

DANMARKS BLOD

Turnerings saga til *VIKING*
The Realms of Roleplay '91

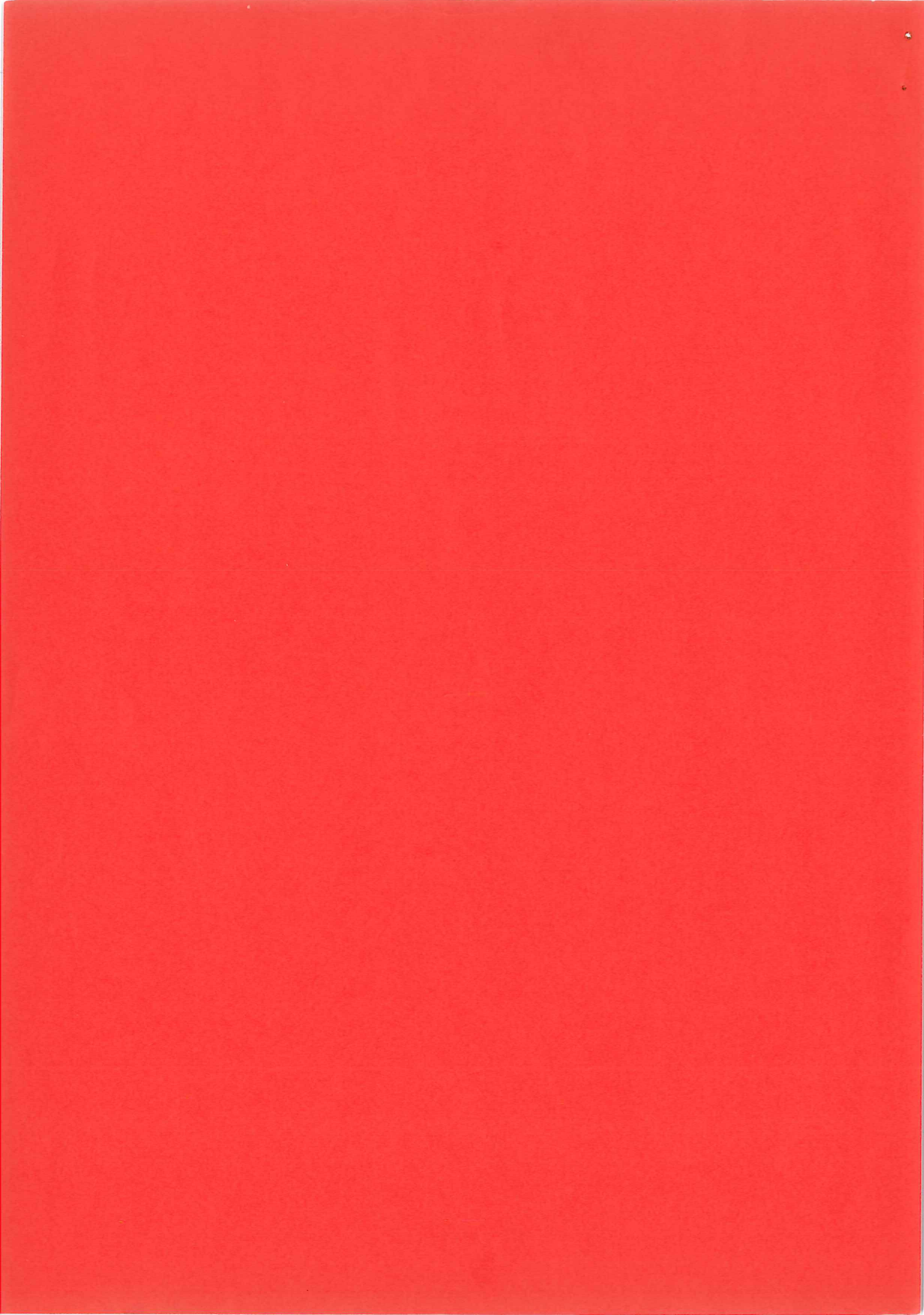
Af Troels Christian Jakobsen

Redaktion: Troels Chr. Jakobsen, Mads Lunau Madsen, Malik Hyltoft

"En saga hvor den lille flok fra Aros for alvor vil opleve, hvor meget de dunkle runer, mystiske guder og et træk had kan få blod til at flyde - Danmarks Blod"

I en *VIKING*-kampagne passer sagaen bedst som nr. 3.

Illustreret af
Din Fantasi



Danmarks Blod

Saga nr. 3

til VIKING Aalborg 1991

Enhver lighed med nulevende personer og nutidige hændelser er fuldstændig tilfældig og forfatteren kan intet ansvar påtage sig for sådanne tilfælde.

Sagæens hemmeligheder

Den danske kongeslægt har i mange år hentet prinsesser til deres prinser i Venden i syd. Indtil for 50 år siden var det en meget fin gammel Vendisk slægt, *Poskar*, der lagde brude til de danske prinser, men den nuværende konge, Kong Erfred, blev født af en smuk vendisk kvinde fra en anden slægt; Hans fader havde nemlig skiftet alliance og hentet sin brud fra en ny slægt; *Largisra*, der holder land lige syd for Fyn. Kong Erfred selv hentede for femten år siden også sin dronning, *Edelsvea*, fra *Largisraslægten*. De fik nogle år efter deres bryllup en søn, *Regnar*, og året efter en datter.

Poskar-slægten håbede i mange år, at det var midlertidigt, at den danske kongeslægt hentede sine dronninger hos *Largisra*-slægten. Men da Kong Erfred giftede sig med *Edelsvea* og fik en arving, følte *Poskar*-kongen, at de måtte have hævn og måske prøve at genvinde deres indflydelse i Danmark. De har sendt skjalde til Danmark for at snuse rundt og forsøge at knytte forbund med utilfredse danske stormænd. Dette foretagende har haft nogen succes, og *Poskar*-kongen føler nu at tiden er inde til at sende deres hævn gud efter den danske kongeslægt.

De har lavet et hævn skrin. Det er et skrin, der er bolig for deres hævn gud, *Blutkarst*. Et hævn skrin laves med en blanding af færdighederne *Blot*, *Budskab*, *Fortryllelse* og *Skadende urter*. Og resultatet er et skrin, der langsomt, men sikkert, arbejder sig igennem utallige hænder indtil det når sit offer, hvorefter det begynder sin hævn. Hævnguden besætter sit offer og begynder at dræbe alt omkring sig.

Det forår, hvor denne saga starter, er skrinet på vej mod Danmark. Samtidig modtager spillepersonerne en indbydelse til bryllup. Det er *Aros*-høvdingens søstersøn, der skal giftes med en kvinde fra den danske kongeslægt. Bruden hedder *Erfrid* og er datter af kongens søster. Så der er altså tale om et "Celebrity-bryllup": En fra familien skal giftes tæt ind i den danske kongeslægt.

Spillepersonerne skal deltage som høvdingens følge, og må derfor også finde en passende bryllupsgave, som de kan give når de ankommer til bryllupsfesten. De kan enten tage til *Hedeby* for at købe den eller sidde i *Aros* og købe af de omreisende handlende. Uanset hvad, vil de blive tilbudt et smukt skrin til en favorabel pris (Ja, rigtigt gættet: hævn skrinet). Hvis de ikke selv køber skrinet, vil høvdingen købe det og drille dem med at de lod en god handel gå deres næse forbi. Husk at give dem nogle ting at vælge imellem for ikke at lede interessen specifikt hen på skrinet: smukke klæder, smykker (bæltespænde, armbånd), særprægede dyr.

Når høsten er i hus, drager man til bryllup. Brylluppet bliver holdt i *Aggersbo* nord for *Limfjorden* (syd for *Fjerritslev*), en

Saga nr.3

samling huse bygget af den rige bonde, Agger. Det er også ham der holder bryllupsfesten for sin lillebrors, Otter Sten Halsens, søn.

Bryllupsgaverne vil blive overrakt allerede første dag (Det skal den nærliggende Agger nok sørge for), og bruden vil modtage hævnskrinet, som hun vil være meget glad for. Hun vil allerede første nat blive besat og gå ud for at dræbe. Efter mordet husker hun intet.

Agger vil gøre sit bedste for at dysse mordet ned - han ønsker for alt i verden ikke, at hans dyre kongelige bryllupsfest skal blive ødelagt af nogle enkelte mord eller uheld.

Resten af dagene vil gå ligeledes: Om natten mord. Om dagen Agger, der dysser sagen ned med forskellige krumspring.

Den fjerde dag skal brylluppet afholdes med stor festivitas og derefter følger en bryllupsnat, hvor brudgommen vil dø, medmindre spillepersonerne allerede har løst sagaen.

