det.

Man kan lave amuletter imod f.eks. sygdom, imod gift, imod at fare vild, for ikke at falde om, når man bliver såret i kamp, eller for at lukke blødende sår (giver ekstra terninger på enten Førstehjælp eller Sårhelende urter til den, der behandler såret).

med at virke, fordi man for en periode ikke har haft den på, er man altså stadig nødt til at gå rundt med den.

Amuletter er meget svære at lave, og der skal slås mindst to 6'ere for at de virker. For hver sekser man slår derudover, giver amuletten til gengæld en ekstra terning i beskyttelse.

Du får ikke at vide, om amuletten virker, før du får brug for den til at beskytte dig første gang. Indtil da holder spillelederen styr på det.

I modsætning til blot og runer bliver amuletter altid ved med at virke så længe man bærer dem.

Urteviden

Urteviden er måske slet ikke en magisk evne, men snarere et håndværk, der nu er gået sørgeligt i glemmebogen. Der er ikke længere nogen, der kan gå ud i en skov eller på en eng og finde urter, der kan virke som medicin. Men mange urter kan bruges til medicin, og hvis man samtidigt tror på det, så hjælper det jo bedre.

Hvis din spilleperson er hjemme hos sig selv, har han sikkert et lager af nok de fleste af de urter han kender til brugen af, og som gror i nærheden. Hvis ikke, skal han først ud og samle de urter ind, han skal bruge. Det gør han, ved at du slår på evnen Urteviden.

Årstiden spiller en stor rolle for dine chancer. Om vinteren er det svært at finde urter, og din første 6'er tæller ikke. Om sommeren er det til gengæld lettere, og du kan nøjes med at slå 5'ere.

Hvis du er meget langt hjemmefra, kan det godt være svært at finde de urter du er vant til at bruge. I så fald skal du slå en 6'er mere end normalt.

Helbredende urter: Disse kan bruges til at rette op på stort set alt indvortes. De forskellige sygdomme er ordnet efter, hvor svære de er at behandle. Når du kommer ud for en sygdom i historien, vil der stå, hvor mange 6'ere du skal slå for at kurere den. Selv om du har kureret en sygdom, kan det godt være, at patienten ikke kommer sig med det samme. Det kan være at han eller hun skal have tilberedt medicin i mange dage; men du skal kun slå den første gang. Dette slag afgør, om du kan hjælpe.

Du kan også bruge Helbredende urter til at lave styrkende drikke. Hvis du plejer en kriger, der har tabt Sejhedspoint, en hel dag hvor vedkommende hviler sig, kan du slå for din færdighed. For hver 6'er du slår, får krigeren et Sejhedspoint tilbage.

En såret kriger kan kun tilses af én spilleperson ad gangen, og det hjælper kun, hvis du kan få ham til at blive liggende i sengen.

Sårhelende urter: Disse er urter man bruger på stedet, helst så hurtigt efter at patienten er blevet såret som muligt. Urterne hjælper til at lukke såret og forhindre, at der går betændelse i det – hvis der gør det, kan det blive meget farligt.

Du kan bruge Sårhelende urter til at forsøge at lukke et blødende sår. For hver 6'er der slås for evnen, bliver blødningen én mindre.

Når en kriger er blevet såret, skal du desuden behandle såret så hurtigt som muligt for at forhindre betændelse. Det gør du ved at slå en 5'er eller 6'er på din evne; hvis ikke du slår hverken en 5'er eller en 6'er, risikerer du, at der går betændelse i såret (det kan du læse om i kapitlet om kamp og sår). Hvis der først er gået betændelse

i et sår, kan du forsøge at forhindre, at der går koldbrand i det. Det kræver, at du slår mindst to 6'ere. Hvis der først er gået koldbrand i et sår, er det for sent at gøre noget ved det!

Skadende urter: Dette handler om evnen til at lave gifte, lige fra kløpulvere og brækmidler til dødelige gifte. Man er aldrig tvunget til at lave en gift stærkere, end man selv vil have den.

Man kan lave gift som folk skal indtage eller gift til at smøre våben ind i. Begge dele er meget lidt ærefulde.

Gift man skal indtage, virker som et sår inden i offeret. Det kan ikke helbredes med mindre det lukker sig selv (man slår én gang hver time for såret), eller man laver en modgift. Såret har en styrke på 1 for hver 6'er man slår, når man laver giften. Hvis giften ikke må kunne opdages, gælder den første 6'er ikke.

Når man laver en modgift, skal man først regne ud, hvilke urter giften er lavet af. Man må enten finde ud af det fra den, der har lavet giften, eller en spilleperson skal gætte det ud fra offerets symptomer. For at gætte hvad giften består af, skal man slå for Skadende urter og slå mindst to 6'ere. Derefter kan man lave en modgift, der mindsker giftens styrke med én for hver 6'er man slår på Skadende urter (det er nøjagtigt det samme, som når man slår for Sårhelende urter i behandlingen af et blødende sår).

Gift man smører på våben, gør to Sejhedspoint ekstra skade for hver 6'er man slår, når man laver giften. Giften virker kun første gang man rammer med våbnet. Hvis man på grund af modstanderens brynje ikke

gør nogen skade på sin modstander første gang man rammer, er giftangrebet spildt. Hvis ikke man gør nogen normal skade på grund af det våben man angriber med (Kniv/Bid), giver giften stadig fuld skade.

Skadende brug af urter dækker også over en række specielle effekter. Det kan være lette dagligdags ting, som urter der holder insekter væk, eller meget svære og mystiske ting som en elskovsdrink. Det første kræver kun en 5'er eller 6'er, det andet mindst tre 6'ere.

Mens Asgerd og Gunløg er i Hedeby sidder Asgerds far, smeden, tilbage og venter. Han er meget nervøs for, hvordan det skal gå, og har problemer med at sove.

Derfor opsøger han den vise Gersemi Egebo, der bor ude i skoven, og beder hende om at lave en mild sovedrik.

Gersemi har selv urter liggende i sin hytte, og hun kan derfor gå i gang med at lave drikken med det samme.

Sovedrikke og andre urtemediciner, der kan tvinge folk til noget imod deres vilje, hører ind under Skadende urter, også selv om folk selv ønsker dem sådan som smeden gør. Gersemi har 5 i færdigheden Skadende urter.

Det er almindeligt svært at lave en sovedrik, og derfor skal Gersemi slå mindst en 6'er på hendes slag for at sovedrikken virker. Gersemi slår ingen 6'ere, og kun en enkelt 5'er, så selv om den måske har en svag effekt er sovedrikken langt fra stærk nok.

Asgerds far må finde sig i at skulle ligge vågen et par nætter endnu, for han opdager jo først, at drikken ikke virker efter et par forsøg.

HANDEL OG VÆRDI

Handel

I en verden, hvor man ikke bruger almindelige penge, kan det være meget svært at sammenligne værdien af ting.

En ting er det værd, man kan få en anden til at give for den. Og det afhænger jo helt klart af, om denne anden har brug for tingen, og om man har brug for det han eller hun kan give for det.

Derfor var handel i vikingetiden en kunst. Det var et spørgsmål om at overbevise folk om, at de vitterligt havde brug for den vare, man forsøgte at sælge til dem, samtidigt med at man gjorde dem en tjeneste ved at skaffe dem af med det gamle ragelse, man købte af dem.

Ofte måtte man handle i en trekant. For at købe et får af en bonde, måtte man først bytte sine to ulveskind til en økse hos smeden, for derefter at bytte øksen til et får hos bonden. Eller bonden kunne i stedet gå over til smeden bagefter og bytte skindene til den økse, han havde brug for.

Det her er besværligt i sig selv; men når man så går i gang med at tinge om priserne, så bliver det rigtigt svært. Derfor har vi lavet en oversigt over

hvad en række genstande er værd i forhold til hinanden: *Forskellige vares værdi* (se side 70-71).

Prut om prisen

Nogen gange vil du nok synes, at det er sjovt selv at handle frem og tilbage og beslutte, hvor meget der skal gives af én vare for at anskaffe en anden. Men i det lange løb er det ikke muligt at tage højde for, hvilke varer en tilfældig person selv har brug for. Og de, der har brugt point på at blive gode til at handle, vil nok gerne have, at der kommer en vis bonus ud af det. Derfor kan du finde ud af, hvordan en handel går, ved at du og den du handler med, slår på jeres evne i Handel.

Når der handles, slår både køber og sælger på deres evne. Den der slår flest 6'ere, ser i skemaet nedenunder, hvor meget han skal have ekstra, eller hvor meget mindre han skal give for varen. Han kan se resultatet ud for det antal 6'ere han slog mere end den anden (hvis der slås lige mange 6'ere byttes der lige over).

