



Vild er

Nattens Vind

et VIKING-scenarie

af Per Fischer

Scenariet

i korte træk

6 tidligere lejesoldater fra den danske invasionshær mod England er bragt sammen af skæbnen 21 år efter de kæmpede under danerkongen Guttorm i Wessex, et område i sydvest-England. De overraskes af et voldsomt uvejr og søger ly et sted kaldet Chippenham, ikke lang fra det sted de kæmpede side om side i sin tid.

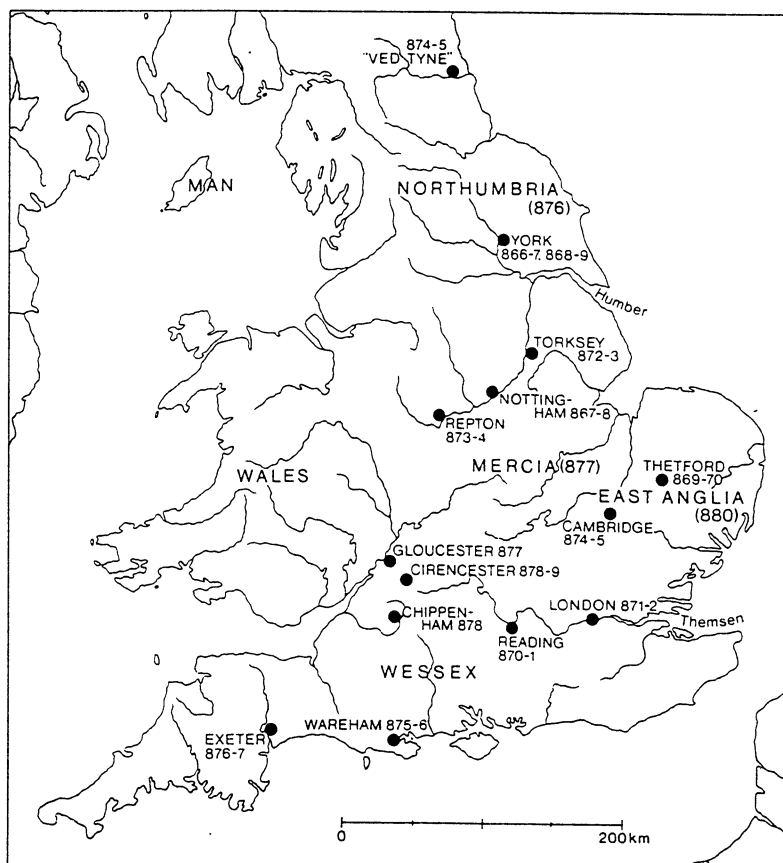
Året er 899, 21 år efter kongerne Alfred og Guttorm indgik fred mellem Angel-Saksen og den danske hær.

På det selvsamme logi som heltene overnatter selvste Alfred med et par livvagter. Her taber han et værdifuldt smykke, en pegepind, som heltene finder. Alfred har i lang tid ført guerillakrig mod danerne, og er meget eftersøgt.

Uanset om vore helte eftersætter Alfred eller ej, støder de på hans lejr et par dage efter, og lytter sig til at han og hans mænd har opsporet den danske konges tilholdssted på et kloster udenfor Athelney i Wessex. Her vil de myrde ham og Alfred vil generobre magten i kongeriget. Nu gribes de stakkels helte på fersk gerning af Alfreds mænd, og alle på nær én tages til fange.

De føres til kysten, hvor de efterlades i en ruin på en tidevands-ø, overladt til sig selv, uden mad og drikke. Befrielsen sker med hjælp fra helten på fri fod, og turen går mod Athelney.

Vil det lykkes for vore udslidte helte at nå klosteret i tide og forhindre attentatet på danernes konge?



Et par noter til spillelederen

Dette scenarie er, som det nok fremgår af forrige side, tilsyneladende yderst enkelt i sin opbygning. Historien er enkel og retlinet, uden de store udsving for spillerne. Hvis det derfor ikke skal blive kedeligt og være hurtigt overstået, så er der et par ting du som spilleleder bør være opmærksom på:

Historien handler om at man er sig selv nærmest, og at man i sidste ende vælger den tro der til enhver tid er mest fordelagtig for én selv. Derfor ligger en væsentlig del af konflikten *spilpersonerne imellem!* Thi hvad er egentlig rigtigst at tro på - *skal* man overhovedet tro på noget?

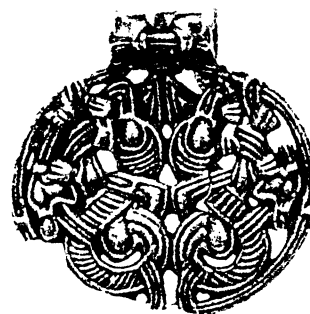
Spilpersonerne er i grunden for gamle til at tage på eventyr, så spil lidt på deres høje alder og skrøbelige helbred. Lad dem tabe ting i utide og være usikre på deres øjne over lange afstande. Gør dem klart at døden ikke er langt væk i deres alder.

Vejret eller *vejrliget* er den centrale indikator for stemningen i scenariet. Undlad aldrig at beskrive vejret indgående i de centrale scener.

Hvis du vil spille *flash back* 'et og drømmene uden at spillerne ved om det er virkelighed eller ikke, så sørg for at vejret i drømmene og flash back 'et er helt modsat det i scenariet, dvs. vindstille, solskin, varme osv.

Evt. spørgsmål kan i *nødtilfælde* stilles til forfatteren på tlf. **6472 3816**, bedst om aftenen.

Per Fischer.



Vild er Nattens Vind

et VIKING-scenarie

af Per Fischer

Baggrunden.

Det er oktober måned, året er 899. Stedet er det tidligere angelsaksiske kongerige Wessex i det sydligste England. Danerne har besat hele området fra Northumbria og ned til Wessex. Seks tidligere soldater i "Den store hedningehær", der alle deltog i erobringen for 21 år siden, er på vej gennem det vindblæste angelsaksiske landskab, uadskillelige og parat til lidt af hvert.

Skyerne er mørke og farer hen over himlen, det trækker op til uvejr. Snart er luften fyldt med piskende regn der gør det svært at orientere sig, stormen bøjer træerne og river de sidste blade af de næsten nøgne grene. Det er koldt og vådt. Vore helte mindes de dage i 878, hvor kong Guttorm overraskede kong Alfred midt i de kristnes fejring af julen, og jog hans folk på flugt. Det var just ved borgen Chippenham i Wessex, ikke langt herfra.

Flash Back.

Midt i dette grufulde uvejr tænker PC'erne tilbage til de dage under kong Guttorm, hvor de slog kong Alfred. Hele Daner-hæren ligger på lur bag et bakke drag, og alle soldaterne skuer ned på borgen Chippenham. Da var vejret koldt og klart. Lad spillerne rollespille flash back'et hvis de har lyst at "smage" på deres spilpersoner. Der sker i korte træk det, at hæren rykker ind på borgen, smadrer porten og nedlægger alt på sin vej. Mange anglere dræbes, endnu flere flygter. Kong Alfred selv undslipper, og PC'erne når ikke at se ham.