Personer & Sager

NAVN: Sjiraz Let-tunge
Styrke: 8 Sejhed: 16
Visdom: 9 Alder: 25
Charme: 10 Omdømme: 32

Vigtige Evner: Kraft (Løb) 6, Nærkamp (Kniv) 8, Afstandsvåben (Bue) 7, Forsvar (Undvige) 8

Jagt (Sporfinding) 6, Årvågenhed 6, Viden (Folkekending) 8, Urteviden (Sårhelende) 4, Kampkunst (Finte) 8

Underholdning (Fortællekunst) 9 (Harpe) 7 (Kvad) 6, Menneskekundskab (Smiger) 6, Udseende 7, Slavisk (Vendisk) 10, Nordisk (Dansk) 6

Særligt Udstyr: 2 knive, bue, 21 pile, harpe

Tre bevæbnede vagter (Vendere)

Nr.	Styrke	Økse	Skjold	Sejhed
1	9	5	6	16
2	6	4	6	14
3	11	7	8	19

Beskrivelse: Sjiraz er en Skjald udsendt af Poskar-kongen. Hans opgave er at smæde kong Erfred. Sjiraz er en af de dygtigste Skjalde på hemmelig mission. Han er snu som en ræv, og hurtig som en jærv med sin kniv. Derudover har han sørget for at have tre bevæbnede vagter. Han ved dog intet om hævnskrinet.

NAVN: Einar Norske
Styrke: 9 Sejhed: 13

Viking Aalborg 1991

Visdom: 4 Alder: 36-38
Charme: 9 Omdømme: 21

Vigtige Evner: Balance (Vintersport) 4, Kraft (Løb) 6, Nærkamp (Kniv) 6, Kampvåben (Spyd) 4, Forsvar (Undvige) 6
Viden (Folkekending) 6, Kampkunst (Finter) 3, Skibsbrug (Navigation) 8 (Sejlads) 7
Underholdning (Fortællekunst) 5, Handel 9, Menneskekundskab (Lyve) 4, Nordisk (Norsk) 7 (Dansk) 5, Germansk (Saxisk)

Særligt Udstyr: Fjordløberen

Beskrivelse: En charmerende handelsmand, der altid er parat til at hjælpe spillepersonerne, hvis de er i nød. Er bedst til at fortælle om sine oplevelser og er en stor ynder af at spille folk et puds. Er Aros-høvdingens yngste bror.

Folk fra Aggersbo

NAVN: Agger Fæ-rig
Styrke: 5 Sejhed: 12
Visdom: 10 Alder: 40
Charme: 2 Omdømme: 27

Vigtige Evner: Kampvåben (Økse) 4, Forsvar (Parere) 6
Agerbrug (Husdyrhold) 10 (Dyrkning) 8, Viden (Lovkundskab) 6, Runekundskab (Fortryllelse) 6
Underholdning (Fortællekunst) 4 (Kvad) 4, Menneskekender (Lyve) 6, Udseende 4

Særligt Udstyr: Meget rig, har tre skjalde, ejer fire gårde og utallige stykker kvæg

Beskrivelse: Agger er en meget speciel person. Han er typen der aldrig er tilfreds med andet end sit eget arbejde, og er bestemt ikke bange for at give udtryk for sin utilfredshed med andres arbejde eller indsats. Det er uvist om der nogensinde er nogen, der har hørt et rosende ord fra hans mund. Hans vigtigste interesse er hans egen rigdom. Alt hvad han foretager sig har kun værdi, hvis det forøger hans status eller rigdom. Agger er ikke nødvendigvis ond, han er bare meget ubehagelig!

NAVN: Hofmot Aggersøn
Styrke: 8 Sejhed: 15
Visdom: 10 Alder: 22
Charme: 4 Omdømme: 10

Vigtige Evner: Kampvåben (Sværd) 7, Forsvar (Skjold) 8,
Viden (Lovkundskab) 5, Gudeviden (Blot) 2, Runekundskab (Fortryllelse) 1
Underholdning (Kvad) 3, Menneskekundskab (Lyve) 8, Udseende 4

Saga nr.3

Særligt Udstyr: Prangende klædedragt, dyrt sværd, læderbrynje

Beskrivelse: Hofmot er Aggers ældste søn. Han er indbegrebet af hovmod. Regner altid sig selv for den bedste mand i enhver forsamling, og vil aldrig indrømme nogen form for underlegenhed. Hofmot bruger sin færdighed til at Lyve til at lade som om, han kan en hel masse. Han vil selv mene at han indenfor de næste ti år er konge et-eller-andet sted.

NAVN: En-øje (Aggersøn)
Styrke: 10 Sejhed: 20
Visdom: 4 Alder: 20
Charme: 4 Omdømme: 11

Vigtige Evner: Kraft (Spring) 11, Nærkamp (Slåskamp) 11, Kampvåben (Økse) 7, Forsvar (Undvige) 7

Særligt Udstyr: Økse, Læderbrynje

Beskrivelse: En-øje er en ret ensporet person. Han kan kun slås og springe og er ude af stand til at tænke selv - det tager hans far og storebror sig af. Han prøver at være ligesom sin storebror, men det ender altid i slagsmål. Det var blandt andet i et slagsmål han mistede sit ene øje.

NAVN: Sure Aggersøn
Styrke: 4 Sejhed: 11
Visdom: 10 Alder: 18
Charme: 3 Omdømme: 8

Vigtige Evner: Kampvåben (Økse) 4, Forsvar (Skjold) 5
Agerbrug (Husdyrhold) 9, Viden (Lovkundskab) 8, Runekundskab (Fortryllelse) 5
Menneskekundskab (Lyve) 2

Særligt Udstyr: 3 skjolde, 1 økse

Beskrivelse: Sure er meget gammelklog, bitter og gnaven. Forfærdelige karaktertræk for en 18-årig. Men sådan er han, og han forpester livet for alle, han kan komme i nærheden af med negative bemærkninger og ordsprog (jantelovsinstpireret). Hans eneste glæde i livet er at passe sin fars kvæg, og hvis nogen så meget som bare antyder, at han kan lide det, vil han straks belære dem om, at han kun gør det af pligt overfor sin fader.

NAVN: Otter Stenhalsen
Styrke: 6 Sejhed: 13
Visdom: 10 Alder: 38
Charme: 7 Omdømme: 18

Viking Aalborg 1991

Vigtige Evner: Gudeviden (Blot) 6, Urteviden (Helbredende) 6
Handel 8, Menneskekundskab (Menneskekender) 6, Høviskhed 4

Særligt Udstyr:

Beskrivelse: Otker Stenhalsen er Aggers lillebror og er på trods af den lidelse ikke blevet knækket. Derfor tilnavnet Stenhalsen. Han er den eneste, der ikke lader sig gå på af familiens forfærdelige karaktertræk. Det er Otker, der er gift med Aros-høvdingens søster, Gyda, og det er deres søn, Baldir, der skal giftes

NAVN: Gyda Aros

Styrke: 6 Sejhed: 13
Visdom: 7 Alder: 37
Charme: 8 Omdømme: 14

Vigtige Evner: Urteviden (Sårhelende) 8

Særligt Udstyr:

Beskrivelse: Gyda er en lille rund kvinde med et elskeligt udseende og et hjerte af guld. Hun er en god støtte for sin mand. I deres eget hus er midtpunktet, men udenfor er hun mere sky, da hun ikke kan fordrage Agger og hans børn. Hun elsker sin søn højere end noget andet.

NAVN: Baldir Otkerson/den fagre

Styrke: 10 Sejhed: 18
Visdom: 10 Alder: 17
Charme: 12 Omdømme: 7

Vigtige Evner: Mange høje evner og færdigheder.

Særligt Udstyr: Harpe, sværd, smuk hvid frankisk hest.

Beskrivelse: Baldir er smuk, viis, stærk og yndefuld. Han er prinsen på den hvide hest. Han er det stof helte er gjort af. Spil ham så god, smuk og viis du kan. Han er en kliché, men en ufattelig charmerende kliché.

NAVN: Troels Syvsover

Styrke: 7 Sejhed: 14
Visdom: 9 Alder: 21
Charme: 10 Omdømme: 11

Vigtige Evner: Balance (Ride) 4, Nærkamp (Slåskamp) 4, Kampvåben (Sværd) 5, Forsvar (Undvige) 7

Viden (Folkekending) 4, Gudeviden (Spådom) 5, Kampkunst (List) 6
Underholdning (Fortællekunst) 8, Menneskekundskab

Saga nr.3

(Menneskekender) 5, Udseende 6, Høviskhed 5, Nordisk (Dansk) 8, Germansk (Engelsk) 4

Særligt Udstyr: 1 sværd

Beskrivelse: Troels er en ung talentfuld skjald under oplæring. Han brænder meget for sagen, og tror åbenbart, at den bedste vej til stor kunst er mjød, skjoldmøer og kvad. Af samme grund har han ofte svært ved at komme op om morgenen. Agger beskylder altid Troels for at sove og drikke mere end han digter.