Om du skal betale mindre for varen eller have ekstra oven i handelen afhænger af, om det du ønsker at sælge, er en enkelt genstand eller en

samling af mindre genstande. Hvis du handler med småting, skal du altid betale mindre når du vinder en handel.

Hvis du sælger en stor ting, får du logiske nok noget oveni handelen når du handler.

Antal 6'ere i overskud:

	Betal mindre: (du sælger småting)	Få mere: (du sælger en stor ting)
+ en 6'er:	Spar en vare fire grupper under det I handler.	Vind en vare tre grupper under det I handler.
+ to 6'ere:	Spar en vare tre grupper under.	Vind en vare to grupper under.
+ tre 6'ere:	Spar en vare to grupper under.	Vind en vare én gruppe under.
+ fire 6'ere:	Spar en vare én gruppe under. Du kan altså nøjes med at betale halv pris.	Vind en vare fra samme gruppe. Du får altså dobbelt pris for din vare.

På denne måde er det muligt at handle frem og tilbage med alle mulige varer.

Asgerd og Gunløg er nået frem til Hedeby med det norske langskib. I lang tid går de rundt i den store handelsby og ser på de mange farverige boder med varer de aldrig før har set.

Efter nogen tid beslutter de sig til at få handelen overstået, og Asgerd udsøger sig en bod, hvor en frisisk købmand faldbyder frankiske varer.

Mona beslutter at Asgerd først vil prøve, hvor meget hun kan få for de varer hendes far har givet hende med, og hun vil prøve at spare så meget som muligt af de 12 viklinger sølv hun har.

Mona og SL tæller varerne op, (et

ulveskind, tre klumper rav, og tre klæbestensgryder) og finder ud af at det svarer til én ting fra gruppe 6. Da en god jernbarre hører til i gruppe 2, betyder det, at man gennemsnitligt kan få 16 jernbarrer for Asgerds varer.

Peter foreslår, at Gunløg skal tage sig af handlen, da han har fire i den evne. Asgerd har kun én, så det synes de begge er en god ide.

SL: Købmanden fortæller jer, at dette jern er specielt godt, fordi det kommer fra de tyske miner, hvor den frankiske kejser får sit jern fra.

Peter: Nåh, den ene type jern kan vel være lige så god som den anden. Men vi skal jo have noget. Hvis han nu får vores varer, så tager jeg 25 af hans barrer.



SL: *Den er købmanden ikke helt med på. Han synes, at jeres ulveskind er lidt lurvet, og da han regner med at der kommer et skib ind fra Venden meget snart, får han nok alt det rav han vil have. Men han skal da befri jer for jeres uheldige udvalg af varer, og give jer 10 barrer jern for dem – sådan mest for venligheds skyld.*

Peter og Spillelederen taler lidt mere frem og tilbage, og beslutter sig så for at slå om handelen. Peter slår nu med fire terninger, mens købmanden, der har otte i Handel slår med otte terninger. SL slår to 6'ere for købmanden, Peter slår kun én for Gunløg.

Da købmanden har en 6'er i overskud, skal han have en vare, der ligger tre grupper under (gruppe 3) oven i handelen for at den kan gå i orden.

Mona beslutter at udligne det i sølv, og lader derfor Asgerd tilbyde købmanden 4 viklinger sølv oveni handelen. Købmanden smiler veltilfreds, og handelen går i orden.

Efter handelen hjælper nordmændene Gunløg og Asgerd med at få de tunge barrer ned til skibet, og de to unge kan fortsætte med at gå på opdagelse blandt de mange fremmede folkeslag i Hedeby.

Hvis man handler med mange ting på en gang, kan det godt være svært, at afgøre, hvilken gruppe ens varer til sammen hører til i. Når I er i tvivl, kan I finde ud af det ved at tælle point sammen (pointene svarer nøjagtigt til sølvviklinger). Du kan se herunder, hvor mange point en vare fra en bestemt gruppe er værd:

Hvis I kommer frem til et tal, der ikke passer med disse grupper, kan I runde det af til nærmeste gruppe, hvis det ligger tæt på. Ellers er det bedst, at I trækker et par varer ud og handler om dem for sig selv, så det passer med gruppen under.

Når man bruger dette system når man handler, kan det godt virke som om alle ved, hvad en vare i virkeligheden burde koste. Det er ikke tilfældet! Det man ved er, hvor meget man vil give for en vare – resten er flydende.

Når en handel starter, begynder de to handlende normalt med at forlange alt for meget for deres varer. Derefter nærmer de sig gradvist hinanden gennem en længere diskussion, indtil de mødes. Handelen kan godt tage timer, hvis det er noget vigtigt I handler om, og der kan undervejs være lange pasager, hvor man lader som om man ikke er interesseret alligevel eller er dødeligt fornærmet.

Når du skal handle, kan du godt bestemme, at du ikke vil give mere end så og så meget for en ting. Du skal bare sige det tydeligt inden i går i gang med at slå for handelen. Hvis det så ikke lykkes dig at slå godt nok til at få tingen til den pris, bliver der bare ikke handlet.

Du kan så gå videre til en anden handelsmand (hvis der ellers er sådan en) og prøve, om du kan få en ordentlig pris der. Men du kan ikke bare vende tilbage til den samme handelsmand og prøve en gang til.

Handelsmanden glemmer ikke lige med det samme, at han havde kram-

gruppe:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
point:	1/2	1	2	4	8	16	32	64	128	256	512

met på dig, så hvis du går tilbage samme dag for at handle, har du to terninger mindre på din Handelsevne over for ham – også selvom du har nye varer med. Kommer du tilbage dagen efter, har du en terning mindre. Først efter to dage kan du handle normalt igen.

Du kan naturligvis ophæve alle disse minusser, hvis du starter med at acceptere den første handels resultat, inden du går videre til andre handler.

Handelstogter

Med dette system kunne det godt se ud som om det var et spørgsmål om at handle godt, om man tjente på en handel eller ej. Til gengæld virker det som om det er ligemeget, hvor man handler.

Hvorfor rejste vikingerne så så langt ud og handlede over hele Nord-europa? Det gjorde de naturligvis fordi priserne ikke var de samme overalt. De værdier for forskellige varer I kan se i skemaet i dette kapitel, er værdier der gælder for Danmark. Bare man tager til Norge eller Sverig er der ting, der har skiftet gruppe og dermed værdi.

Hvis man har meget af en ting et sted, er den mindre værd. Hvis man intet har, er den meget værd. Typisk vil en vare ligge en gruppe lavere, der hvor den kommer fra, og en gruppe højere på steder, hvor man virkelig savner den.

Hvor en klæbestensgryde er lige så meget værd som en kalv i Danmark, er den kun et får værd i Norge.

Hvis man tager så langt væk som til Særkland (Arabien), er der endnu mere at tjene; men vejen er også lang og farlig. I Særkland er rav for eksem-

pel meget sjældent, og derfor dyrere. En klump rav vil derfor ligge i gruppe 3 i Særkland i stedet for i gruppe 2 som i Danmark. Silke er derimod meget billigere og ligger kun i gruppe 4 (hele to grupper under værdien i Danmark). I Særkland kan man altså købe en silkebluse for 2 klumper rav, i Danmark koster den 16 klumper, hvis man da overhovedet kan få en.

Kvalitet

Hvis I vil gøre rigtigt meget ud af at handle, kan I også begynde at tage højde for kvalitet. En økse er ifølge skemaet det samme værd som et får. Men en rigtigt fin økse er jo nok mere værd, mens en økse, der er gammel og rusten, ikke er nær så meget værd. Det er op til jeres spilleleder at afgøre den slags.

Generelt kan man sige, at varer af virkeligt høj kvalitet kan ligge en hel gruppe højere end normalt, og varer af dårlig kvalitet en hel gruppe lavere.

For dyr gælder det, at drægtige dyr er ca. en fjerdedel mere værd end normalt, og at avlsdyr – tyre, orner og væddere – er en hel gruppe mere værd.

Udsmykning

Udsmykning er ligesom god kvalitet, den gør varen mere værd. Hvis du udsmykker en vare, er det ligesom når du slår for Handel for at sælge den, der er bare ikke nogen, der slår med terninger imod dig.

Hvis du slår fire 6'ere er den dobbelt så meget værd, ved tre 6'ere er den en gruppe ekstra værd osv.

Denne ekstra værdi kan du så regne med ind, hvis du skal bruge varen til at handle med.

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)	

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	

Noter til tabellen

1: Angivelserne er for god og holdbar mad, der kan tages med på længere rejser, så som røget flæsk, saltsild, tøn-der med mel osv. Grød og anden søbe-mad, 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 natur-ligvis 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 gen-gæld 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 nogle snore, har man jo alligevel en rimelig handelsvare.