Et Hus i Stormen.

Tilbage til virkeligheden igen, det er blevet mørkt. Som et tegn fra guderne dukker et lys om i det uforsonlige vejrlig, lyset fra den knitrende ild i en lille hytte langt fra nærmeste bebyggelse. De er ikke de første der har fået denne gode idé at søge ly for stormen, der står allerede heste opstaldet i skuret. Fem styk. Indenfor hilser Mercy, husets ejer, dem velkommen og byder dem på en bid brød og et krus godt engelsk øl. Mod betaling forstås. De fem andre rejssende er allerede gået til ro, men Mercy er meget snakkesaglig, og han er snart i gang med at fortælle sagnet om Jarlen af Gowrie og dennes forsøg på at dræbe kong Jacob. En historie om magtbegær og mystiske trolddomskræfter. Pergamentposen om hans hals påstår han stammer fra denne begivenhed. (Hvad den selvfølgelig ikke gør! Men posen eksisterer i kong Alfreds varetægt!!)

Sagnet om Gowrie-jarlen.

For mange år siden regerede den onde Jarl af Gowrie og hans bror Alexander i Falkelandet. Der hvor kelterne holder til. Der hvor Mercy selv stammer fra. Alexander erfarer at den gode konge af kongeriget mod syd, Jacob, er på jagt i området, og er på vej til St.Johns By med få mænd. Alex sender bud til Jarlen af Gowrie om at klargøre kong Jacobs "modtagelse". Imens vil Alex med list splitte Jacob og hans mænd. Kongen invilliger i at møde jarlen, og at hans mænd må komme dagen efter. Kong Jacob mødes med åbne arme af

jarlen, de spiser og drikker og bliver underholdt. Ud på morgenen ankommer kongens mænd, men Alexander fortæller dem at deres kongen allerede har forladt stedet. Imens fører jarlen Jacob til hans sovegemak, men i virkeligheden venter en snigmorder. Stående ved vinduet ser kongen sine mænd drage væk. I samme nu angriber morderen. Jacob råber om hjælp ud af vinduet og mændene vender om. Den tapre konge får undvejet kniven og nedlægger den usle snigmorder, men snart ankommer jarlen, Alex og fem bevæbnede mænd til kammeret. Det kommer til blodig kamp, og Jacob nedlægger egenhændigt alle sine modstandere. Ligemeget hvor mange hug jarlen får, spilder han ikke én dråbe blod. Da Jacob gennemsøger hans døde legeme, finder han en lille pergamentpose om hans hals, hvorpå der står mystiske tegn skrevet. Da posen fjernes fra jarlen, vælter blodet ud fra hans sår!

Nattens Drømme.

Mercy holder sin pergamentpose frem i lyset og smiler stolt. Så snakker han lidt om det underlige i, at mens hedningene fra Skandinavien breder sig over de angelsaksiske og keltiske landområder, så fordriver kristendommen ligeså sikkert Odin-tilbederne fra de selvsamme områder!

Det bliver sent og vore trætte helte går til ro til lyden af piskende regn og ruskende orkan. Mærkelige drømme ledsager deres søvn, om konger og ørne, om død og lemlæstelse.

Selve drømmen: En ørn kommer flyvende mod et blå himmel. Den har guldkrone på hovedet. En række jægere ligger på lur med deres buer. En sender en flammende pil mod ørnen, der er vokset kæmpestor. Pilen brænder sig ind i ørnens bryst, der nu får menneskelemmer i stedet for vinger og klør. Den falder

mod jorden. Ørnen er blevet til en mand med guldkrone. Han bindes med maven mod et træ, og en stor bonde åbner hans ryg med en kæmpe økse. Kroppen åbnes bagfra og lungerne foldes ud gennem ryggen. Folkene danser rundt om den dræbte, der atter har fået ørnehoved.

Lad bare spillerne gruble over drømmen, den tjener kun til stemning.

Det Tabte Smykke.

Regnen hører op ud på morgenen, blæsten løjer af for til sidst helt at lægge sig. En let dis svøber sig henover landskabet som et slør der dæmper alle lyde. Vandet hænger i dråber fra grenspidserne. Gæsterne bliver vækket af lyden fra hestehove neden for vinduet. Den anden gruppe overnattende mænd bryder tidligt op og forsvinder i disen. Mercy selv er blevet taget på sengen og tilbereder forfjamsket et solidt morgenmåltid for de tilbageblevne. Han undrer sig over dette hastværk, og kan fortælle at gæsterne var indfødte, meget lidt snakkesaglige folk. (I virkeligheden var det kong Alfred og hans livvagter!)

Morgenmaden indtages i stilhed, og nu kan det indre af hytten betragtes i fuldt dagslys. En af heltene taber et stykke brød og bøjer sig ned for at samle det op. Ligger der ikke noget og glimter inde under trappen? På vej op af trappen er et værdifuldt smykke faldet ud fra en lomme i Alfreds dragt, og ligger nu i skyggerne under trappen. Smykket er et lille ornamentet kunstværk i guld, forestillende et vildsvinehoved, hvor der bag et pæreformet stykke bjergkrystal er et portræt af Kristus. Rundt langs kanten af smykket løber en saksisk inskription: **AELFRED MEC HEHT GEWYRCAN** - "Alfred lod mig gøre". Forneden af guldsmykket sidder et lille spidst stykke

elfenben. Denne kostelige "pegepind" er fantastisk værdifuld, svarende til hele 60 Mancus, eller 60 gange prisen på en okse!! Omregnet til vikinge-økonomi er det en astronomisk sum. Smykket er magisk og kan kun bæres af troende kristne, hos alle andre brænder det som ild mod huden.

Ved hjælp af lidt hukommelse og Mercys lokalviden, husker heltene atter angelsakserkongen Alfred der undslap Guttorms overfald og i lang tid har overfaldet Danere her og der i hele Danelagen. Det siges at der er en stor pris på hans hoved. Men hvorfor ligger Alfreds smykke under trappen i en afsides liggende hytte i Wessex? Er Alfred vendt tilbage? Mercy ved det faktisk ikke, han har aldrig selv set Alfred, men sæt nu han var blandt de beredne mænd fra aftenen før? Desværre ved Mercy ikke hvad smykket er beregnet til, eller hvorfor det blev fremstillet, men alle landevejsrøvere fra Wessex til Orcney vil jage dette smykke så snart rygten slipper ud.

Heltene byder Mercy farvel og begiver sig på vej, mens de diskuterer hvilke veje de skal følge. Under alle omstændigheder er de rige såfremt smykket kan afsættes den rigtige køber.

Møde i Skoven.