NAVN: Alk Skavrim

Styrke:8 Sejhed:16
Visdom:10 Alder:28
Charme:8 Omdømme:22

Vigtige Evner: Kraft (Svømning) 6, Kampvåben (Sværd) 7, Forsvar (Skjold) 8

 Årvågenhed 7, Skibsbrug (Navigation) 7, Viden (Folkekending) 7, Gudeviden (Spådom) 3, Kampkunst (Finter) 4

 Underholdning (Kvad) 10, Menneskekundskab (Menneskekender) 7, Udseende 4, Høviskhed 6, Nordisk (Dansk) 10, Germansk (Engelsk) 7

Særligt Udstyr: 1 sværd, 3 skjolde

Beskrivelse: Alk er vokset op i udlandet og har rejst meget. Han elsker stavrim (digtform hvor rimet er ved enslydende startbogstav). På trods af hans store færdighed for disse, bliver han alligevel drillet med dem. Han er et følsomt og meget diplomatisk gemyt. Han har efterhånden lært at lade som om han er ligeglad med kritik. Agger er altid efter Alks stavrim.

NAVN: Lune Madglad

Styrke:7 Sejhed: 15
Visdom:10 Alder: 27
Charme:9 Omdømme: 31

Vigtige Evner: Kraft(Spring) 8, Kampvåben(Økse) 7, Forsvar(Skjold) 7.

 Jagt (Dyreviden) 4, Årvågenhed 7, Skibsbrug (Sejlads) 7, Viden (Lovkundskab) 7, Gudeviden (Blot) 4

 Handel 5, Underholdning (Fortællekunst) 8, Menneskekundskab (Smiger) 6, Høviskhed 6, Nordisk (Dansk) 9, Germansk (Engelsk) 4

Særligt Udstyr: Økse, 3 skjolde, prangende bredt læder mavebælte.

Beskrivelse: Lune Madglad er den tredje skjald i Aggers sold. Lune er en mere jordnær skjald, og i hans bedste kvad og historier er der altid masser af ædegilder og lystighed. Hans store glæde for mad er en evig kilde til irritation for Agger, der beskylder ham for at æde mere, end han er værd som skjald. De to har mange skænderier.

Kongelige bryllupsgæster

NAVN: Gyfrid Erfredssøster

Styrke: 4 Sejhed: 10

Visdom: 10 Alder: 31

Charme: 8 Omdømme: 37

Vigtige Evner:

Særligt Udstyr: Smukt tøj, trølle og 4 bevæbnede vagter

Beskrivelse: Gyfrid er Kong Erfreds søster. Hun er en meget selvstændig kvinde, der led den skæbne at blive giftet bort for rigdom og ikke lykke. Hun besluttede dengang at noget lignende aldrig måtte overgå hendes børn. Desto mere glad er hun for at hun kan ægte sin datter, Erfrid, bort til en ung mand, Erfrid virkelig er forelsket i (hvad andet kan man være i Baldir). Hendes eneste skuffelse er, at Erfred eller hans familie ikke kunne komme.

NAVN: Erfrid Skjoldæt

Styrke: 5 Sejhed: 10

Visdom: 9 Alder: 15

Charme: 10 Omdømme: 17

Vigtige Evner: Balance (Ride) 5, Nærkamp (Slåskamp) 5, Forsvar (Undvige) 6

Agerbrug (Husholdning) 4, Jagt (Sporfinding) 4, Årvågenhed 6, Viden (lovkundskab) 4, Gudeviden (Blot) 3, Runekundskab (Budskab) 3

Udsmykning 5, Underholdning (Kvad) 5, Udseende 9, Høviskhed 6, Nordisk (Dansk) 8, Germansk (Engelsk) 3, Slavisk (Vendisk) 5

Særligt Udstyr: Smukt tøj

Beskrivelse: Erfrid er en mild og viis pige, der dog godt kan lide at blande sig i vigtige sager. Hun bliver på grund af sin let mørke hud og sit mørke, let krøllende hår ofte betragtet som en lidt mystisk og udgrundelig pige. Hun kunne engang blive en god dronning et-eller-andet sted, men nu har hun valgt at gifte sig med den bondesøn hun er forelsket i.

NAVN: Begulf Kongebror

Styrke: 10 Sejhed: 19

Visdom: 7 Alder: 34

Charme: 7 Omdømme: 32

Vigtige Evner:

Særligt Udstyr: Smukt tøj, smuk læderbrynje og smukt sværd

Beskrivelse: Begulf er kongens yngre broder, og er tilfreds med at støtte ham ved at passe sin gård og øve indflydelse på sin egn. Han er en meget kærlig mand. Han er kun væk fra sin gård når han er på tinge, i krig eller som nu i et familieanliggende.

Sagaens Hændelser

I denne saga ligger der en fast hændelseslinie, som du finder her nedenfor. Hændelselinien beskriver kort hvilke hændelser, der sker i hvilken rækkefølge, med henvisninger til tidspunkt og det sidetal hvor kapitlet starter. Udover de fastlagte hændelser er der en række hændelser, der kan ske når som helst. Enten efter dit forgodtbefindende eller udløst af spillepersonernes handling. Flere af disse løse hændelser kan bruges flere gange i forskellige variationer.

Hændelseslinie	Tid	Side
Indbydelse til bryllup Forklaring om familie, konge og Agger	Forår	9
Købe bryllupsgave Det vendisk skrin	Sommer	12
Aggersbo Intro Gaveoverrækning	1. dag	13
Første mord Tysses ned af Agger	1. Nat	16
Ædegilde/kamp	2. dag	16
Andet mord	2. Nat	17
Den vilde hest	3. dag	18
Flere mord	3. Nat	19
Bryllup	4. dag	20
Endnu flere mord Brudgom og SP	4. Nat	20
Løse Hændelser	side	
De tre Skjalde	21	
Aggers pinerier	21	
Aggers sønner og Svend Sejr	22	
Kamp med bruden Herunder om Skrinet	22	
Spådom	23	

Indbydelse til Bryllup

Det er et smukt forår. Spillepersonerne er enten lige kommet hjem fra Nordhavet eller har været hjemme i Aros vinteren over. De snakker og hygger sig med deres familie. En eftermiddag kommer der et selskab rejsende til byen. Det er Otker Stenhalsen i selskab med Aggersønnerne, en skjald og tre bevæbnede mørklødede mænd. Otker er på vej rundt til hele Jylland for at handle og invitere gæster til sin datters bryllup. Han har glædet sig meget til at komme til Aros og nyde sin svogers gode selskab, istedet for Aggerbrødrenes noget enerverende.

For en dags tid siden stødte de på en skjald, der bad om rejseselskab. Da det aldrig er dårligt at have en skjald med sig på besøg, afslog de ikke.

Skjalden er Sjiraz Lettunge. Det meste af dagen vil han holde sig for sig selv, da han er meget træt. Han har netop overstået en sygdom, men om aftenen har han tænkt sig at underholde - og det kan føre til slagsmål.

Men inden da taler Otker og Høvdingen sammen. Spillepersonerne er velkomne til at være tilstede. Hvis de ikke er det, taler høvdingen senere med dem og fremlægger de samme informationer:

I efteråret mødte Otker og Gydas søn, Baldir, en smuk pige på tinge. Det viste sig at være Erfrid, datter af kong Erfreds søster. Otker og Gyda var meget ulykkelige på Baldirs vegne. At forelske sig i kongens søsterdatter, der sikkert skulle giftes væk til en fremmed fyrste, kunne ikke blive andet end ulykkelig kærlighed. De prøvede at trøste Baldir så godt de kunne, og netop som de en af dagene på tinge sad og talte med ham om det, kom Begulf Kongebror ind i teltet. Han spurgte om lov til at sidde. Da han havde fået stol og mjød (Den bedste) fremførte han sit ærinde: Erfrid havde set sig kær på Baldir, og de havde åbenbart talt sammen, de to unge. Og nu havde hun bestemt sig til, at hun gerne vil giftes med Baldir. Hendes mor, Gyfrid, er af den opfattelse, at bare fordi man er af kongelig æt, er man ikke tvunget til at giftes bort til andre af fin æt. Men det korte af det lange blev at Otker indgik ægteskabsaftale med Begulf, og brylluppet skal stå lige efter høst - Første fuldmåne efter høst.

Otker og hans bror Agger vil meget gerne se hele familien og bekendte fra Aros. Og det er vigtigt at gæsterne møder standsmæssigt frem - det vil Agger gerne se, da det er ham der betaler for hele festen. Han håber at imponere de kongelige. Derfor beder Høvdingen alle spillepersonerne om at tage med som hans følge - d.v.s. Som vagter, rådgivere etc.