Vægt med lodder og sølvbarrer fra vikingetiden. Sølvet blev brugt til at udligne handelen og vægten til at veje sølvet.



UDSTYR

Hvordan udstyrer jeg spillepersonerne?

Når din spilleperson går rundt hjemme i sin egen landsby, er det ikke særligt afgørende, hvilke ting han har. De almindelige ting han mangler, kan han sikkert låne hos naboen. Hvis han skal væk fra landsbyen, er det derimod en anden sag, så er han afhængig af, hvad han selv har og hvad han kan bære.

Derfor er det nødvendigt, at du sammen med dine medspillere finder ud af, hvad hver af jeres spillepersoner selv ejer.

I det følgende afsnit kan du læse en række retningslinier om, hvordan man udstyrer spillepersonerne. Det er vigtigt, at spillelederen selv trækker lidt fra eller lægger lidt til hist og her for at få det til at passe. Hvis der kun er to spillepersoner, er det nok nødvendigt, at de har lidt ekstra med, for at de kan klare sig. Hvis der er seks, er det muligvis for meget med fuldt udstyr til alle.

Spilleren og spilleleder bør i fællesskab finde ud af, hvilken af grupperne

i skemaet herunder, hver enkelt spilleperson hører til i, og derefter bruge det som vejledning for, hvilke ting spillepersonen skal starte spillet med.

Håndværker:

Passende værktøj
Uldtøj
Skindvams
Filt-/Hørsko
Økse/Spyd
Skjold
Kniv
(2/3 evne)#

Handlende:

Skålvægt
Tøj af klæde,
Skindvams
Lædersko
Kniv
(3/4 evne)#

Hyrde:

Saks
Uldtøj
Skindvams
Filtsko og hat
Spyd
Kniv
(1/2 evne)#

Skjald:

Musikinstrument
Tøj af klæde
Skindvams
Lædersko
Økse/Spyd
Skjold
Kniv
(1/2 evne)#

Kriger:

Uldtøj
Læderbrynje
Læderstøvler
1 sværd eller
3 andre våben
3 skjolde
Kniv
(1/3 evne)#

Jæger:

Skindskraber
Hørtøj
Skindvams
Lædersko
Bue og kogger m. pile
Kniv
(1/2 evne)#

Kloge mænd og kvinder:

(specialudstyr*)
Hørtøj
Uldkappe
Hørsko
Kniv
Amulet**
(1/2 evne)#

Sømand:

Uldtøj
Skindvams
Hørsko
Uldhue
Økse/Spyd
Skjold
Kniv
(2/3 evne)#

* *Den kloge mand eller kvindes specialudstyr:* Afhængigt af, hvad spillepersonen har af evner inden for Gudeviden, Runekundskab og Urteviden, skal han eller hun have noget udstyr for at kunne bruge disse evner.

Ved Gudeviden er det typisk, at man har et par symboler for de guder, man finder vigtigst, og desuden kan man, hvis man er god til at Blote, have en speciel kniv til at gøre blot med. Spillepersoner, der er gode til at Spå, bør desuden have noget at spå med. Det kan være en pose med forskellige dyreknogler, eller, hvis de også er gode til Runekundskab, en pose med benplader, hvorpå der er ristet og malet forskellige runer.

For Runekundskab er der ikke ret meget ekstra udstyr. Man bør have de samme plader med runer på, som ved Spådomskunst (også selv om man ikke kan bruge dem til at spå med), og så bør man have udstyr, så man kan riste runer i sten, træ og ben – måske endda også i metal.

Urteviden kræver en anden form for udstyr, der især skal bruges når man samler urterne ind eller tilbereder dem. Det drejer sig om en urtekniv, en speciel pose eller taske til urter, og forskellige gryder og kar til at behandle urterne i.

** *Amulet:* Det er op til spillelederen at finde ud af, hvilken amulet spillepersonen skal have; men det er en god ide at tale lidt med spilleren om det også. Spillelederen kan enten vælge selv at slå for, hvor god amuletten er, eller med det samme bestemme, at den giver en terning i bonus.

Ekstra ting: Under hver type beskæftigelse står der en brøk. Denne brøk skal bruges til at beregne, hvor mange ekstra ting hver spilleperson har lov til at have. Jo bedre spilleper-

sonen er til det, han eller hun lever af, desto flere ting kan han/hun få. Man finder ud af, hvor mange ting spillepersonen kan få, ved at gange brøken med det tal spillepersonen har for sin evne – alle brøker rundes ned. Tallet svarer til en gruppe i skemaet over varer og værdi, og spilleren må nu vælge en passende ting fra denne gruppe, eller en kombination af ting fra mindre grupper til i alt samme værdi til sin spilleperson.

Når I har fundet ud af, hvem der skal være høvdingens barn, skal spillelederen desuden finde nogle ekstra ting at give til vedkommende. Det kan f.eks. være et fint sværd, en bedre rustning, smykker eller en hest. I alt bør det circa svare til en ting i gruppe 5.

Mona og Peter er ved at finde udstyr til Asgerd og Gunløg før de skal ud på deres første større rejse.

SL: Mona, se på listerne i bogen. Hvilken gruppe synes du Asgerd hører ind under?

Mona: Asgerd må nærmest være en klog kvinde, hun kender både til Gudeviden, Runekundskab og især Urteviden.

SL: Det mener jeg også. Du skal have noget, der passer til din høje evne i Urteviden, så hvis du nu får en speciel urtekniv, en urtepose og en saks, og så kan vi jo sige at du har nogle flere redskaber hjemme.

Mona: Det passer godt, og så kan jeg se, at jeg desuden får noget hørtøj – skal vi sige en kofte og et skørt – en uldkappe, et par hørsko, en kniv og en amulet! Hvad slags amulet er det?

SL: Du arbejder så meget med urter og skal af og til smage på nye blandinger, så tror du ikke det var en god ide med en amulet imod gift?

Mona: Jo, det var en god ide.

(Spillelederen beslutter, at Asgerds amulet giver hende lov til at slå én terning om, hver gang hun skal slå for om hun tager skade af en gift hun har indtaget, og han skriver det ned).

SL: Du må også vælge noget ekstra. Din bedste evne er Urteviden, den er på 8, og der står at du skal gange den med $1/2$, så du må vælge en ting fra gruppe 4 eller nogle tilsvarende mindre ting.

Mona: Hmm, jeg kan få en kalv eller en harpe; men hvad skal jeg med det? Jeg tror godt jeg vil have noget tøj lavet af klæde i stedet. Jeg ville også gerne have min egen kat. Kan jeg det?

SL: Du kan jo bytte dit gamle tøj for en kat, og så vil jeg godt give dig et helt sæt tøj af vævet klæde fra gruppe 4, selv om du egentligt kun kunne få en enkelt del.

Mona: Tak, jeg kan godt lide at Asgerd går godt klædt.

Peter: Nu må det være min tur. Jeg er kriger, så jeg vil godt ha' ...

SL: Tror du ikke det er bedre, hvis du var håndværker, vi har jo talt om, at det er meget farligt at skulle leve udelukkende som kriger. Du får jo også noget ekstra fordi du er høvdingesøn, så du kommer ikke til at mangle noget.

Peter: OK, så siger vi det! Men jeg vil have nogle ordentlige våben!

SL: Det skal du nok få. Du er jo i lære som tømrer, så du skal først have noget værktøj. Du får en adse, det er en gammeldags form for høvl, og så får du et bor. Da du ikke er helt udlært, må du låne resten af byens rigtige tømrer.

Derudover får du et sæt uldtøj, en skindvams, et par filtsko, en økse, et skjold og en kniv.

Peter: Hvad så med ekstra våben?

SL: Dem kan du få af de ekstra ting du må tage. Du har 4 i din evne som tømrer, det giver dig en ting fra gruppe 3 ($4 \times 2/3 = 8/3 = \text{ca } 2.7$, der rundes op til

3), og desuden kan du få et sværd eller noget tilsvarende fordi du er høvdin- gesøn.

Peter: Det er så i orden. En økse er i gruppe 3, så sådan én vil jeg godt have en ekstra af. Men jeg har ikke brug for et sværd, det kan jeg slet ikke kæmpe med. Kan jeg ikke bytte det til noget andet?

SL: Jo.

Peter: Så vil jeg godt have en rigtig læ- derbrynje og to skjolde. Hvor meget har jeg så tilbage?

SL: Et sværd er i gruppe 5, det svarer til 16 point. Læderbrynjen er i gruppe 4, det er 8 point, og to skjolde fra gruppe 2, det er 2×2 point. I alt 12 point. Du har 4 point tilbage, det svarer til en ting fra gruppe 3.

Peter: Gruppe 3 – Jagthund – nej den skal bare have mad. Hmm. En hjelm! Selvfølgelig den får jeg brug for, så- dan én ta'r jeg.