Det er som om det britiske landskab protesterer mod danernes tilstedeværelse. Ikke på noget tidspunkt erindrere de seks en periode med varmt og imødekommende vejr, sådan som somrene i Danmark. Her er den blå himmel erstattet med kold tåge, og den lune sommerbrise afløst af en isnende vind. Hen under aften støder de på et lille skovbryn, hvis tilstedeværelse de sent opdager på grund af disen. Mørket kommer hurtigt nu og

træerne antager et orange skær. Et bål i skoven? Nu høres også prusten fra heste og raslen af seletøj. En gruppe mænd har slået sig ned her midt i skoven; ganske usædvanligt og modigt. Vore helte fornemmer slet spil og lægger sig på lur. En midaldrende mand i fornemme klæder taler stående til kredsens af siddende personer. Han taler angelsaksisk. Han beretter at hans kurerer har bragt ham den gode nyhed at den danske konge i al hemmelighed, tror han da selv, opholder sig på klosteret Athelney her i Wessex. Klosteret af bygget af Alfred selv (det er nemlig selveste kong Alfred der står her i skoven og taler!) som et taksigelseskloster til paven. Nu er tiden kommet hvor han, Alfred, vil tilbageerobre magten i kongeriget. Planen er helt enkelt at snige sig ind på klosteret og snigmyrde den danske konge.

Pludselig er underskoven er virvar af råb og våbenklang. Spionerne er blevet opdaget, og er lette ofre for de bevæbnede vagter. På kort tid slås de alle bevidstløse. Dog med en enkelt undtagelse. Gruppens aldrende besværger, Ogut, ligger helt stille i skovbunden og opdages slet ikke af sakserne. Fangerne bagbindes og vågner i løbet af natten på den kolde jord, med følelsesløse lemmer. To store vagter holder øje med dem. Flugt er umulig. Men hvor er Ogut, gruppens gamle mand? Er han faldet for fjendens sværd?

Herefter føres de med angelsakserne. Ingen af vogterne mæler ét ord med fangerne, og det er i hele taget et tavst følge der stævner mod ukendt mål. Forrest den kappeklædte Alfred med to livvagter, dernæst syv soldater, og til sidst i flokken to vagter med fangerne trækkende efter sig. Alle til hest, med undtagelse af de bagbundne. Ogut

kan følge efter på god afstand. Det går vestpå, mod kysten, luften saltes mere og mere og bider godt i huden. Er de på vej mod den sikre død?

Ankomst til øen

Længe efter mørkets frembrud tre dage senere gør alle holdt. Lyden af bølgerne er de sidste timer blevet kraftigere, men først nu fornemmer man havets tilstedeværelse. Det er ravsart, måneløst nat.

Alfred instruerer sine mænd om at anbringe fangerne på øen til han kommer tilbage om et par dage. Da enkelte af fangerne er Danere, vil Alfred personligt afhøre dem inden han tager til Athelney for at myrde kong Guttorm. Pga. at øen afskæres af tidevandet det meste af døgnet, behøves ingen vagter. De føres ned af skråninger, gennem sand, først løst så fastere, og opad igen. Hele tiden ruller dønningerne mod stranden. Pludselig er de inden for noget murværk. Der lugter gammelt og dødt. Muggent halm dækker jorden. Alle fem segner af træthed og falder i søvn. Fangerne er blevet ført til en gammel kirkeruin, beliggende på en ø der kun er tilgængelig ved lavvande i ganske kort tid, helt nøjagtigt ved middag og ved midnat. På alle andre tidspunkter omgives øen af ufremkommeligt hav. Ogut kan overheøre alt dette og nå at "befri" staklerne inden Alfred kommer tilbage.

Drømmen om Magnus' halshugning

Om natten drømmer heltene om en kirke med et højt fæstningstårn, neden for hvilken de er tilskuere til en halshugning. Her beordrer Håkon jarl, langt skæg og sorte vinger på ryggen, en person ved navn Ofeig om at halshugge Magnus jarl. Magnus jarl selv hopper og springer fornøjet rundt, klappende

og syngende. Ofeig nægter, og krymper til en lille mus der løber bort. Dernæst befaler Håkon sin kok, Lifólf, at gøre det. Denne falder straks på knæ og bønfalder grædende om ikke at skulle gøre det. Magnus griber øksen, der mere og mere ligner et krucifiks, og halshugger sig selv. Hvor blodet løbet henad jorden, vokser det grønneste græs op.

Kirkeruinen

Vore fem bagbundne venner vågner ved synet af et højt tårn mod himmelen. Tårnet fra drømmen. De løser hinanden, og konstaterer at de befinder sig på en lille ø tæt på kysten, hvorpå der ligger en gammel kirkeruin. Det meste af jorden er dækket af lav og mos, men syd for kirken vokser det frodigste græs. Inde på fastlandet står en person og vinker. Det er Ogut. Da vandet er på sit laveste, lige over middag, kan Ogut vandre over til resten af gruppen og indvie dem i situationen. Næste lavvande er kort efter midnat, så der er god tid til at lægge planer. Og finde føde. Alle deres våben er taget, men gudskelov har en af dem stadig Alfred-smykket gemt i sin klædning. Det kan blive redningen. De må hurtigst muligt skaffe sig våben og drage til klosteret i Athelney for at forhindre udåden.

Landsbyen

Gruppen forlader øen, og begiver sig østover. Den første bebyggelse de kommer til, er landsbyen Heatherway, der har en smed som muligvis vil kunne levere våben. Men han stivner i rædsel da han ser smykket og vil overhovedet ikke have noget med disse eventyrere at gøre! Lidt mad kan de få inden de nærmest gennes ud af byen. Desuden har han et antal arbejdsheste stående i sin stald. Generelt er denne lille by

fjendtligt indstillet overfor disse udlændinge som gruppen jo er.

Handelsmanden

Lettere går det, måske, da de støder på den omrejsende handelsmand Gordon, der kan tilbyde våben af forskellig slags. Hvis heltene ønsker at sælge smykket, kan han betale hvad der svarer til 2 guldviklinger, hvilket vil sige ca. 30 pennies. Og da 30 pennies svarer til 1 Mancus, er der virkelig mulighed for at blive bondefanget. Gordon ejer en hestetrukken kærre med alskens ragelse på, deriblandt lidt våben og mad. På trods af at han er af angelsk slægt, sætter han dog en god forretning højere end mistro til fremmede.

Ankomst til Athelney

I løbet af få dage når vores hovedpersoner frem til Athelney, efter al sandsynlighed før Alfred og hans mænd. Stående på en bakketop skuer de ud over et endeløst, fladt landskab dækket af græs og spredte træer. Midt i området ligger en lille sø med form som en pilespids. Midt i søen tårner klosteret sig op som et stenskip for anker. Der er en unaturlig stilhed over området, ikke en fugl synger, ikke en vind rør sig. Solen er på vej ned bag horisonten og kulden er så småt begyndt at stige op fra jorden i form af dis. Det går over stok og sten ned mod søen. Jo tættere de kommer på den, jo mere blæser det op og tågeskyer svæver hen over enge. og jo koldere føles luften. Det er et dårligt varsel. Da de når frem til bredden pisker vinden hvide toppe på bølgerne. Hvordan slipper man ind i et kloster?