Om aftenen er der festmiddag. Her bliver skjalden også inviteret med. Han vil meget hurtigt jukke i spinaten og synge en smædesang om den danske kongeslæggt - et af de værste vers går således:

*Danerkongen længe lå
i skidne Skøgers Safter
Han sveg svær Sværgen
Lagt i lange Løfter
Men Hævn hæver Hovedet
Hel Ham hurtigt har*

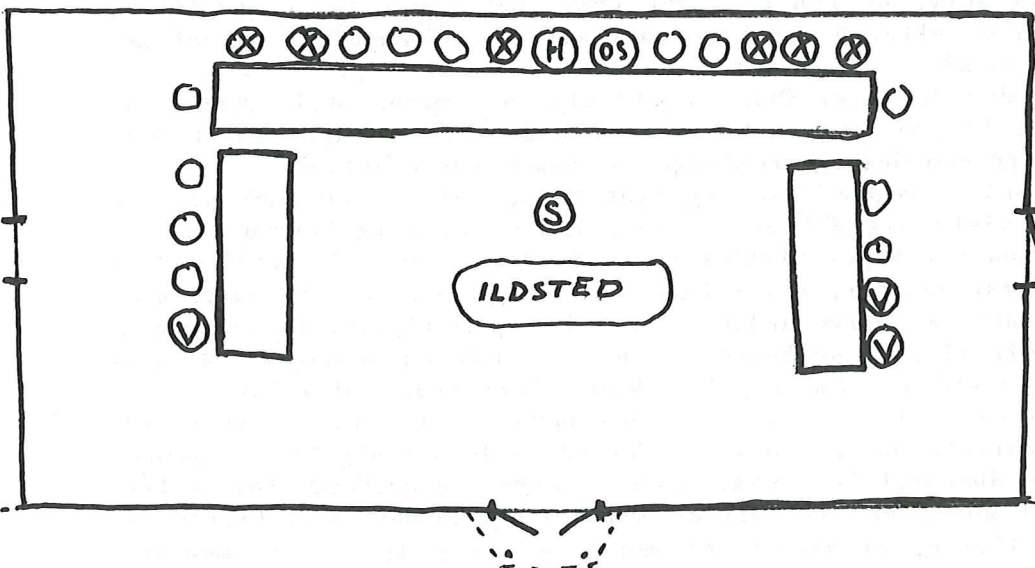
Hvis ingen af spillepersonerne gør noget, vil Otker fare ud på gulvet til skjalden med sit våben trukket og fråde

Saga nr.3

stående ud af munden, råbende: "Skal du skænde min søns
brud - vendisk vøtte"

Sjiraz trækker lynhurtigt sin kniv og er parat til
kamp. Hans tre vagter er parat til at beskytte Sjiraz's
ryg og forberede en flugtrute. Sjiraz vil prøve at fælde
sin angriber (Hvadenten det er Otker eller en SP) så
hurtigt så muligt og derefter flygte. Han vil dog være
villig til at modtage en udfordring til holmgang.

Kort over Høvdingegård (Taktisk kort)



- Ⓢ - Sjiraz
- Ⓞs - Otker sten-halsen
- Ⓜ - Høvding
- ⊗ - SP'ere
- ✓ - Sjiraz' vagter
- - andre gæster

Otker drager af så snart, han kan. Han har meget han skal nå inden sommer. Hvis Sjiraz og hans mænd blev dræbt, skal de selvfølgelig begravnes. Hvis de undslap er Sjiraz en interessant fyr at lade SP'erne møde senere. Måske under beskyttelse af en stormand, der (hller) ikke bryder sig om kongen.

Efter at Otker er draget af sted, vil høvdingen lægge meget vægt på, at alle forbereder sig godt til bryllupet: Får fat i noget standsmæssigt tøj, finder en gave til bruden og alle den slags sager.

Derudover er det muligt at forhøre sig om de kongelige forhold i Danmark (og evt. i Venden). Til de spillere, der er interesseret, kan du langsomt fortælle dem hele baggrundshistorien v.h.j.a. høvdingen, handelsmænd o.s.v. i løbet af forår og sommer (se side 1).

Købe Bryllupsgave

Der skal købes ind til brylluppet. Tøj, nye våben, måske? Men i alle tilfælde skal der købes bryllupsgaver.

Pas på med at lade spillerne bruge for meget tid på dette - det eneste vigtige er, at de (eller høvdingen) køber det vendiske skrin.

Før eller senere vil de støde ind i en handelsmand, der har en del luksusvarer. Deriblandt et smukt udskåret skrin, som han præsenterer med mange rosende ord: Det er skåret i et stykke af en yderst sjælden træsort, sølvkanterne er lagt på med fineste håndlag, det er indsmurt med planteolier, der beskytter det imod ælde og slid, og endelig er der indskrevet runer, der beskytter skrinets indhold mod tyve. Hvis han hører, det er til en ædel jomfru med vendisk blod i årene, vil han også nævne at det stammer fra Venden.

Hans udgangspris er rimelig: samme pris som et sværd, men oveni det, er hans Handelsevne nedsat til 3 i lige netop denne handel (Hvilket skyldes at en del af runerne er Budskabsmagi, og derfor sørger for at skrinet så hurtigt så muligt når kongelig øt. Rent teknisk: Der er rullet fire 4 6'ere for færdigheden Budskab, da skrinet blev lavet. I dette tilfælde nedsætter skrinet handelsmandens evne med fire, for at nå hurtigere frem til sit mål).

Hvis nogen overvejer at beholde skrinet til sig selv, eller hvis ingen vil købe det, så vil høvdingen købe det. Hvis det er af en SP byder han højt nok til, at SP'en ikke kan sige nej. Høvdingen (Og forfatteren) vil have at Erfrid får det i bryllupsgave. Husk at fremlægge flere varer, så skrinet ikke er for meget i fokus.

Når alle gaver er købt og alt udstyr er i orden, kommer høsten, og inden længe er det snart første fuldmåne efter høst.

Afrejsen forberedes. Høvdingen regner med at være i Aggersbo tre dage inden brylluppet. Rejseselskabet består af Høvdingen, hans kone, yngste søn, yngste datter, Einar Norske, hans kone og søn, og høvdingens følge (resten af SP'erne).

Aggersbo Intro

Aggersbo ligger lige ud til Limfjorden med sine 7 store gårde samlet omkring byens åbne plads (et såkaldt ford). Alle husene er i anledning af brylluppet blevet sat istand og malet op hist og her.

De fleste gæster er ankommet, når Arosboerne ankommer. Mange af dem bor i telte rejst på byens ford.

Så snart SP'ernes rejseselskab når byen, bliver de modtaget af Otker, Gyda og Baldir. De viser stor glæde ved at se Arosboerne. Det virker lidt, som om de synes, det er lidt for meget med alle de fine gæster. De kongelige er allerede kommet og er indkvarteret i Aggersgård. Otker og Baldir vil vise Høvdingen, Einar og SP'erne rundt og introducere dem til de andre gæster og beboere.

Andre gæster og beboere

Aggers gård

Agger

Aggersømmerne (Hofmot, Enøje, Sure)

Skjaldene: Troels Syvsover, Lune Madglad, Alk Skævrin

Hilda (Aggers kone, lille og forsegst, man lægger knapt mærke til hende)

Begulf Kongebror

Enbla (Begulfs kone)

Gyfrid

Erfrid (Passende tidspunkt til at give gaver (siger Agger))

Håkon (svensker, Gyfrids mand, tidligere Tyran, nu gammel og affældig)

Resten af de kongelige: Svend Sejr og Guldmanke har deres eget telt

Derudover er der seks trælle

Otkers gård

Otker

Gyda

Baldir

Alvide (Baldirs søster, 14 år og smuk)

1 træll

Egils Gård

Egil, 37

8 familiemedl.

Ingolfs gård

Ingolf 38

7 Familiemedl.

Stigs gård

Stig 30

8 familiemedl.