SL: Godt så har i alt, hvad i skal have. Lad os nu gå i gang.

ÅRETS GANG

Når spillepersonerne ikke lige netop er ude på spændende eventyr, har de et dagligt liv, med arbejde, familie og små og store begivenheder.

Indtjening

Arbejde giver spillepersonen en mulighed for at opspare værdier. Alle bor og arbejder på en gård (med deres familie) og lever derfor grundlæggende af deres evne som agerbruger. Dog har de fleste et støtteehverv (se tabellen),

som gør dem ekstra nyttige i vikingesamfundet. I spillet bruges tabellen én gang om året: Om foråret før såning. Hvis spillepersonen har et støtteehverv, slås der to gange på tabellen, én gang for Agerbrug og én gang for støtteehvervet (man kan nøjes med kun at slå for Agerbrug). Man slår med et antal terninger svarende til sin evne og aflæser resultatet på tabellen. Tallene i tabellen angiver hvilken gruppe fra handelstabellen spilleren mister/vinder værdier for af årets aktivitet (se Handel og Værdi side 63).

TABEL FOR TAB OG GEVINST

Evne/slag	ingen 5'ere eller 6'ere	5'ere men ingen 6'ere	en 6'er	to 6'ere	tre 6'ere	flere 6'ere
Agerbrug	-2	0	1	3	4	5
Håndværk	-3	0	1	2	5	8
Kriger (kampevne)	*	-2	0	3	6	7
Jagt	-1	0	1	2	3	4
Skibsbygning	-4	-1	0	4	6	7
Urteviden	-1	-1	0	1	2	4
Handel	-5	-1	2	3	5	9
Sejlads	-2	0	1	3	4	5

* Fuldtidskrigere lever farligt, du mister din spilleperson.

Du kan forøge antallet af terninger, du må slå med, ved at have en evne der støtter den evne, din spilleperson lever af. Det sker ved at du slår for din støtteevne. Antallet af seksere er det ekstra antal terninger, du må lægge oven i din evne, når du slår på tabellen. Her er en oversigt over støtteevner:

Agerbrug: ingen

Håndværk: Udsmykning

Kriger: Kampfinter, Ride

Jagt: Bue, Snige, Dyreviden

Skibsbygning: Tømrer, Sejlads

Urteviden: Dyreviden, Menneskekundskab, Spådom, Rune-kundskab

Handel: Sejlads, et Sprog, Udsmykning

Sejlads: Roning, Navigation

Hvis spillepersonerne kun er på eventyr (gennem en saga) nogle få uger af året, er der fuldt udbytte af tabellen, ellers justerer spillelederen. Hvis spillepersonerne tjener på deres evner i sagaerne, er det i orden, hvis det er en naturlig del af sagaen. Hvis det derimod er uden sammenhæng fratrækkes evt. udbytte tabelresultatet.

Et år er gået og det er blevet forår. Asgerd har i løbet af året kun været gennem én saga, nemlig rejsen til Hedeby. Hun får derfor fuldt udbytte af tabellen. Asgerd har valgt Urteviden (otte terninger) som støttehvert. Mona slår først for støtteevnerne: en 3'er for Dyreviden; en 1'er, to 4'ere og en 6'er for Menneskekundskab; en 5'er og en 6'er for Spådom; to 2'ere for Rune-kundskab. Det gav i alt to ekstra terninger som Mona han lægge oven i sit slag for Urteviden på tabellen. Hun slår nu med 10 terninger og slår to 6'ere. Mona kan derfor vælge en ting fra gruppe 1 på handelstabellen til

Asgerd. Hun vælger at få en lille læder-pung. Nu skal Mona slå for Asgerds Agerbrug. Hun slår en 3'er og taber værdier der svarer til en gruppe 2 ting. Hun har kun en vikling sølv (fra en god handel i Hedeby) som hun synes hun kan undvære, så hun aftaler med spillelederen, at Asgerd skylder sin familie en gruppe 1 ting. Da man ikke spiller hverdagen uden for sagaerne, kan disse terningslag fortælle lidt om hvad Asgerd har oplevet, når Mona ikke har styret hende. Spillelederen og Mona digter bl.a. at 6'eren i Menneskekundskab betyder, at hendes viise ord til skibsbyggerens kone hjalp hendes sygdom lige så meget som urterne. Og at de to 6'ere for Urteviden betød, at hun det år blev værdsat og brugt som klog kone. Men 3'eren for Agerbrug betød, at hendes ringe viden indenfor Agerbrug gjorde hende så lidt nyttig på familiegården, at hun lå familien til last.

Årets vigtige dage

Forår: Før såning gøres blot til Thor og Frej for at sikre en god vækst. Festen er tit meget munter og løssluppen, for det er jo forår og alle er fulde af glæde efter den lange og mørke vinter.

Sommer: Handlende kommer langvejs fra til nogle dages marked. Her fortælles historier, synges sange og handles på livet løs. Det er en vigtig begivenhed, især for små landsbyer.

Høst: Guderne takkes for høsten. Festen er præget af munter kappestrid, god mad og bryg – især når høsten var god.

Vintersolhverv: Nu går det mod lysere dage, og der holdes en fest. Hvis vinteren ikke ser for truende ud og forrådet er godt, ædes der løs.

Hele året: Ægtemål (bryllup) var altid en god anledning til fest. Her blottes for Freja og Frej.

Drog nogen i krig, var det mere alvorligt og der afholdtes højtidelige ceremonier for Tyr og Odin. I sagaerne vil der ofte være et afsnit med yderligere begivenheder, der finder sted i hverdagen, spredt ud over det år.

Bemærk at alle disse begivenheder er en del af hverdagen og spilles ikke ligesom sagaer, medmindre spillelederen ønsker det.

Om at blive bedre

Mellem sagaerne har man også mulighed for at gøre sin spilleperson bedre. Din spillepersons egenskaber bliver aldrig bedre i løbet af spillet. Forbedringer kan komme på to måder:

Saga-erfaring: At tage på eventyr giver erfaring og en ny vinkel på verden, som et ophold derhjemme ikke ville give. Efter en saga vil din spilleleder fortælle dig, hvor mange evner eller færdigheder du må forsøge at forbedre. Det afhænger af sagaens størrelse og står angivet i sagaen.

Hverdags-erfaring: Hvert år, om foråret, lige efter du har slået for årets udbytte (se side 77), ser du om du er blevet bedre i årets løb ved træning i hverdagen. Her er det en fordel af have et stort anlæg for evnen eller færdigheden, dvs. en høj egenskab for den gruppe.

Du starter med Styrke-gruppen og slår med et antal terninger svarende til din Styrke. Antallet af 6'ere er det antal evner og/eller færdigheder du må forsøge at forbedre under Styrke-evner og -færdigheder.

Det samme gælder for Visdoms-gruppen og Charme-gruppen.

Du vælger frit i samråd med spillelederen hvilke evner og/eller færdigheder du vil forsøge at forbedre. Du skal kunne forklare spillelederen, hvordan du har kunnet træne eller få erfaring med den evne eller færdighed.

For at en evne eller færdighed skal stige, slår du med et antal terninger svarende til evnen eller færdigheden. Hvis du ikke slår en eneste 1'er, stiger den valgte evne eller færdighed med et point. Hvis du slår bare én 1'er, stiger du ikke og har brugt en chance. Det siger sig selv, at jo større en evne eller færdighed er, jo sværere er det at forbedre den. Sådan er det også i det virkelige liv.

Hvis en evne stiger, stiger de tilhørende færdigheder, som hvis du havde placeret et ekstra point på evnen da du lavede din spilleperson. Hvis en færdighed stiger, stiger den evne den hører til, kun hvis færdigheden bliver højere end evnen.

Forsøger du at stige mere end én gang på den samme evne eller færdighed lige efter hinanden, så husk at slå med en ekstra terning, hvis du var heldig første gang osv.

Hvis sagaen indeholdt kamp må du bruge noget af din saga-erfaring til at komme i bedre kampform. Det fungerer således, at du trækker din Styrke fra dit normale antal Sejhedspoint, og slår med et tilsvarende antal terninger. Hvis du ikke slår en eneste 1'er stiger du et point i Sejhed.

Gunløg og Asgerd kommer hjem fra Hedeby-sagaen. Selv om det var en ganske kort saga, giver spillelederen dem hver en stigningschance pga. turen og samværet med nordmændene. Asgerd mener at hendes besøg i boden med dyreskind har givet hende ny vi-

den i færdigheden Dyreviden. Asgerd har 3 i den færdighed og slår med dette antal terninger. Hun slår heldigvis ingen 1'ere og stiger et point til 4 i Dyreviden. Evnen Jagt stiger ikke, da den er på 6 og derfor højere end Dyreviden.