Ved at spille rollen som troende.

Klosteret Athelney

Alle afleverer deres våben(?) og får tildelt et kammer og en kutte med tilhørende krucifiks.

Klosteret er en stor, dyster bygning i grove sten, og den ligger som sagt midt i en sø, hvilende på pæle i mudderet. Bygningen er meget kompleks og uoverskuelig for en fremmed, det er svært at orientere sig stedkendte munke må vise den rigtige vej. Klosteret råder over en lille kirke hvor de mange daglige messer afholdes, samt en større spisesal for munke og besøgende.

Nu gælder det om at finde Guttorm. Både Guttorm og Alfred er på klosteret uden livvagter, begge naturligvis uvidende om hinandens tistedeværelse. Alle ligner hinanden som hætteklædte munke, så det er ikke let at skelne de almindelige munke fra gæsterne. De ser Guttorms skæg ved en messe, og kan følge efter til hans kammer. Han er dog ikke tilbøjelig til at tro på historien om mordplanerne.

Så kan de finde frem til via munkene, at der findes en person der ikke deltager i måltiderne og gudstjenesterne. Det er Alfred. Hans kammer findes ligeledes. Måske bliver vore helte opdaget af Alfreds mænd der forsøger at myrde dem.

En aften foregår der endnu en messe, denne gang med kongelig deltagelse. Vore venner kan snige sig med og se at deltageren er Guttorm og en række munke, samt en formummet munk (Alfred) der vil myrde Guttorm under nadveren. Kan kongen reddes og herredømmet bestå?

Voldelige handlinger vil blive overværet af måbende munke. Idet kong Guttorm udånder, slappes hans hånd, der afslører et krucifiks om hans hals. Hans eget, private krucifiks.

Alfred, derimod, bløder ikke uanset hvor svære sår han har fået. Det er selvfølgelig ham der bærer på den rigtige pergamentpose fra sagnet om Gowriejarlen. Det er en forbandelse, idet den ikke forhindrer at ejermanden dør, kun at han ikke bløder før posen fjernes. Sker dette, vælder blodet ud fra Alfreds sår som et passende punktum for denne historie.



Bipersoner

til

Vild er Nattens Vind

Mercy Heatherford:

Indehaver af et lille uformelt gæstgiveri i Wessex, nær Chippenham. Jovial, flink og ærlig som dagen er lang. Elsker at fortælle historier. Mercy ønsker ikke at blande sig i politik eller gamle stridigheder, men kristendommens fremmarch optager ham en del, så det vil han være villig til at diskutere.

Alfred af Wessex:

Konge over Wessex indtil år 878, hvor han blev slået af Guttorm. Har til dato øvet en art guerilla-krigsførelse mod alt der bare lugtede af danere. Alfred ønsker mere end noget andet at genvinde tronen og jage danerne på porten, ja han er nærmest besat af hævnlyst, og har ikke tid til at undersøge hvad en flok tidligere soldater foretager sig på hans egn, men uvisheden om hvad de laver er nok til midlertidigt at skaffe dem af vejen for senere at komme tilbage til dem. Alfred er en snu, gammel ræv.

Olrice:

Smed i lille sydengelsk landsby. Passer sig og sine. Prøver med al magt at holde sig selv, familien og landsbyen uden for enhver form for konflikt. Olrice er selvfølgelig parat til at forsvare sin ejendom med magt, men han skal presses til det. Olrice er en stor grovkornet person med pjusket fuldskæg og indfaldne øjne. Han taler med en dyb, højrystet stemme. Selvfølgelig har han ingen sympati for Danere, og da slet ikke for tidligere soldater i hans eget land!

Gordon af Maldon:

Omrejsende kræmmer med næse for forretninger. Han virker nøjagtig så tilforladelig som kræmmere plejer at virke: de er ikke truende, men de vil gerne spinde guld på alle mulige handeler. Gordon drømmer ikke om at bruge et våben, så tager han hellere benene på nakken og kommer tilbage når faren er overstået.

Gordon er iført en pelslignende dragt, hvorfra der hænger alskens ting og sager, bl.a. smykker, nips, dyretænder osv.

Kong Guttorm:

Danerkonge og konge over det meste af Anglien. Efterhånden gammel og mæt af dage, samt mere og mere tiltrukket af den "nye" tro, kristendommen. Han er godt og grundig træt af lejemordere, folk der vil være konge i stedet for ham og af evindelige eventyrere der vil redde hans liv!



Den rigtige historie der gav inspiration til

Vild er Nattens Vind

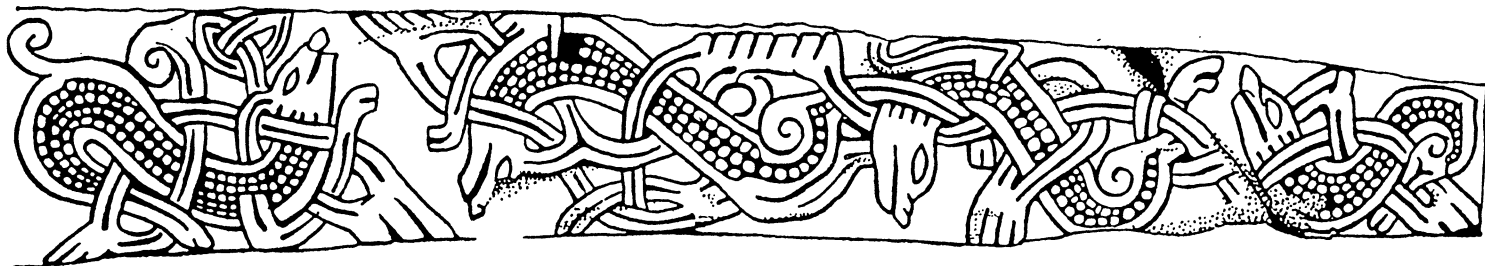
Kong Alfred af Wessex har virkelig levet, han blev født omk. 849, og arvede tronen efter sin bror Æthelred i 871. Scenariet beskriver hans nederlag i 878, hvilket også har fundet sted, men i den rigtige historie(!) slog han hele den danske hær allerede få måneder efter i nærheden af et sted kaldet Edington, og tvang danerne til at indgå en langsigtet fredsaftale.

Alfred lod også klosteret i Althelney bygge, samt lod fremstille de kostelige pegepinde af guld og elfenben til sine biskopper sammen med et eksemplar af den såkaldte Shepherd-Book, en oversættelse af en pavelig håndbog for gejstlige. Der findes endnu et eksemplar af smykket, eller "pegepinden", på Ashmolean Museum i Oxford.