Birgers Gård

Birger 26

7 familiemedlemmer

Tues gård

Tue 23

6 Familiemedlemmer

Gæstetelte

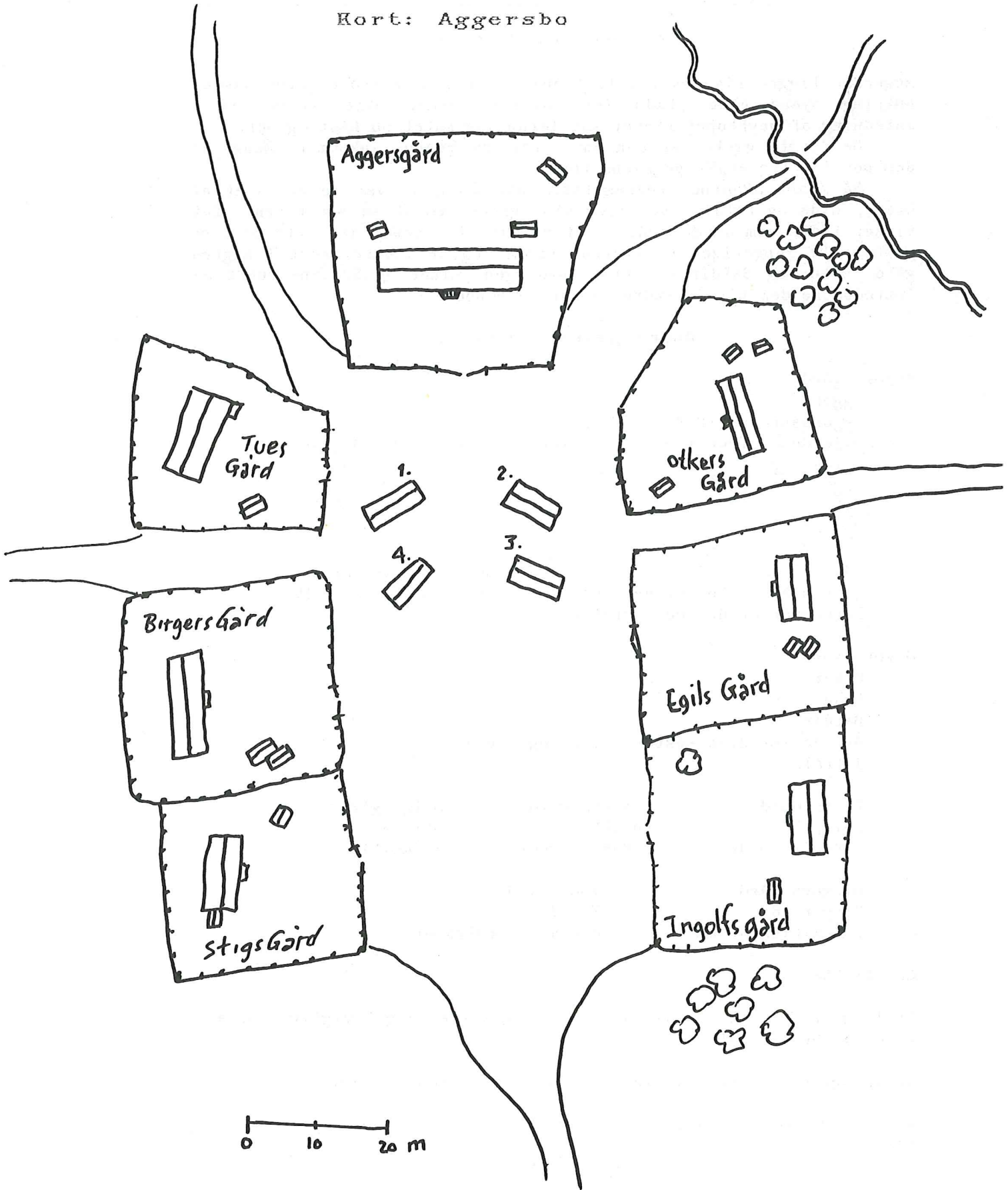
Nr.1 og 4. Sune af Viborg og familie og følge. Meget vigtig stormand. Forestår brylluppet.

Nr.2. Aggers fjerne familie. 4 mænd og 3 kvinder + følge.

Nr.3. Guldmankes telt. Her bor Guldmanke, som er kongens farbror, og Svend Sejr, Guldmankes søn.

Guldmanke er fra Jellinge egnen. Svend Sejr er en heldig harleder og lider af storhedsvanvid.

Kort: Aggersbo



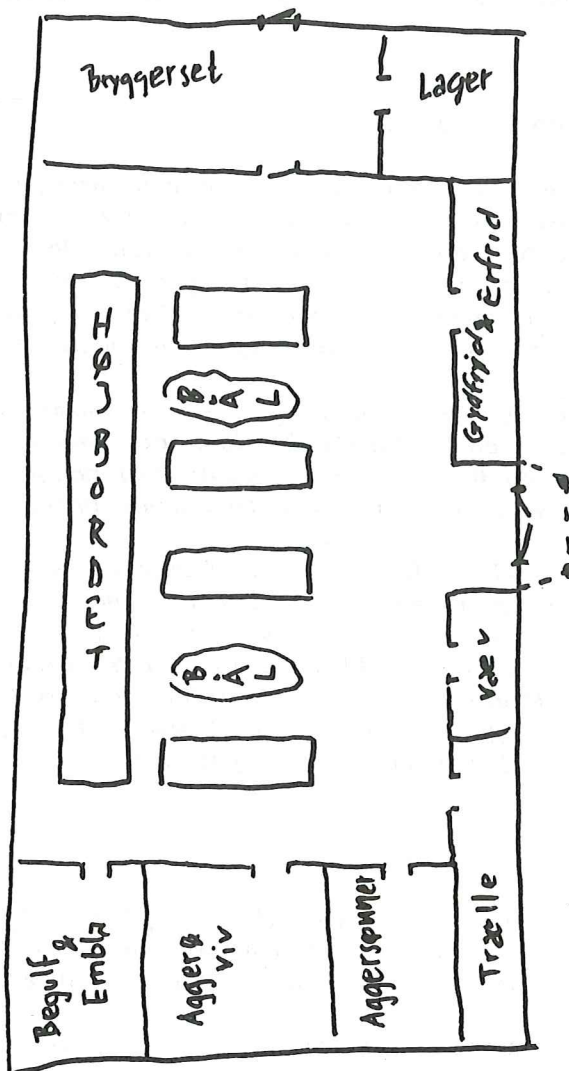
Første aften

Der er selvfølgelig bankét i Aggers store hal allerede første aften (den er udvidet til lejligheden). Her er alle gæster og de vigtigste Aggersboere inviteret. Trælle og folk fra byen fungere som tjenere.

Det vil selvfølgelig blive en hyggelig aften, hvor SP'erne kan dyrke deres yndlingsbeskæftigelser, hvadenten det er drikning, brydning eller skjaldekunst. Der er også rig mulighed for at snage i kongelige forhold. Den eneste gene vil nok være Agger og sønner, men mere om det i Aggers Pinerier.

Aftenen slutter et par timer over midnat, hvor de fleste trækker sig tilbage.

Kort: Aggers gård



Første Mord

Allerede første nat bemægtiger hævnuden, Blutkarst, sig Erfrides krop og vandrer med hende ud i natten for at dræbe.

Blutkarst går efter Begulf, kongens bror, men møder inden da en af hans mænd. Bjørn hedder han. Han er ganske fuld, men er sat til at holde vagt i huset. Blutkarst bruger sin yndefulde ungpigekrop til at lokke ham ud i bryggerset. Her får Blutkarst ham til at klæde sig af, og så snart han står nøgen uden våben og er begyndt at gå tæt på hende, får han et solidt knæ i skridtet og derefter en lige højre, der slår et par tænder løse. Han er rystet, og det benyttes til at smide ham i en stor mjødtønde, og holder hans hovede godt nede indtil han dør.

Blutkarst sætter derefter kursen mod Begulfs leje, men midtvejs igennem den store hal ryster Erfrid sig løs af besættelsen - Det netop udførte mord, der i høj grad strider mod hendes normale adfærd, fik hende til at kæmpe for at genvinde kontrollen. Hun kan dog intet huske og tror bare, at hun gik i søvne. Den eneste erindring er en svag fornemmelse af at have haft mareridt. Hun går derfor uden at opdage sin ugerning i seng igen.

Bjørn er død!!

Tidligt om morgenen kan du bede dine SP'er slå for deres Årvågenhed. En 6'er betyder, at de hører et par råb udefra fordet. Det er nogle af de kongelige hirdsmænd, der har opdaget den døde Bjørn. De løber nu frem og tilbage mellem Aggers gård og deres telt og råber op.

Hvis SP'erne går ud for at undersøge hvad der sker (Og de er dårlige spillere, hvis de ikke gør det) kan de følge med en hirdsmand ind i bryggerset.

Her møder de Agger, Begulf og Svend Sejr + et par hirdsmænd. De kan undersøge omstændighederne ved dødsfaldet (Han er nøgen, har armene nede ved skridtet. (Med en 6'er på Årvågenhed: han mangler et par tænder og har et par løse. Med en 6'er for Helbredende Urter: han har lungerne fulde af mjød).

Agger vil bagatellisere dødsfaldet (Agger: "Knægten må have været aldeles fuld og har hungret så meget efter mjød, at han druknede i tøndens. (For sig selv: ærgerligt med den gode og dyre mjød...)"). Hvis nogen, inklusive Svend eller Begulf, insisterer på, at det er mord, vil han blankt afvise det. Og som en god gæst ved man, at værten altid har ret (Agger: "Lad os nu glemme dette og få ham begravet i en fart, før der bliver for meget opstandelse").

Ædekamp

Hen på eftermiddagen vil der blive kaldt ind til nyt gilde i Aggers hal. Den snu Agger har bestemt, at han vil afholde Ædekamp. Både for at dysse dødsfaldet ned og for at forhindre de værste ædedolke i at æde for meget af den gode mad.

Han udsætter en belønning på et sværd til den, der kan æde mest. Ædekampen foregår ved at deltagerne æder en skål grød af gangen, når alle er færdige får man en ny, den sidste der kan æde en hel skål er vinder.

Teknisk: For at æde en skål klistret grød skal man klare at slå tre 6'ere på Kraft efter følgende metode: Man får lov til at slå så længe man i sidste slag klarede bare en 6'er. D.v.s. man går ud hvis man i et slag ingen 6'er slår. Når alle har klaret tre 6'ere - eller har fejlet - starter man med en ny skål.

Der stiller 21 mænd op og når der er ædt tre skåle er der kun Lune Madglad, En-øje Aggersøn og eventuelle SP'ere tilbage.

Resten af aften er næsten lige så festlig som aftenen før, måske bortset fra dem, der har forædt sig i grød.