Gunløg husker tilbage på kampen med nordmanden. Han mener selv den gav ham bedre kampform. Han slår derfor 6 terninger, svarende til hans Sejhed (15) fratrukket hans Styrke (9). Gunløg slår desværre hele to 1'ere og forspildte sin chance for stigning.

Større Omdømme

Du får større Omdømme ved at der bliver berettet om dine bedrifter. Bedrifter kan være alt muligt lige fra heltemodig kamp, smukke kvad, afgørelser af lovtvistigheder ved tinge, drikkekongkurrencer og vundne sportskongkurrencer til at føre et skib sikkert igennem en storm.

Ved slutningen af hver saga vurderer spillelederen ud fra en vejledning i sagaen, hvormeget hver spilleperson får mulighed for at få lagt til deres Omdømme hver gang I beretter om det, I oplevede i sagaen, et nyt sted.

Når en saga er slut, skriver du sagaens navn ned på personarket og ud for navnet skriver du hvormeget omdømme spillelederen mener din spilleperson har mulighed for få, når der bliver berettet om sagaen.

Hvergang I kommer til et sted med mange mennesker samlet, kan en af jer prøve at berette om én af jeres sager, men kun hvis I ikke har berettet om sagaen på det sted før. I kan berette om en saga ved hjælp af en af færdighederne *Fortællekunst*, *Lyve* eller evnen *Høviskhed*. Den af jer der skal berette, vælger hvordan og slår for det. Du ganger så det Omdømme du har fra

sagaen med det antal seksere fortælleren slog og lægger det til dit Omdømme.

For hver hele ti du har i Omdømme, må du slå med en terning, når du ønsker at bruge dit Omdømme et nyt sted (38 i Omdømme giver altså tre terninger). Dit og dine venners navn er bekendt og giver en god modtagelse hvis der mindst slås:

en 5'er i din hjembys omegn.

en 6'er i landsdelen.

to 6'ere i resten af landet.

tre 6'ere i nabolandene.

Når I kommer til et nyt sted, må I slå for det højeste Omdømme i gruppen. Det ovenstående skema bestemmer, hvordan I modtages, men ydermere får hver enkelt bonus af de seksere der er slået: i alle relationer med andre mennesker kan bonussen bruges (kun én gang) for at afspejle den ekstra triumf Omdømmet gav. Det gælder fx. *Handel*, *Smigre*, *Lyve* og *sågar Blot*.

Gunløg og Asgerd er med Asgerds far, smeden, i nabolandsbyen. En storbonde her har knækket den plov, smeden sidste forår smedede til ham, og nu mumles der om at smeden har brugt dårligt metal. Smeden var i sine unge dage tit på togt i Frisland (Holland). Der er blevet fortalt om hans gerninger ved højboards fra Hedeby til Lejre og hans Omdømme er på 64. Da smeden skal tale med storbonden og hans folk, slås der med seks terninger for smedens Omdømme. Der slås to 6'ere og det betyder, at smeden er kendt her for sine gerninger. Smeden vil affærdige rygter om det dårlige metal med sin Høvidskhed og får da en bonus på sin evne på to terninger for sit Omdømme (»skulle Friserkongens våbensmed bruge dårligt jern?«). Nu har smeden til gengæld opbrugt sine bonusser for denne gang.

Vejledning til spillelederen

Her følger råd og vejledning til den, der skal lede VIKING-spillet.

Sådan lærer du reglerne

I forhold til andre spil du har spillet, virker VIKING-reglerne måske lidt overvældende. Men husk at reglerne skal sætte spilbare grænser for den vikingevirkelighed I skal spille i, og derfor egentligt blot er sund fornuft lavet til regler.

Spillelederen skal have en fornemmelse af reglerne i denne bog. Ikke kunne dem udenad, men vide, hvor der skal slås op, hvis et regelproblem opstår.

Spillerne bør også kende reglerne. Jo bedre, jo lettere går spillet.

Regelbogen har tre forskellige teksttyper: selve regelteksten, eksempler på brug af reglerne og afsnit med baggrundsmateriale om vikingetiden.

Der er to måder at læse reglerne på

a) Læse fra en ende af. Læse og forstå reglerne ved hjælp af eksemplerne,

evt. selv konstruere nogle eksempler og prøve dem og endelig følge baggrundsmaterialet, så du får en fornemmelse af tiden.

b) Læse de store eksempel-afsnit som en nogenlunde sammenhængende historie om Asgerd og Gunløg. Det skulle give en fornemmelse af meningen med spillet og nogle af de mekanismer der indgår. Meningen med VIKING er jo at fortælle en spændende historie, som spillerne har indflydelse på, og derfor kan en spillehistorie som start måske give den bedste introduktion til de lidt tørre regler. Derefter læses regler og baggrundsmateriale sammenhængende.

Når du således har en fornemmelse for reglerne, så prøv selv at lave en spilleperson (prøvepersonen). Hele systemet igennem og udfyld et personark.

For at spille behøves en saga. Sammen med reglerne er udkommet to sager: Glemte af Valhal og Rejsen til Nordhavet.

Vi vil anbefale at man spiller Glemte af Valhal først, da Rejsen til Nordhavet kan spilles som en fortsættelse. Man skal kun spille den samme saga én gang med de samme spillere, ellers kender de jo sagaens hemmeligheder.

En saga kan læses således

Læs et afsnit af gangen og lad din prøveperson »spille med«. Du tager nogle beslutninger og slår med terninger for at prøve sagaen igennem selv. Ved at lede og selv spille får du både spillerens og din vinkel på sagaen. Prøv eventuelt flere udgaver af den samme valgsituation.

Eksempel: Du har lavet en prøveperson, en charmerende smedelærling, der er rimelig god til at bruge et spyd og god til at se mennesker an (og som er færdigudarbejdet på et spilleark ved siden af). Du læser i sagaen, at »den lovløse vil gemme sig i hytten og vil angribe indtrængere først med sin økse (5 i færdighed) uden at spillerne kan forsvare sig i første kampomgang, hvis spillerne ikke kan slå en 6'er på Årvågenhed«.

Selv om du kender denne 'hemmelighed', lader du din prøveperson gå ind i hytten. Du slår nu for Årvågenhed, men slår ingen 6'ere. Den lovløse angriber altså og du slår for ham. Han sårer din prøveperson og du beslutter, at prøvepersonen vil forsøge at undgå yderligere kamp. Du lader din prøveperson smide sit våben og forsøger at smigre den lovløse med at »måtte strække våben for så stor og snedig kriger, hvis navn mangen en viking nævner med ærefrygt«. Du slår for Smigre og slår en 6'er. Du skal nu selv afgøre, hvordan den lovløse reagerer.

Når du har fundet de vigtige passager og oplysninger, så understreg i teksten og skriv i margin.

Øv dig på at »være« de vigtigste personer, dine spillere vil møde i sagaen. Her er lidt skuespil velkomment.

Husk endeligt, at du altid kan slå op i regelbogen og at du hele tiden har sagaen liggende foran dig, når I spiller (lav eventuelt en skærm, så spillerne ikke kan se bogen og de hemmelige terningslag).

Første spilleaften

Afhængigt af antallet af spillere (2-6 spillere samt spilleleder anbefales) skal der bruges bordplads. Gerne rigeligt, så der er plads til bøger, papirer, terningkast og hvis man ønsker det, plads til opstilling af indviklede kampsituationer med hjemmelavede figurer eller papstykker.

Hvis hver af spillerne ikke har deres egen regelbog med personark, skal personarket kopieres.

Sørg for at spillerne kender regelbogen, eller sørg for at gennemgå personarket med dem før I begynder.

Det bliver måske en lang aften, så den skal være hyggelig. Husk kaffe, the og mundgodt.

Du skal nu styre, at spillerne laver deres spillepersoner. Hvis en spiller er utilfreds med størrelsen af sine egenskaber, eller hvis han gerne vil bytte rundt på egenskaber: vær fair, ikke for flink.

Det er en fordel for spillerne, hvis deres spillepersoner kan supplere hinanden, så forsøg at modvirke ensretning.

Når spillepersonerne er klar, så sørg for at der er baggrund for at de kender hinanden (de skal jo fungere som en gruppe, hvis de skal have mest ud af din ledelse).

Du kan nu starte med at forklare de indledende omstændigheder for sagaen.

Spillet er en vekslen mellem at spillerne fortæller hvad spillepersonerne

gør (helst i gruppe), og du fortæller hvad der sker ved det. Når evne- eller færdighedsslag kræves, slås med terninger og succes eller fiasko konstateres. Hvis I ikke kan nå at spille færdig på en aften, så gør ophold et naturligt sted i sagaen og fortsæt, når alle har tid igen.

Så lang tid tager det

At lave spillepersoner tager 1/2-1 spilleaften.