Alfred døde i oktober 899. Det gør han måske også i scenariet.

Sagnet om jarlen af Gowrie og kong Jacob Anna stammer fra et ældgammelt og ufatteligt langt digt, der vistnok hedder "*Kolde er til tider kvinders råd*"! Det er i scenariet genfortalt tro mod originalen, også det med pergamentposen.

Tidevandsøen er lånt fra Orkney-øerne, og hedder i virkeligheden Birsay, og her ligger ganske vist en kirkeruin der menes opført af jarlen Torfinn. Scenariets kirkeruin, derimod, findes på øen Egilsay, ligeledes ved Orkney-øerne. Herom kan læses i Orkneyinga Saga, men det er en helt anden historie!



Spilpersoner

til

Vild er Nattens Vind

Regnar Egilssøn:

Født 862 i Jylland af fattige forældre. Lærte bondehåndværket af sin far, men drog i 877 med kong Guttorm til England for at lære krigsgerningen sammen med Ogut. Deltog i erobringen af Wessex 878 med Iver, Yusef, Thore, Hekla og Ogut ved sin side. Få år efter skiltes de for alle vinde med ønske om at mødes igen. Regnar ernærede sig de følgende mange år som lejesoldat i forskellige danske hære. 889 får han nok af krigshvervet og rejser tilbage til Jylland. Fædrenes gård står endnu, men begge forældre er døde eller bortrejste. Her prøver Regnar at genoptage landmandslivet, får sig endda en kone i Holmfrid, der skænker ham to sønner, Tor og Troels. Det går ikke så godt, friheden og kamptummelen kalder. Han drager i 896 på sommertogt med sin ældste søn, Tor, der falder over bord og drukner på vej til England. Tynget af sorg og ude af stand til at vende tilbage til Holmfrid, slår han sig ned i Øst-anglien, hvor han et par år senere møder sine gamle våbenfæller. Heller ikke dem kan han fortælle om sin søns død.

Thore den Eftertænksume:

Var på togt med sin farbror i sin tidlige ungdom, hvor vinden førte deres fartøj langs Europas kyster, og siden til et fjernt land (i dag kendt som Spanien) fyldt med mennesker i flagrende gevandter og med en fremmed gud. Disse mørkhudede folk kaldte sig Kufere og tilbød meget ærbødig gud Allah. Her fandt han en ungdomskammerat, Yusef, men da farbroderen fik nys om dette pryglede han Thore og forbød ham omgang med de lokale drenge. Sammen stak Yusef og Thore af mod nord og har været uadskillelige lige siden. Thore kom nåede helt til de britiske øer, hvor han lod sig inrullere, sammen med Yusef, og var med under kong Guttorm da denne erobrede kongeriget Wessex i det sydlige Anglien. I denne krig mødte Thore ligeledes Regnar, Iver, Hekla og Ogut. Det skete i 878, for 21 år siden, og i mellemtiden har han og Yusef rejst vidt omkring, og Thore har fundet sin nye tro: kristendommen. Nu er Thore samlet med hele den gamle flok i selvsamme Wessex, og de andre er også blevet ældre!

Yussef Hamid al Rhammas:

Yussefs forældre stammer fra mellemøsten, men selv blev han født i det besatte Spanien for mange år siden. Som ung mødte han den venlige nordbo Thore, men hverken Thore eller Yussefs forældre syntes om venskabet og forbød dem at ses. Derfor stak de begge af på må og få og endte som lejesoldater i den danske hær i Wessex i 878, for 21 år siden. Dér stødte Yussef også på Regnar, Iver, Hekla og Ogut. Yussef er troende muslim og tilbeder mange gange dagligt Allah. Normalt værdiger muslimer ikke kvinder et blik, men Yussef må indrømme at Hekla var ligeværdig med selv den bedste kriger! Efter krigen rejste Yussef og Thore vidt omkring og Thore vendte sig fra Odin til Kristus. Yussef blev forfalden til alkohol på trods af at det er forbudt muslimer at drikke den slags. Yussef har en sjælden evne til at stirre folk indgående i øjnene og få dem til at adlyde hans ordrer - hvis han da ikke er for fuld! Nu er hele gruppen igen samlet.

Iver Gudmundson:

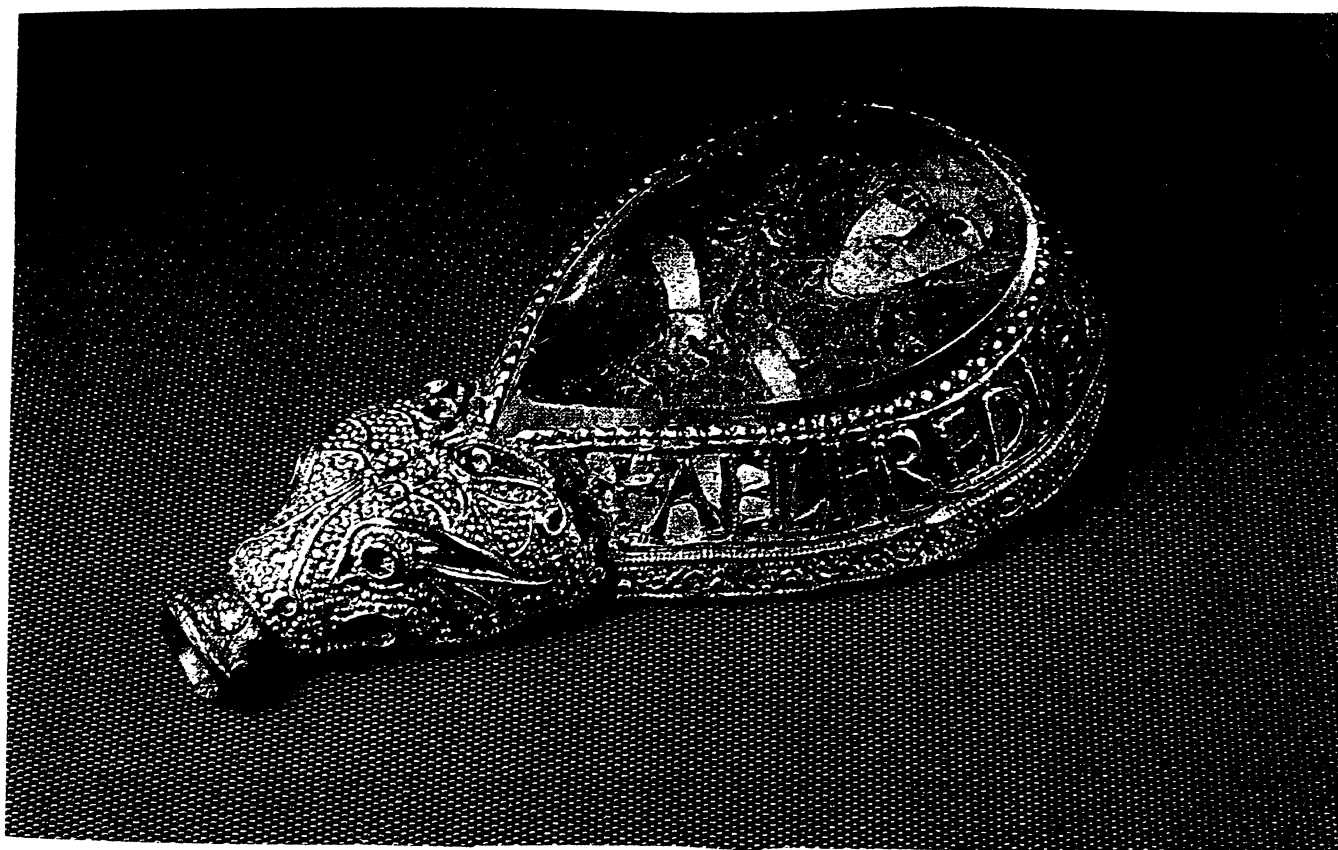
Iver drog som 16-årig til Orcney-øerne for at bevise sit mod. Med sig havde han sin faders store tohåndssværd og sin viv Hekla. De nåede begge til det sydlige England, Wessex, hvor de fik tjeneste i den danske hær under kong Guttorm. Det var for 21 år siden, i 878. Her blev de gode venner med fire andre lejesoldater, Regnar, Thore, Yussef og Ogut. Det var ikke bare angelsakserne der var fjenden, det var også deres tro kristendommen. Iver er fanatisk Odintilbeder, og er kendt for at skribe gudens navn i vilden sky hver gang han er i vanskeligheder. Han er kort sagt nordbo af sind og hjerte.