Andet Mord

Om natten er Blutkarst igen på spil. Netop som den yndige Erfrid er midt i den sødeste søvn, erobrer han hende igen. Denne gang er han fast besluttet på at nå Begulf. Erfrid når igennem den store hal og over til Begulfs kammer, netop som Begulfs kone, Embla, kommer ud af det. Hun er på vej ud for at trække noget friskt luft. Blutkarst bliver nødt til at slå følge med hende, og de går udenfor.

Da de når ned til åen, har Embla opdaget, at der er noget i vejen med Erfrid. Hun begynder at udsperge hende og Blutkarst handler på den eneste måde han kender: Han overfalder hende. Et længere slagsmål står på. Men til sidst vender Erfrid alene tilbage til gården, hun ryster Blutkarst af sig, men kan igen intet huske. Tilbage i åen ligger Embla, klæder revet itu, blå mærker efter slag, rifter efter negle, et manglende øje (suget ud af Blutkarst), og tre krydsende kæppe stukket igennem underlivet.

Næste morgen

På et eller andet tidspunkt om morgenen kommer Begulf forbi Otkers gård. Han spørger efter Embla. Og bagefter om SP'erne gider hjælpe med at lede efter hende. Netop som de er på vej ud på fordet, kommer en trækvinde løbende skrigende nede fra åen. Hun er helt ude af sig selv; der ikke andet for end at gå ned til åen selv. Her venter et meget ubehageligt syn. Især for Begulf. Han vender hurtigt tilbage til gården og lukker sig inde på sit kammer. Det er overladt SP'erne at undersøge liget. Det eneste af sporene på liget, der kræver et Færdighedsslag, er for at kunne se at det manglende øje er suget ud (Årvågenhed: to 6'er), derudover kan endnu et Årvågenhedsslag (En 6'er) give SP'erne det spor, at der i åen ligger en lille stump klæde, der ikke passer til Emblas sovekjortels farve. En 6'er på sporfinding vil vise, at der har været to personer tilstede, to 6'ere vil kunne fortælle SP'en, at den anden gik tilbage mod Aggersbo.

Lidt senere kommer der flere folk ned til åen. Et par stykker brækker sig, dog hverken Agger eller sønner. De beordrer liget fjernet og gjort istand. Agger er meget oprevet over dødsfaldet, og er hele tiden tæt på at beskyldte SP'erne for at være skyld i det. Hvis de lader sig provokere, kan det nemt udarte sig til håndgemæng imellem dem og sønnerne. Hvis det gør, tager Svend Sejr kontrol med sagerne og sender SP'erne under bevogtning tilbage til Otkers gård.

De eneste, der får liget at se, er SP'erne, Begulf, Svend Sejr, Agger og sønner, trækvinden og et par hirdsmænd. Alle får besked på at holde kæft om mordet, for, som Agger siger, er det lettere at

pågribe morderen (i realiteten er det ikke andet end en dårlig undskyldning for at undgå, at festen ødelægges). Svend Sejr støtter Agger i dette og påtager sig at undersøge sagen. Og resten af dagen vil man finde ham igang med at genere forskellige gæster med undersøgelser og spørgsmål - uden at oplyse hvad det handler om. Hvis enten Svend eller Agger og sønner griber SP'erne i at fortælle om mordet, vil de blive holdt inde i Otkers gård.

Den vilde Hest

For at sætte lidt stemning på dagen afholder Agger en hestetilridningskonkurrence. Han har en stor mørkebrun frankisk hest, der er ret vild (rent faktisk har ingen hidtil kun ride på den). Agger kalder alle sammen på fordet og tilbyder enhver, at de mod at sætte en vikling guld på spil, kan prøve at tæmme vildhesten. Den der kan blive siddende, får hesten (der er mindst 10 viklinger guld værd). Hvis de bliver smidt af, taber de deres guld.

Teknisk: Hvis man klarer tolv 6'ere ialt har man tæmnet den. Hvis man på et af slagene ingen 6'ere klarer ryger man af og tager en terning i skade for hver 1'er, der var i det slag.

Ingen (måske bortset fra en SP) klarer det, men i løbet af eftermiddagen prøver ca. 10 mænd at tæmme den til store moro for tilskuerne og glæde for Aggers pung. I blandt de uheldige vil være Svend Sejr, et par rige hirdsmænd og Aroshøvdingen.

Erfrids bekymring

I blandt tilskuerne er også Erfrid. Hun morer sig dog ikke. Hun er bekymret. Henled SP'ernes opmærksomhed på dette med et par slag på Menneskekundskab og/eller Årvågenhed. Hendes mareridt minder hende om Emblas død, og hun kan ikke rigtig forstå, hvorfor hun er revet og har blå mærker. Hun vil ikke af sig selv tale med nogen om dette, men adspurgt vil hun lette sit hjerte. Engang imellem virker hun lidt fraværende (det er Blutkarst, der prøver at vinde kontrol for få hende til at stoppe med at plapre ud). Pludselig vil hun huske sine natlige oplevelser, og vil se skræmt ud, men netop da vinder Blutkarst kontrollen og går sin vej med hende - siger, at hun er træt, udkørt og vil hvile.

Dette burde bekymre en rigtig rollespiller. Og det vil, med lidt fornuftigt detektivarbejde, være muligt at finde ud af, at den stump klæde, der lå i åen stammer fra Erfrids natkjortel. Det kan bl.a. oplyses, at stoffet er meget fint vævet og ret dyrt.

Sidste gilde før bryllupet

Om aftenen er det sidste gilde før bryllupet. Alle deltager lystigt (Bortset fra Begulf), uden anelse om det bestialske mord. Lad spillerne lave, hvad de har lyst til, og slut så gildet så hurtigt som muligt, så vi kan gå videre til.....

Flere Mord

Blutkarst er ikke færdig endnu. Han har skiftet mål og vil denne gang forsøge at dræbe Gyfride, Erfrids egen mor!!

Vil SP'erne være på vagt og overvåge nattens dunkle kroge?

Midt på natten står Erfrid op, drevet af Blutkarst, heldigvis ligger hendes moder ikke ved siden af hende, som hun plejer, men er stået op for ti minutter siden, fordi hun hørte en lyd og gik udenfor. Her står hun nu og taler med en vagt. Så Blutkarst samler en kniv op og sætter kursen imod Svend Sejrs telt. Hun går ud igennem bryggerstet, hvor hun møder en vagt. Hun undskylder sig med, at hun trænger til lidt frisk luft. Vagten beslutter sig til at følge med ud for at beskytte hende. Hun går ud til fjerneste værkstedshus bag gården. På væggen hænger et tyrekranium. Erfrid pjatter lidt med vagten og får ham til at tage tyrekraniumet på. De pjatter lidt mere, indtil hun pludselig drejer kraniomet rundt og næsten brækker hans hals. Vagten dingler lidt rundt og ramler ind i væggen, taber sit spyd, som Erfrid griber og med stor kraft driver igennem vagtens mave og husvæggen. Vagten når næsten ikke at udstøde en lyd, og det han udstøder bliver dæmpet af tyrekraniomet. Tilfreds efterlader Blutkarst en døende vagt, med et 3'er sår i maven og 4 Sejhedpoint tilbage, med kurs mod Svends telt.

Erfrid går mod gårdens port, hvor hun møder sin moder. Gyfride spørger om Erfrid også er urolig. Erfride svarer ja, og spørger sin moder, om de ikke skal gå en lille tur rundt om gården. Da de kommer om på bagsiden og når frem til værkstedsskuret, fisker Erfrid sin kniv frem på ryggen, og da moderen opdager kranieliget på værkstedets væg, springer hun på hende. Moderen er stum af overraskelse over både liget og hendes egen datter, der pludselig er forvandlet til et frådende vilddyr. Erfrid dolker sin moder 17 gange. De tumler om på jorden, moderen døende. Erfrid genvinder kontrollen. Da Blutkarst er helt væk, opdager hun hvor hun er: Hun ligger på sin mors lig. Erfrid skriger og skriger. Snart er hele byen vækket, og med et godt slag (bare en 6'er) på Årvågenhed kan SP'erne være de første på gerningsstedet.

Erfrid kan intet huske, hun ved bare at hun må være gået ud til værkstedet og fundet sin mor og måske besvimet. Hun bliver endnu mere rystet, hvis nogen viser hende vagten på væggen.

Hvis SP'erne har været på vagt skal de fortælles det kloge i at holde sig uobserveret af vagterne (for ikke at blive mistænkt for mørke gerninger). Mens en vagt passerer, vil de tabe Erfrids spor og først finde hende igen efter mordet. Bliver de opdaget af en vagt, vil de blive udspurgt om deres gøremål længe nok til at miste Erfrids spor. Kloge og heldige SP'ere har selvfølgelig en chance.

Beskyldninger

Hvis SP'erne er de første tilstede, vil Agger og sønner beskyldte dem for at stå bag mordene, og Svend Sejr vil stilfærdigt støtte dem (Med f.eks. 12 bevåbnede mænd). En hvilken som helst af Aggersønnerne vil meget gerne tage en tvekamp med en af de niddinge, der har fornærmet deres far ved at myrde hans fornemme gæster.