Spille Glemte af Valhal tager 1-2 spilleaftener.

Spille Rejsen til Nordhavet tager 2-3 spilleaftener.

Tiderne afhænger selvfølgelig af, hvor godt spillerne (og du) kender reglerne, hvor meget spillerne 'går udenfor historien' og hvor svært spillerne har ved at løse problemerne i sagaerne.

Gode råd, hvis...

Spillerne 'går udenfor historien': Spillerne kan nemt finde på at gøre ting, sagaen ikke tager højde for. Det er selvfølgelig tilladt. Du kan ikke bare fortælle spillerne, at det er forbudt.

Det vigtigste er at bruge sin sunde fornuft og improvisere. Her får du også muligheden for selv at lave en minisaga. Men sørg for at lede spillerne tilbage til den egentlige saga.

Eksempel: På deres rejse har spillepersonerne lagt ind til en lille landsby med deres skib. Istedet for blot at overnatte vil spillerne gerne handle. Du vurderer hvad der kan være af handelsvarer i landsbyen og sætter høvdingens Handelsevne til 4 terninger. En af spillerne er god til at slå og er lidt fremfarende.

Han fornærmer en fremtrædende beboer i landsbyen så meget, at du ikke kan overse det. Spilleren vil slås, men du beder om nogle minutters tænkepause for at finde en løsning. Der står ikke noget i sagaen om landsbyen (den ligger bare på vejen til et vigtigt sted i sagaen).

Du beslutter, at det vil være for farligt at arrangere en holmgang mellem parterne. Desuden synes du ikke spilleren altid skal have lov til at fornærme folk, bare fordi han er god til at slås. Derfor lader du landsbyens høvding dømme i striden: »Fremmede, du er velkommen i vor landsby, men tvistigheder løses på vores måde. Vi er et landbrugsfolk og lever af at sætte jern i jorden – ikke i hinanden. Derfor udfordres du til en dyst på pløjning (færdighed Dyrkning) mod andenparten. Accepter eller forlad byen i fred«. Hvis spilleren accepterer (og måske ikke klarer sig så godt) er der forsoning i luften og måske gilde, hvor han nok kan få lov til at vise sin kunnen på mere vikingeaktive felter som slåskamp og drikkedyst.

Spillerne vil gøre noget, der ikke er regler for: Dækker regelbogen ikke en handling, som klart kræver et slag af en eller anden slags, må du lave en ny regel. En regelbog som denne kan ikke tage højde for alle aktiviteter, hvis udfald der er tvivl om.

Tillægsreglen må gerne ligne VI-KING-reglerne, men det vigtigste er, at reglen er rimelig i forhold til vikinernes virkelighed, den er fair og at den står fast. Det er dig der bestemmer, når regler skal tolkes eller i tvivlstilfælde.

Eksempel: En bedragerisk person i sagaen har forgiftet en af spillerne, så

han ser syner og slår på sine venner. De vil gerne stoppe ham, så han ikke tager for megen skade. Den ene, som er god til Slåskamp, foreslår at han prøver at holde ham. Du beslutter, at man for at holde en modstander, for det første skal slå to 6'ere mere end modstanderens forsvar for at få fat, og for det andet slå flere 6'ere på et slag for Styrke end modstanderen slår for at holde. Ellers sker der ingenting (heller ikke skade ved Slåskamp-slaget) og modstanderen kan angribe uden at man kan forsvare sig. Spilleren vil da ikke prøve, da han mener det er farligt for ham selv (den 'gale' medspiller fægter med sin økse) og han ved at vennen har betydeligt mere i Styrke end ham selv.

En anden spiller foreslår så, at de skal slå med den flade side af sværdet eller med den stumpe ende af spyddet for at slå vennen ned uden at skade ham for meget. Du beslutter, at angreb på den måde skal fratække to terninger før man slår for angrebet, og at kun halvdelen af skaden tæller når det afgøres om vennen dør, mens hele skaden tælles når det afgøres om han bliver stående. Desuden beslutter du, at skade givet på denne måde ikke kan give sår.

En dominerende spiller: En af spillerne vil gerne bestemme alt og giver ikke de andre spillere mulighed for udfoldelse. Du kan sige det direkte eller blot sørge for at give de andre spillere opmærksomhed. Et lignende problem kan du have med en spiller, der ikke deltager aktivt i spillet. Her kan du stille personen i centrum i nogle situationer og på den måde sætte spilleren igang.

Spillergruppen splittes op: Spillepersonerne skal helst holde sig sam-

men. Så kan du forklare ting til dem alle sammen på en gang. Det er kedeligt for spilleren at skulle stå uden for døren, mens du spiller med resten, eller omvendt. Og det er farligt at blive splittet op for gruppen. En fare de måske kan klare sammen, er svær at klare alene. Derfor skal gruppen opfordres til at holde sig sammen, men nogle gange lykkes dette ikke.

Så bliver du nødt til at tage den ene del af spillerne ind i et andet rum (hvis muligt) og spille først med den ene gruppe, så med den anden. Hold hele tiden check på tiden i spillet, og hvis der sker noget farligt, giv det andet hold en mulighed for at komme til hjælp, hvis det er muligt.

Eksempel: Spillepersonerne er gået i land ved en engelsk landsby for at 'snakke lidt' med beboerne. Landsbyen ser ud som om den er forladt. En af spillepersonerne insisterer på at ville undersøge nogle af husene for sig selv, mens de andre vil gå i gruppe. Du tager spilleren med ind ved siden af og spiller med ham alene. Du tager et hus af gangen og forklarer om inventar og værdier. Efter tre huse går du tilbage til de andre spillere (som venter utålmodigt) og gennemgår tre huse med dem. Du går tilbage til den ene spiller og gennemgår endnu to huse. I det sidste, en garvers hus, står der i sagaen, at garveren ikke er flygtet og har stillet en fælde op. Den første spilleperson, der går ind, vil falde i fælden og blive angrebet af garveren. Fælden er et stort kar med garve-middel, der blinder den ramte. Da spillepersonen er alene, er der ikke nogen til at tage kampen op med garveren og spillepersonen er i stor fare. Vil hans råb høres af medspillerne?

Spillestil

Det er spillelederens opgave at give spillerne en god oplevelse. Spillerne er ikke modstandere, der skal bekæmpes, men skal på den anden side heller ikke have det så nemt, at det bliver kedeligt for dem.

Det er spillernes pligt at leve med i spillet og medvirke til at spillet kan blive en god 'vikingesaga de lo meget af den vinter'. Spillelederen er ikke en modstander, der skal bekæmpes, eller der skal overtales til at lade spillerne slippe billigt i tvivlspørgsmål.

I rollespil skal man sammen grine, gyse og føle spændingen og mysteriet.

Men hvordan giver man så det bedste spil som spilleleder? Vi vil her nævne to spillestile:

Situationen er:

I spillet er der kamp i en lysning. En af spillepersonerne er såret og ligger bevimet udenfor kampområdet. Estrid, en anden spilleperson, er før i spillet kravlet højt op i et træ for at undgå kamp. Hun vil nu gerne hurtigt ned fra træet for at hjælpe sin ven med Sårhelende urter. Spillelederen bestemmer, at hun skal slå på sin Klatrefærdighed for at komme hurtigt ned.