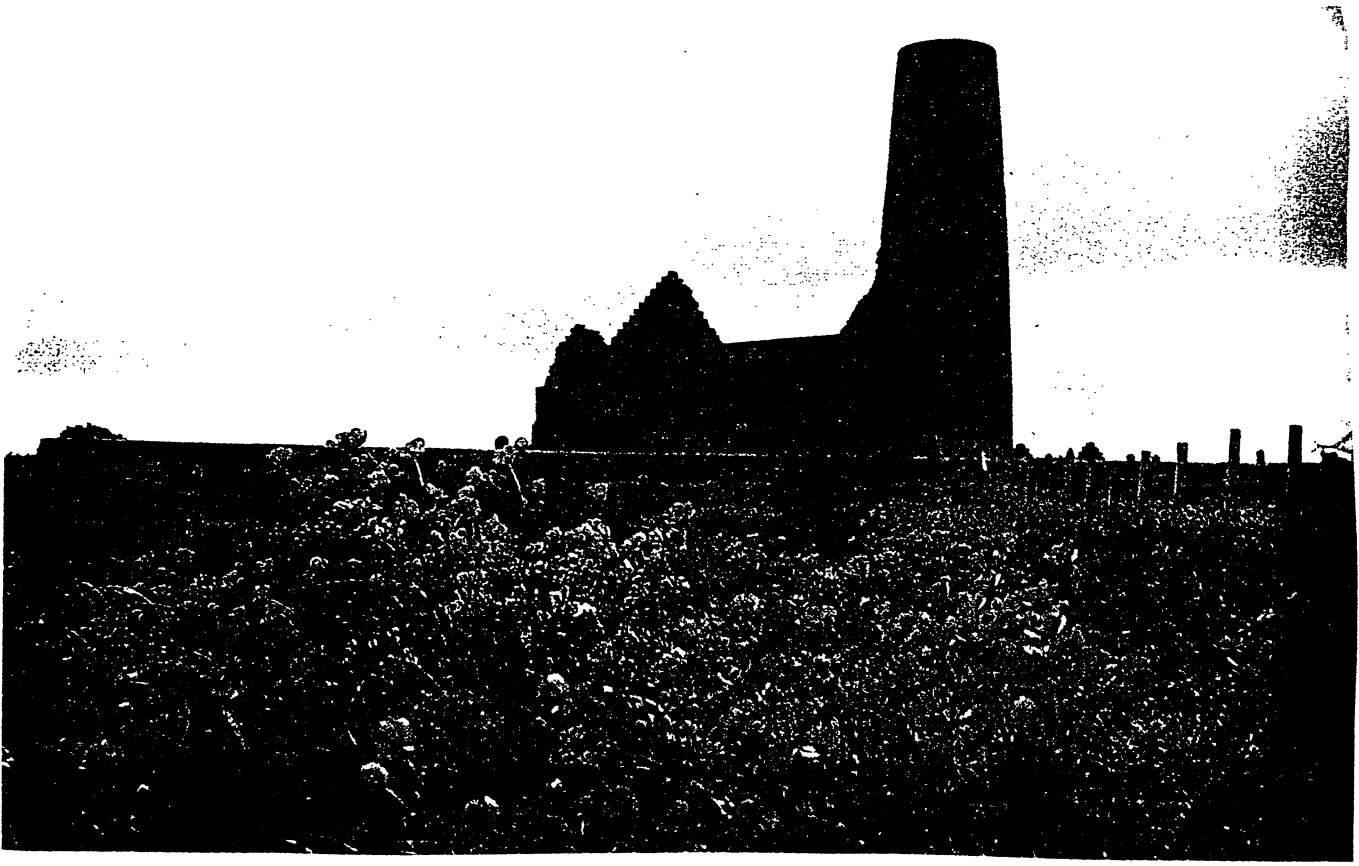
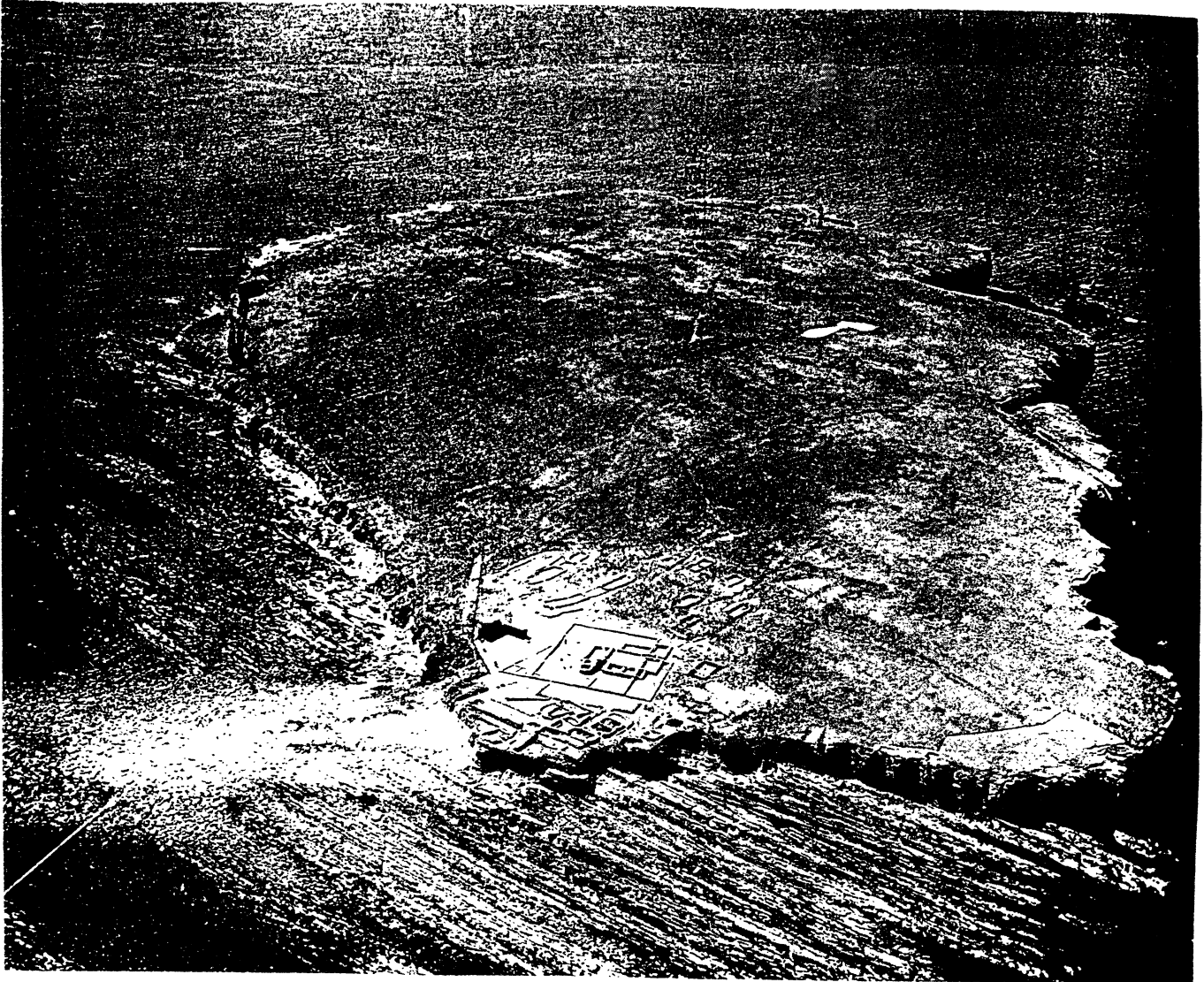
Hekla Söyrogöta:

Blev gift purung med Iver Gudmundson og stak med ham på togt, hvor de sammen endte i den danske hærs invasion af Anglien. Her mødte de deres fælles venner Regnar, Thore, Yussef og Ogut. Helga er forbavsende rap i kæften, og svinger sværdet så godt som nogen mand. Desuden lærte hun som barn hvordan man tæmmer naturens mørke kræfter, forudsiger fremtiden og fortryller genstande. De kriste hunde kalder hende en heks. Hun vil gladeligt komme til Valhal i kamp med disse feje uslinge. Hekla er trofast som islandsk klippe, stærk som den nordlige vind.

Ogut Mørkevæver:

Ogut var som barn en sær og ensom dreng. Han havde mærkelige evner og kunne ikke lide at lege de voldsomme lege hans jævnaldrende fandt på. Han fandt tidligt ud af, at hvis han lå helt stille og trykkede sig mod jorden, kunne ingen andre opdage at han var der. Denne evne kom ham senere til gode, da han drog til Anglien sammen med sin eneste ven Regnar for at kæmpe under kong Guttorm. Her fik han også nye venner i Thore, Yussef, Iver og Hekla. Ogut er meget vidende om andre folk, og han ved hvordan man helbreder med urter. Han har sågar evner i at lave smykker af træ. Ogut er gruppens ældste, men hans fremskredne alder har ikke fået ham til at søge trøst i nogen trosretning.





VIKING

Personark



NAVN: THORE DEN EFTERTENKSOMME

STYRKE: 8 VISDOM: 9 CHARME: 9

SÅR: SEJHED: 13

STYRKEEVNER:

Håndværk (2)	2
Kraft (*)	4
Løb	2
Roning	2
Spring	4
Svømning	2
Balance (*)	4
Kast	2
Klatre	4
Ride	2
Vintersport	2
Nærkamp (2)	4
Kniv	4
Slåskamp	2
Kampvåben (1)	3
Spyd	1
Sværd	1
Økse	3
Afstandsvåben (0)	4
Bue	4
Kastespyd	2
Forsvar (2)	5
Parere	2
Skjold	5
Undvige	2

VISDOMSEVNER:

Agerbrug (2)	4
Dyrkning	2
Husdyrhold	2
Husholdning	4
Jagt (1)	6
Dyreviden	3
Snige	6
Sporfinding	3
Årvågenhed (*)	4
Skibsbrug (1)	1
Navigation	0
Sejlads	1
Skibsbygning	0
Viden (2)	7
Folkekending	7
Lovkundskab	3
Gudeviden (1)	1
Blot	1
Spådom	0
Runekundskab (0)	5
Budskab	5
Fortryllelse	2
Amulet	2
Urteviden (1)	1
Helbredende	1
Sårhelende	0
Skadende	0
Kampkunst (0)	3
Finter	3
List	1

CHARMEEVNER:

Handel (1)	1
Udsmykning (1)	1
Underholdning (2)	3
Fortællekunst	1
Harpe	1
Fløjte	3
Kvad	1
Gøgl	1
Menneskekundskab (1)	3
Lyve	1
Menneskekender	3
Smiger	1
Udseende (*)	4
Høviskhed (1)	4
SPROG:	
Nordisk (5)	5
Dansk	5
Norsk	2
Svensk	2
Germansk (1)	4
Engelsk	4
Frisisk	2
Saxisk	2
Finsk (0)	4
Baltisk	4
Finsk	2
Samisk	2
Slavisk (0)	3
Russisk	1
Vendisk	3

* = hovedevne delt med 2

Thore den Eftertænkssomme:

Var på togt med sin farbror i sin tidlige ungdom, hvor vinden førte deres fartøj langs Europas kyster, og siden til et fjernt land (i dag kendt som Spanien) fyldt med mennesker i flagrende gevandter og med en fremmed gud. Disse mørkhudede folk kaldte sig Kufere og tilbad meget ærbødigt guden Allah. Her fandt han en ungdomskammerat, Yussef, men da farbroderen fik nys om dette pryglede han Thore og forbød ham omgang med de lokale drenge. Sammen stak Yussef og Thore af mod nord og har været uadskillelige lige

siden.

Thore kom nåede helt til de britiske øer, hvor han lod sig inrullere, sammen med Yussef, og var med under kong Guttorm da denne erobrede kongeriget Wessex i det sydlige Anglien. I denne krig mødte Thore ligeledes Regnar, Iver, Hekla og Ogut. Det skete i 878, for 21 år siden, og i mellemtiden har han og Yussef rejst vidt omkring, og Thore har fundet sin nye tro: kristendommen. Nu er Thore samlet med hele den gamle flok i selvsamme Wessex, og de andre er også blevet ældre!