Det er ved at være på tide at SP'erne finder ud af sagens rette sammenhæng. Hvordan? Se senere..

Bryllup

Efter de foregående natters oprivende hændelser er det småt med bryllupsglæden. Dog hvis det er lykket SP'erne at stoppe Blutkarsts uværk inden det gik helt galt, vil det blive ganske gemytligt. SP'erne vil blive hædret af dem, der ved, hvad de har udrettet (ikke af Agger, der nærmest vil være gnaven over det). De vil modtage gaver og blive lovet venskab.

Hvis de endnu ikke har løst gåden, vil man overstå brylluppet i en fart og uden den store fest. Brud og brudgom vil forlade Aggers gård for at sove sammen i Otkers gård - deres nye hjem.

Selv om SP'erne er under mistanke, venter Agger til efter brylluppet med at sætte dem tinge.

Endnu flere mord

På bryllupsnatten vil Blutkarst erobre Erfrid igen, medmindre selvfølgelig, at skrinet er afsløret. Blutkarst vil først myrde Baldir så bestialsk så muligt. Derefter vil han gå amok på alle han møder. Denne del er op til dig som Spilleleder at udføre så elegant og kreativt så muligt: Det er tænkt som straf for de SP'ere, der ikke har stoppet Blutkarst endnu. Blutkarst vil først forlade Erfrids krop lige før hun dør, og vende tilbage til sit skrin for at vente på at møde nye medlemmer af kongefamilien.

Forslag til kreative mord:

- bundet til den brune hests hale (hvis den ikke blev tæmmet) og derfor sparket ihjel.
- stegespyd over gløderne i ildstedet i festsalen.
- naglet til en dør, SP'erne kommer ind igennem.
- hængt i sit eget bælte.

Gør natten mareridtsagtig, evt. med tæt tåge og en Erfrid/Blutkarst, der slår til ud af intet med fråde om munden og stor fysisk styrke.

De tre Skjalde

Agger har tre skjalde boende. De får mad og husly imod at udfolde deres kunst for familien og gæster.

Alle tre Skjalde er dygtige, måske ikke verdens bedste, men gode nok. Det synes de fleste, der har været underholdt af dem. Men ikke Agger. Han er altid efter dem og umulig at gøre tilpas.

Hvis de kommer med et værk de just har lavet starter han som regel med at sige: "Jeg vil kun høre det, hvis det er godt"

Eller : "Din harpe mangler vist en streng"

Når han så endelig gider at høre, hvad de har lavet afbryder han gang på gang med kommentarer som:

"Det er alt for jysk"

"Nej, Nej det dur overhovedet ikke! Hvorfor? Det er for dårligt"

Eller endnu være: Han ignorerer dem fuldstændig f.eks. ved at vende sig til sin sidemand og begynde at tale om korn eller kvæg.

Hvis der så endelig er nogle andre tilhører, der vil belønne skjaldene med gaver, blander han sig og forklarer, at han skam allerede aflønner dem. (Selv om han havde lovet dem, at de udover kost og logi, fik rare gaver af gæsterne).

Skjaldene forsøger at holde modet oppe. Som regel klarer de det, fordi de kan se at andre værdsætter deres kunst. Og de er på trods af modgangen nogle flinke fyre, der sikkert også gerne vil hjælpe SP'erne. Enten med at overvåge huset, eller med deres store visdomsevner hjælpe med oplysninger om fremmede folkeslag (Vendere f.eks.) eller tage spådomme eller aflede opmærksomheden imens SP'erne laver noget farligt og hemmeligt.

Hvornår og om der overhovedet bliver brug for denne hjælp vurdere du, men lad ihvertfald SP'erne overværer hvor hårdt de tre har det med Agger.

Aggers pinerier

Agger vil bruge det meste af sin tid på at genere skjalde, mindre fine gæster han synes spiser eller drikker for meget (D.v.s. næsten alle undtagen de kongelige).

Han vil liste sig ind på folk og iagttage dem, og så stille et spørgsmål som: "Hvem er du her sammen med?...Hrm bare høvdingen fra Aros...kan du så ikke spise lidt mindre, tror du maden vokser på træerne!" Eller "Hvor er du fra?...Hrm, Aros...Var det så ikke bedre, at jeg tog det mjødhorn der?...Og så må du hellere nøjes med godt almindeligt vand..Det er jo ikke Valhalla det her!"

Den samme holdning, som han har overfor sine egne skjalde, vil han også udvise overfor andre, der forsøger sig med historier, sange eller kvad.

Han vil nidkært vogte alt og prøve at slå plat på alt, der ser profitabelt ud. Han vil ikke være istand til at fedte sig ind hos de kongelige, som han kun lige netop kan lade være med at behandle på samme måde som alle andre. Dette vil hurtigt føre til at ikke andre end hans egne sønner og måske Svend Sejr kan lide ham, men det er jo ham der er den betalende vært.

Når Festlighederne begynder at gå skævt vil han være på udkig efter sydebukke (Der er nemlig ikke noget, der er hans skyld) og hvis SP'erne har været på tværs et par gange, vil valget været nemt. Det er ikke fordi han vil have dem dræbt eller noget, han har bare brug for at have en sydebuk for sin egen skyld. Men det kan nemt udarte sig til at sønnerne eller Svend Sejr tager handsken op...

Aggerssønnerne og Svend Sejr

Disse fire finder hurtigt sammen. Aggerssønnerne kan godt lide at have en leder, og er måske ved at være lidt trætte af deres far. Og Svend Sejr kan ikke leve uden, at der er nogen der beundrer ham.

Som Sagaen skrider frem kan Svend Sejr se en mulighed for at lege helt, og han vil med lys og lygte lede efter nogen, det kan gå ud over - og kan let komme til at anklage nogle uskyldige (Læs: SP'erne) for mordene.

Dette kan med snilde bruges til enten at afspore spillere, der lidt for hurtigt kommer på sporet af plottet eller til at live spillet lidt op med lidt ukonstruktivt vold, f.eks. et par holmgange med brødrene eller nogle af Svends hirdsmænd. Det er dog vigtigt at Svend Sejr ikke dør, da han er en væsentlig skurk i en senere Saga.

Kamp med Bruden

Før eller senere risikere SP'erne at komme i kamp med en Erfrid besat af Blutkarst. Erfrids tal er ikke ændret på grund af Blutkarst, men derimod virker hævn-guden magiske urkraft som bonusterninger. Når Erfrid er besat har Blutkarst 6 ekstra terninger pr. omgang, der kan benyttes som bonus på et eller flere Evne/Færdighedsslag.

Erfrids udseende vil i kamp være ganske vildt: Fråde vil stå hende ud af munden, hendes øjne vil bulne ud og hendes blodårer vil stå frem som på en bodybuilder.

Hun vil lige efter hvert mord have en mulighed for at bryde med Blutkarst. Hun skal slå for sin Visdom og klare en 6'er, men for hvert mord hun udfører får hun en terning mindre at slå. Når hun ikke har flere terninger er hun blevet sindssyg og fuldstændig åben for besættelsen.

En løsning for et kongerige

Der er to måder at løse problemerne på. En dårlig og en god.

Den dårlige: Slå Erfrid ihjel og være heldig ikke at blive opdaget, eller afsløre Erfrid og få hende slået ihjel.

Den gode: At gå til kilden. Det kan være svært at regne ud, at det er skrinet, der er årsagen. Men hvis dine spillere ikke rigtig kan regne det ud, kan du overdrive Erfrids underlige adfærd, når hun er sig selv, eller hvis den er helt galt lade en af Skjaldene fortælle, at han så hende stå og stirre underligt på skrinet, ja nærmest tryllebundet.

Det eneste, der kan stoppe Blutkarst effektivt, er at bruge Blot eller Fortryllelse imod ham. Hvis man nøjes med at brænde skrinet vil han tage bolig i enten Erfrid eller en anden af kongelig slægt, der har rørt ved skrinet, og derefter gå amok.

Blotning kan med en passende ofring få guderne til at jage Blutkarst tilbage til underverdenen. Der kræves et værdifuldt offer (Mindst et sværd. For hver værdigruppe over det gives en ekstra terning). Der kræves tre 6'ere på Blot for at påkalde guderne til denne tjeneste. Lad evt. et tordenskrald og sus gennem lokalet bevidne succes.

Fortryllelse virker ved at lave mod-runer til dem, der er på skrinet. Det tager et par dage, men man kan jo låse Erfrid inde imens eller holde hende under skarpt opsyn. Forsøges runerne tydet for deres magiske indhold, er resultatet (ved mindst to 6'ere) noget i retning af: "slægters dyst om slægt", "de tre skrátstillede kæppe kalder og binder Hævn (Blutkarst (harsk blod) på vendisk)", "kongeslægt vendes mod ven og slægt" og "Hævns fjende er visdommen".