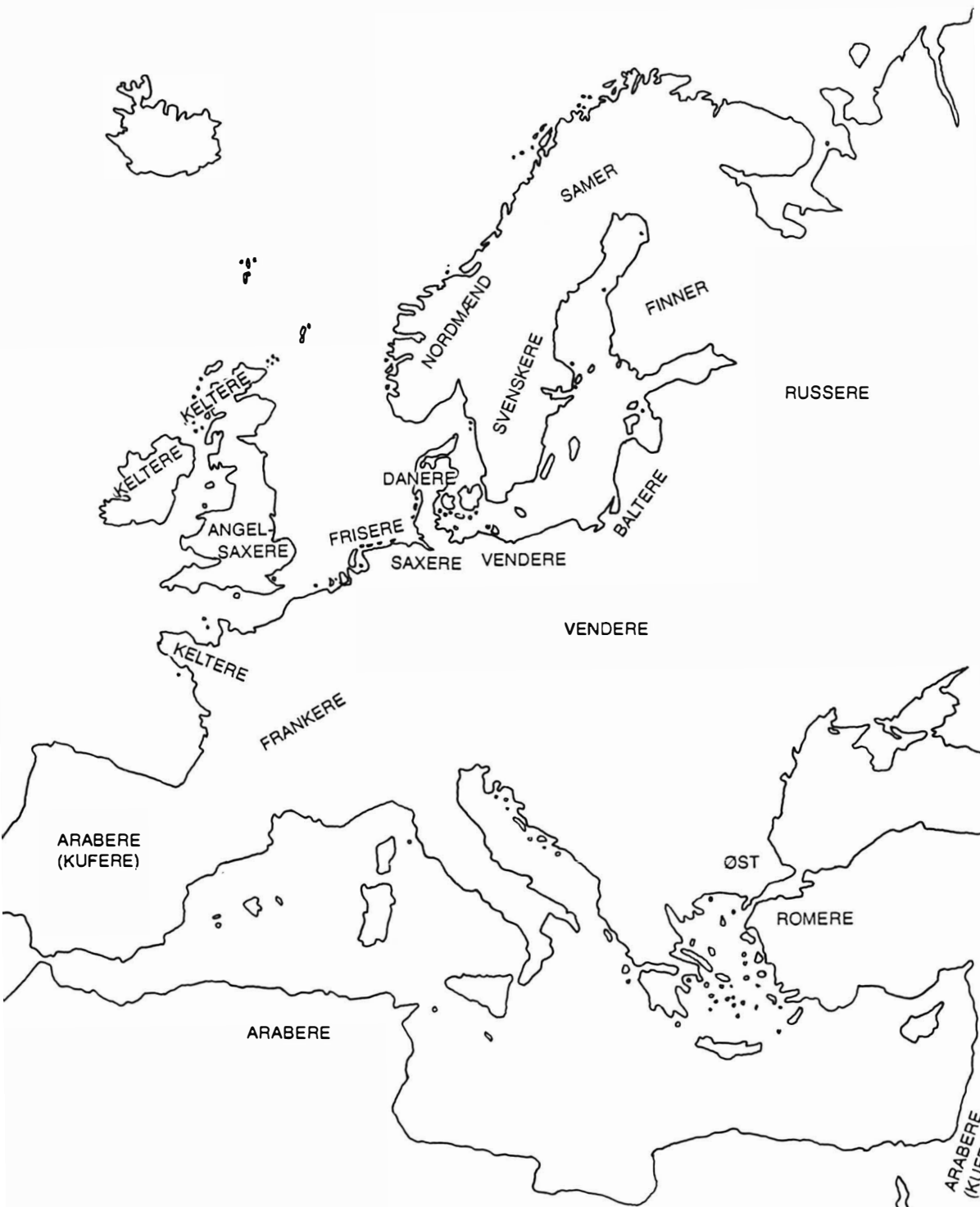
Spilleren slår med tre terninger og får 1, 4 og 1.

Den regeltekniske spilleleder: »Ja der var ingen 5'ere eller 6'ere, så det må betyde, at du enten sidder fast undervejs og kan forsøge igen i næste runde. Eller også er du faldet ned. Jeg slår med en terning, ulige er du faldet ned:

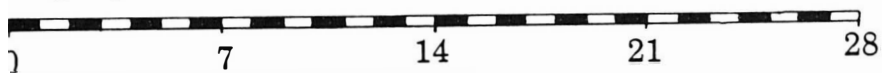
3! Du tager da en terning i skade fra faldet på din Sejhed: 5! som du fratrækker din nuværende sejhed på dit ark. Du kan hjælpe din ven i næste runde igen.«

Den dramatiske spilleleder: »Ups, jeg tror Estrid har et problem. Det første stykke kurer hun uden styr på noget som helst (den første 1'er). Så får hun hold i en gren (4'eren). Slår hemmeligt om hun bliver hængende ubehjælpomt eller falder, – hun falder. Meeen.. grenen knækker (den sidste 1'er) og hun falder til jorden mens hun klynger sig til den brækkede gren. Selvom skaden ikke giver sår, slår spillelederen hemmeligt om hvordan Estrid rammer jorden – en 4'er, med kroppen. Der slås 5 for skaden. Estrid lander tungt på ryggen og tager 5 Sejhedspoint i skade. Alt luften er slået ud af dig og du er nødt til at bruge næste runde til at få vejret igen.«

Det sidste er et eksempel på hvordan man giver spillet kulør og er udtryk for at »læse terningerne«. Der skal slås med mange terninger i VIKING og det giver mange forskellige udfald. Et slag med mange 6'ere eller mange 1'ere kan »læses« som ekstra dramatisk og giver en ekstra mulighed for at lave en god historie. Hold øje med det og brug lejligheden til at sætte ekstra kulør på spillet. Det er ikke det samme at fortælle kammeraterne, at Peter slog tre 6'ere på Undvige, som at Gunløgs hals var en knivsbredde fra Svenskerens drabelige (også tre 6'ere!) øksehug.

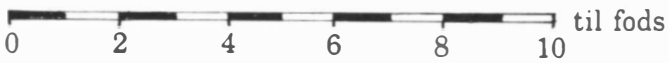


Dagsrejsers længde til søs:





Dagsrejsers længde:



VIKING

Personark Spiller: _____

Beskrivelse:

Navn: _____

Alder: _____ Højde: _____ Vægt: _____

Hjemby: _____ Erhverv: _____

Yndlingsgud(er): _____

Tegn din spilleperson:

Egenskaber:

Styrke

Visdom

Charme

Sejhed

Sår:

Far: _____ Alder: _____

Mor: _____ Alder: _____

Søskende: _____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

Omdømme: _____

Glemte af Valhal: _____

Rejsen til Nordhavet: _____

: _____

: _____

: _____

Ejendele:

På sig:

STYRKEEVNER:

VISDOMSEVNER:

CHARMEEVNER:

STYRKE: _____

VISDOM: _____

CHARME: _____

Håndværk: (2)

Agerbrug: (2)

 Dyrkning: _____
 Husdyrhold: _____
 Husholdning: _____

Handel: (1)

Udsmykning: (1)
Kraft: ()*

 Løb: _____
 Roning: _____
 Spring: _____
 Svømning: _____

Jagt: (1)

 Dyreviden: _____
 Snige: _____
 Sporfinding: _____

Underholdning: (2)

 Fortællekunst: _____
 Harpe: _____
 Fløjte: _____
 Kvad: _____
 Gøgl: _____

Balance: ()*

 Kast: _____
 Klatre: _____
 Ride: _____
 Vintersport: _____

Årvågenhed: ()**
Skibsbrug: (1)
 Navigation: _____
 Sejlads: _____
 Skibsbygning: _____

**Menneske-
kundskab: (1)**

 Lyve: _____
 Menneskekender: _____
 Smiger: _____

Nærkamp: (2)

 Kniv: _____
 Slåskamp: _____

Viden: (2)

 Folkekending: _____
 Lovkundskab: _____

Udseende: ()***
Høviskhed: (1)
Kampvåben: (1)

 Spyd: _____
 Sværd: _____
 Økse: _____

Gudeviden: (1)

 Blot: _____
 Spådom: _____

SPROG:

Nordisk: (5)

 Dansk: _____
 Norsk: _____
 Svensk: _____

**Afstands-
våben: (0)**

 Bue: _____
 Kastespyd: _____

Runekundskab: (0)

 Budskab: _____
 Fortryllelse: _____
 Amulet: _____

Germansk: (1)

 Engelsk: _____
 Frisk: _____
 Saxisk: _____

Forsvar: (2)

 Parere: _____
 Skjold: _____
 Undvige: _____

Urteviden: (1)

 Helbredende: _____
 Sårhelende: _____
 Skadende: _____

Finsk: (0)

 Baltisk: _____
 Finsk: _____
 Samisk: _____

Kampkunst: (0)

 Finter: _____
 List: _____

Slavisk: (0)

 Russisk: _____
 Vendisk: _____

* Styrke delt med 2

** Vidsom delt med 2

*** Charme delt med 2

VIKING

Personark Spiller: _____

Beskrivelse:

Navn: _____

Alder: _____ Højde: _____ Vægt: _____

Hjemby: _____ Erhverv: _____

Yndlingsgud(er): _____

Tegn din spilleperson:

Egenskaber:

Styrke

Visdom

Charme

Sejhed

Sår:

Far: _____ Alder: _____

Mor: _____ Alder: _____

Søskende: _____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

Omdømme: _____

Glemte af Valhal: _____

Rejsen til Nordhavet: _____

: _____

: _____

: _____

Ejendele:

På sig:

VIKING

Evneark

Spiller: _____

STYRKEEVNER: _____ VISDOMSEVNER: _____ CHARMEEVNER: _____

STYRKE: _____ VISDOM: _____ CHARME: _____

Håndværk: (2) _____ **Agerbrug: (2)** _____ **Handel: (1)** _____

_____ Dyrkning: _____

_____ Husdyrhold: _____ **Udsmykning: (1)** _____

_____ Husholdning: _____

Kraft: ()* _____ **Jagt: (1)** _____ **Underholdning: (2)** _____

Løb: _____ Dyrkeviden: _____ Fortællekunst: _____

Roning: _____ Dyreviden: _____ Harpe: _____

Spring: _____ Snige: _____ Fløjte: _____

Svømning: _____ Sporfinding: _____ Kvad: _____

_____ Gøgl: _____

Balance: ()* _____ **Årvågenhed: ()**** _____

Kast: _____

Klatre: _____ **Skibsbrug: (1)** _____ **Menneske-**Ride: _____ Navigation: _____ **kundskab: (1)** _____