For at modvirke de stærke runer på skrinet kræves der to 6'ere på Fortryllelse. Succes kan visualiseres med at de værende runer blegner og forsvinden fulgt af et umenneskeligt skrig.

(PS: Agger har færdigheden Fortryllelse, men der er et stort arbejde med at overtale ham til at lave mod-runer, endsige læse dem der står på skrinet.)

Vil/kan spillerne kun forsøge en løsning med sværdets magt og ødelægger skrinet, for derefter at kæmpe mod en besat kongeslægtning, kan du beslutte at give spillerne en chance: Hvis den besatte falder om i kamp, kan du lade Blutkarst (der jo ikke længere har et skrin at fly til) træde frem i egen dæmoniske skikkelse og kæmpe med spillerne (evt. som de eneste, der kan se ham). Denne kamp må gerne være hård og episk, men selv med en sejr vil denne løsning være lavere prioriteret end de andre. Blutkarst i "dæmonform" er op til dig.

Spådom

Hvis SP'erne eller andre tager en Spådom om, hvad der foregår, vil følgende (stav-) rim dukke op i deres sind:

én 5'er: *Danmarks Blod bløder blåt
For Hævns hede hemmelige had*

én 6'er: *Se, Venders Vætte Viger ej
Den Sultent søger stadig strid*

to 6'er: *Hævn træsk truer i træet
I Natten Niddingsdåd nøder
Væn mø myrder med megen møje*

tre 6'er: Ved Guders gyldne gunst
 Ved Runens ristede rim
 Hævn, venders vætte, viger

Forklaring: Danmarks blod=den kongelige slægt
 Hævn=Blutkarst=Poskarslægtens vrede og hævnlyst
 Venders Vætte=Blutkarst
 Træet=Skrinet
 Nøder=påtvinger
 Megen Møje=meget besvær, tolkning: uden at ville det.
 Guders Gyldne Gunst=Påkaldelse af guder med blot
 Runens ristede rim=Fortryllelse

Forklar så lidt så muligt af Spådommen, helst kun de ord spillerne simpelthen ikke kender og forstår.

Og det talte de meget om den vinter.

Hvordan det hele ender kommer helt an på dig og dine spillere. Denne Saga er lagt op således, at det er dig som Spilleleder, der i meget højere grad, end det er tilfældet i de to Sagaer fra Bogfabrikken, skal iscenesætte dramaet. Hvilke personer siger hvad hvornår, og hvad fører det til? Det er spørgsmål, du skal stille dig selv undervejs. Især skal du både før og undervejs i spillet prøve at se hvordan dine spillere reagerer på, hvad der sker.

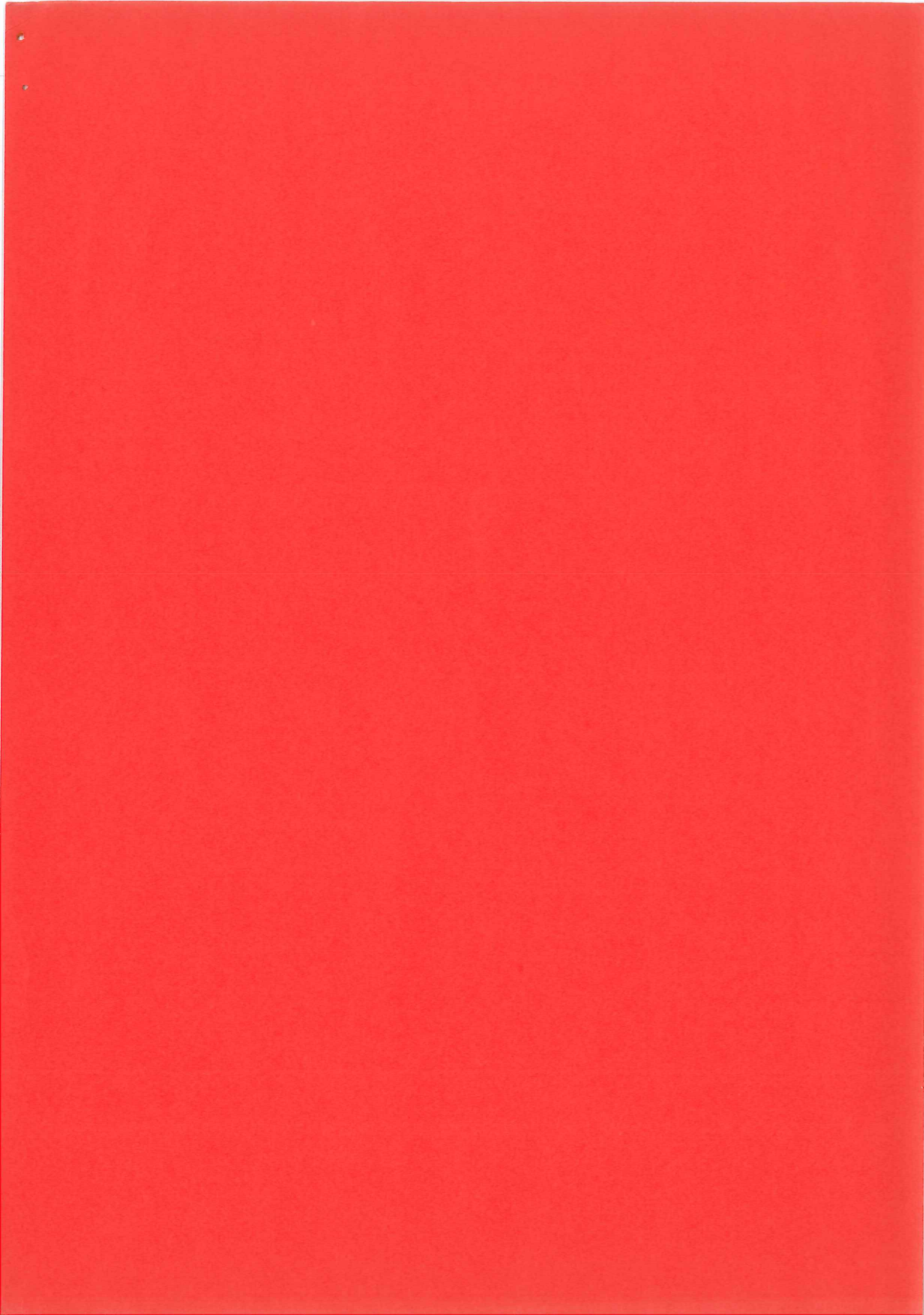
Men en ende vil sagaen tage. Men vil heltene dø, lide ærestab eller vil de forlade scenen triumferende? Det er op til dem (og dig).

Jo bedre de klarer det, jo bedre vil de stå sig med den danske kongeslægt. Det kan betyde en del i en senere Saga: Konge af Danmark. Her får SP'erne endnu en mulighed for at møde den danske kongefamilie på godt (Begulf og Dronning Edelsvea) og ondt (Svend Sejr og hans skumle far i ledtog med de onde vendere), og vælge side i et opgør om magten i Dannevang.

Derfor vil det også være passende at belønne succesrige SP'ere med invitationer fra de kongelige eller endda edssvorent venskab.

Og det er jo heller aldrig en dårlig ting med en lidt kontant belønning. F.eks. et flot (rune)sværd, en læderbrynje el.lign.

Derudover er der jo hæderen og æren, f.eks. i form af Omdømme. En forholdvis spændende og vellykket Saga burde give den gennemsnitlige SP 4 i Sagaomdømme fra Danmarks Blod med udsving på 1 i den dårlige ende og med udsving på 2 i den gode ende. Erfaringen beløber sig til 2-3 stigningsforsøg for aktivt spil.
 God Saga indtil næste gang!..



Danmarks Blod

trede saga til *VIKING*

Viking, en anmelder succes -

"Her forekommer kamp, markedshandel, plyndring af gravhøje o.m.a., alt skildret mundret og spændende.....Det spændende og vedkommende emne er grundigt og kompetent behandlet i et flydende og letlæst sprog" - Susanne Thøfner, Lektor v. Indbindingscentralen (fra den vejledning, bibliotekerne køber ind efter)

"Viking er simpelthen gaven fra snedige forældre...Min sjæl hvad vil du mer." - Berlingske Tidende

"I næste nummer vil vi kigge nærmere på dette spændende spil...Det er dansk, det er dejligt" - Rollespilsmagasinet SAGA

"Nu er det slut med udenlandske sagaer for at få gang i rollespil...I farverige og oplevelsesmættede sagaer giver forfatterne deltagerne i *VIKING* kam til deres hår." - Randers Amtsavis

Indenfor det næste års tid følger titler som:

Lokes Len - En alv-saga om det, hvor Lokes Len græser sig.

Det røde Guld - En alv-saga på Sværtes, guldkonget og kastetabets spil.

Konge af Danmark - En alv-saga om det, der vil gaa stille i herpen om den danske krone.

Trøllens Lod - En alv-saga om ret og uret. Vil trøllens lod trække blod?

VIKING

LEVERET TIL DIG AF **DANSK SPIL-DESIGN**