Vintersport: _____ Sejlads: _____ Lyve: _____

_____ Skibsbygning: _____ Menneskekender: _____

Nærkamp: (2) _____ **Viden: (2)** _____ **Smiger: (1)** _____

Kniv: _____ Folkekending: _____

Slåskamp: _____ Lovkundskab: _____ **Udseende: ()***** __________ **Høviskhed: (1)** _____**Kampvåben: (1)** _____ **Gudeviden: (1)** _____ SPROG: _____

Spyd: _____ Blot: _____

Sværd: _____ Spådom: _____ **Nordisk: (5)** _____Økse: _____ **Runekundskab: (0)** _____ Dansk: _____

_____ Budskab: _____ Norsk: _____

Afstands- **Runekundskab: (0)** _____ Svensk: _____**våben: (0)** _____ Fortryllelse: _____Bue: _____ Amulet: _____ **Germansk: (1)** _____Kastespyd: _____ **Urteviden: (1)** _____ Engelsk: _____

_____ Helbredende: _____ Frisisk: _____

Forsvar: (2) _____ Sårhelende: _____ Saxisk: _____

Parere: _____ Skadende: _____

Skjold: _____ **Kampkunst: (0)** _____

Undvige: _____ Finter: _____

_____ List: _____

_____ **Slavisk: (0)** _____

_____ Russisk: _____

_____ Vendisk: _____

* Styrke delt med 2

** Vidsom delt med 2

*** Charme delt med 2

VIKING

Personark Spiller: _____

Beskrivelse:

Navn: _____

Alder: _____ Højde: _____ Vægt: _____

Hjemby: _____ Erhverv: _____

Yndlingsgud(er): _____

Tegn din spilleperson:

Egenskaber:

Styrke

Visdom

Charme

Sejhed

Sår:

Far: _____ Alder: _____

Mor: _____ Alder: _____

Søskende: _____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

Omdømme: _____

Glemte af Valhal: _____

Rejsen til Nordhavet: _____

: _____

: _____

: _____

Ejendele:

På sig:

VIKING

Evneark

Spiller: _____

STYRKEEVNER: _____

VISDOMSEVNER: _____

CHARMEEVNER: _____

STYRKE: _____

VISDOM: _____

CHARME: _____

Håndværk: (2) _____

Kraft: ()* _____

Løb: _____

Roning: _____

Spring: _____

Svømning: _____

Balance: ()* _____

Kast: _____

Klatre: _____

Ride: _____

Vintersport: _____

Nærkamp: (2) _____

Kniv: _____

Slåskamp: _____

Kampvåben: (1) _____

Spyd: _____

Sværd: _____

Økse: _____

**Afstands-
våben: (0)** _____

Bue: _____

Kastespyd: _____

Forsvar: (2) _____

Parere: _____

Skjold: _____

Undvige: _____

Agerbrug: (2) _____

Dyrkning: _____

Husdyrhold: _____

Husholdning: _____

Jagt: (1) _____

Dyreviden: _____

Snige: _____

Sporfinding: _____

Årvågenhed: ()** _____**Skibsbrug: (1)** _____

Navigation: _____

Sejlads: _____

Skibsbygning: _____

Viden: (2) _____

Folkekending: _____

Lovkundskab: _____

Gudeviden: (1) _____

Blot: _____

Spådom: _____

Runekundskab: (0) _____

Budskab: _____

Fortryllelse: _____

Amulet: _____

Urteviden: (1) _____

Helbredende: _____

Sårhelende: _____

Skadende: _____

Kampkunst: (0) _____

Finter: _____

List: _____

Handel: (1) _____**Udsmykning: (1)** _____**Underholdning: (2)** _____

Fortællekunst: _____

Harpe: _____

Fløjte: _____

Kvad: _____

Gøgl: _____

**Menneske-
kundskab: (1)** _____

Lyve: _____

Menneskekender: _____

Smiger: _____

Udseende: ()*** _____**Høviskhed: (1)** _____

SPROG: _____

Nordisk: (5) _____

Dansk: _____

Norsk: _____

Svensk: _____

Germansk: (1) _____

Engelsk: _____

Frisisk: _____

Saxisk: _____

Finsk: (0) _____

Baltisk: _____

Finsk: _____

Samisk: _____

Slavisk: (0) _____

Russisk: _____

Vendisk: _____

* Styrke delt med 2

** Vidsom delt med 2

*** Charme delt med 2

VIKING

Personark Spiller: _____

Beskrivelse:

Navn: _____

Alder: _____ Højde: _____ Vægt: _____

Hjemby: _____ Erhverv: _____

Yndlingsgud(er): _____

Tegn din spilleperson:

Egenskaber:

Styrke

Visdom

Charme

Sejhed

Sår:

Far: _____ Alder: _____

Mor: _____ Alder: _____

Søskende: _____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

_____ Alder: _____

Omdømme: _____

Glemte af Valhal: _____

Rejsen til Nordhavet: _____

: _____

: _____

: _____

Ejendele:

På sig:

VIKING

Evneark

Spiller: _____

STYRKEEVNER:

VISDOMSEVNER:

CHARMEEVNER:

STYRKE: _____

VISDOM: _____

CHARME: _____

Håndværk: (2) _____

Kraft: ()* _____

Løb: _____

Roning: _____

Spring: _____

Svømning: _____

Balance: ()* _____

Kast: _____

Klatre: _____

Ride: _____

Vintersport: _____

Nærkamp: (2) _____

Kniv: _____

Slåskamp: _____

Kampvåben: (1) _____

Spyd: _____

Sværd: _____

Økse: _____

**Afstands-
våben: (0)** _____

Bue: _____

Kastespyd: _____

Forsvar: (2) _____

Parere: _____

Skjold: _____

Undvige: _____

Agerbrug: (2) _____

Dyrkning: _____

Husdyrhold: _____

Husholdning: _____

Jagt: (1) _____

Dyreviden: _____

Snige: _____

Sporfinding: _____

Årvågenhed: ()** _____

Skibsbrug: (1) _____

Navigation: _____

Sejlads: _____

Skibsbygning: _____

Viden: (2) _____

Folkeending: _____

Lovkundskab: _____

Gudeviden: (1) _____

Blot: _____

Spådom: _____

Runekundskab: (0) _____

Budskab: _____

Fortryllelse: _____

Amulet: _____

Urteviden: (1) _____

Helbredende: _____

Sårhelende: _____

Skadende: _____

Kampkunst: (0) _____

Finter: _____

List: _____

Handel: (1) _____

Udsmykning: (1) _____

Underholdning: (2) _____

Fortællekunst: _____

Harpe: _____

Fløjte: _____

Kvad: _____

Gøgl: _____

**Menneske-
kundskab: (1)** _____

Lyve: _____

Menneskekender: _____

Smiger: _____

Udseende: ()*** _____

Høviskhed: (1) _____

SPROG: _____

Nordisk: (5) _____

Dansk: _____

Norsk: _____

Svensk: _____

Germansk: (1) _____

Engelsk: _____

Frisisk: _____

Saxisk: _____

Finsk: (0) _____

Baltisk: _____

Finsk: _____

Samisk: _____

Slavisk: (0) _____

Russisk: _____

Vendisk: _____

* Styrke delt med 2

** Vidsom delt med 2

*** Charme delt med 2

Rollespils stammer oprindeligt fra USA, men er i løbet af de seneste år blevet uhyre populære over det meste af den vestlige verden, også her i Danmark.

VIKING er det første danske rollespil, der tager sit udgangspunkt i dansk tradition. Som det fremgår af navnet, foregår spillet i en af de mest spændende perioder i Danmarkshistorien, vikingetiden. Som aktive medvirkende vil spillerne ikke alene komme ud for spændende og dramatiske begivenheder, men vil også opleve hvordan hverdagslivet formede sig blandt vikingerne.

VIKING kræver ikke – som de fleste andre rollespil – særlige terninger eller figurer. Ganske almindelige terninger plus papir og blyant er nok.

Denne bog indeholder spillets regler, og den skal spillelederen have ved hånden under spillet. Sagaerne er det egentlige spil og for at spille VIKING, skal man bruge regelbogen og mindst én af sagaerne.

VIKING er illustreret af Peter Madsen.

Hidtil er udkommet:

VIKING – Regler

Første saga: Glemte af Valhal

Anden saga: Rejsen til Nordhavet

– flere sagaer er under forberedelse.