VIKING

Personark



NAVN: *YUSSEF HAMID AL RHAMMAS*

STYRKE: *6* VISDOM: *5* CHARME: *8*

SÅR: SEJHED: *13*

STYRKEEVNER:

Håndværk (2)	2
Kraft (*)	6
Løb	6
Roning	3
Spring	3
Svømning	3
Balance (*)	6
Kast	6
Klatre	3
Ride	3
Vintersport	3
Nærkamp (2)	4
Kniv	4
Slåskamp	2
Kampvåben (1)	4
Spyd	2
Sværd	4
Økse	2
Afstandsvåben (0)	
Bue	
Kastespyd	
Forsvar (2)	5
Parere	5
Skjold	2
Undvige	2

VISDOMSEVNER:

Agerbrug (2)	2
Dyrkning	2
Husdyrhold	1
Husholdning	1
Jagt (1)	4
Dyreviden	2
Snige	2
Sporfinding	4
Årvågenhed (*)	4
Skibsbrug (1)	3
Navigation	3
Sejlads	1
Skibsbygning	1
Viden (2)	5
Folkekending	2
Lovkundskab	5
Gudeviden (1)	0
Blot	
Spådom	
Runekundskab (0)	
Budskab	
Fortryllelse	
Amulet	
Urteviden (1)	1
Helbredende	0
Sårhelende	0
Skadende	1
Kampkunst (0)	4
Finter	2
List	4

CHARMEEVNER:

Handel (1)	4
Udsmykning (1)	1
Underholdning (2)	2
Fortællekunst	2
Harpe	1
Fløjte	1
Kvad	1
Gægl	1
Menneskekundskab (1)	4
Lyve	2
Menneskekender	2
Smiger	4
Udseende (*)	4
Høviskhed (1)	2
SPROG:	
ARABISK	5
Nordisk (5)	0
Dansk	2
Norsk	1
Svensk	1
Germansk (1)	3
Engelsk	3
Frisisk	1
Saxisk	1
Finsk (0)	
Baltisk	
Finsk	
Samisk	
Slavisk (0)	
Russisk	
Vendisk	

* - hovedevne delt med 2

- 2 terninger når beruset.

Yussef Hamid al Rhammas:

Yussefs forældre stammer fra mellemøsten, men selv blev han født i det besatte Spanien for mange år siden. Som ung mødte han den venlige nordbo Thore, men hverken Thore eller Yussefs forældre syntes om venskabet og forbød dem at ses. Derfor stak de begge af på må og få og endte som lejesoldater i den danske hær i Wessex i 878, for 21 år siden. Der stødte Yussef også på Regnar, Iver, Hekla og Ogut. Yussef er troende muslim og tilbeder mange gange dagligt Allah. Normalt værdiger muslimer ikke kvinder et blik, men Yussef må indrømme at Hekla var ligeværdig med selv den bedste kriger! Efter krigen rejste Yussef og Thore vidt omkring og Thore vendte sig fra Odin til Kristus. Yussef blev forfalden til alkohol på trods af at det er forbudt muslimer at drikke den slags. Yussef har en sjælden evne til at stirre folk indgående i øjnene og få dem til at adlyde hans ordrer – hvis han da ikke er for fuld!

Nu er hele gruppen fra dengang samlet igen – gamle og trætte.

VIKING

Personark



NAVN: IVER GUDMUNSON

STYRKE: 9 VISDOM: 8 CHARME: 5

SÅR: SEJHED: 15

STYRKEEVNER:

Håndværk (2)	4
Kraft (*)	6
Løb	3
Roning	6
Spring	3
Svømning	3
Balance (*)	6
Kast	3
Klatre	3
Ride	6
Vintersport	3
Nærkamp (2)	5
Kniv	2
Slåskamp	5
Kampvåben (1)	8
Spyd	4
Sværd	4
Økse	8
Afstandsvåben (0)	
Bue	
Kastespyd	
Forsvar (2)	6
Parere	3
Skjold	6
Undvige	3

VISDOMSEVNER:

Agerbrug (2)	2
Dyrkning	1
Husdyrhold	2
Husholdning	1
Jagt (1)	1
Dyreviden	1
Snige	0
Sporfinding	0
Årvågenhed (*)	4
Skibsbrug (1)	6
Navigation	3
Sejlads	3
Skibsbygning	6
Viden (2)	2
Folkekending	2
Lovkundskab	1
Gudeviden (1)	4
Blot	4
Spådom	2
Runekundskab (0)	
Budskab	
Fortryllelse	
Amulet	
Urteviden (1)	2
Helbredende	1
Sårhelende	2
Skadende	1
Kampkunst (0)	4
Finter	4
List	2

CHARMEEVNER:

Handel (1)	1
Udsmykning (1)	1
Underholdning (2)	5
Fortællekunst	2
Harpe	2
Fløjte	2
Kvad	5
Gøgl	2
Menneskekundskab (1)	4
Lyve	4
Menneskekender	2
Smiger	2
Udseende (*)	4
Høviskhed (1)	3
SPROG:	
Nordisk (5)	5
Dansk <i>Islandsk</i>	5
Norsk	2
Svensk	2
Germansk (1)	1
Engelsk	1
Frisisk	0
Saxisk	0
Finsk (0)	2
Baltisk	2
Finsk	1
Samisk	1
Slavisk (0)	
Russisk	
Vendisk	

* = hovedevne delt med 2

Iver Gudmundson

Iver drog som 16-årig til Orcney-øerne for at bevise sit mod. Med sig havde han sin faders store tohåndssværd og sin viv Hekla. De nåede begge til det sydlige England, Wessex, hvor de fik tjeneste i den danske hær under kong Guttorm. Det var for 21 år siden, i 878. Her blev de gode venner med fire andre lejesoldater, Regnar, Thore, Yusef og Ogut. Det var ikke bare angelsakserne der var fjenden, det var også deres tro kristendommen. Iver er fanatisk Odin-tilbeder, og er kendt for at skringe gudens navn i vilden sky hver gang han er i vanskeligheder. Han er kort sagt nordbo af sind og hjerte.

VIKING

Personark



NAVN: *HEKLA SÖYROGÖTA*

STYRKE: 8 VISDOM: 6 CHARME: 6

SÅR: SEJHED: 16

STYRKEEVNER:

Håndværk (2)	2
Kraft (*)	4
Løb	2
Roning	2
Spring	4
Svømning	2
Balance (*)	7
Kast	3
Klatre	3
Ride	7
Vintersport	3
Nærkamp (2)	6
Kniv	6
Slåskamp	3
Kampvåben (1)	5
Spyd	3
Sværd	5
Økse	2
Afstandsvåben (0)	4
Bue	2
Kastespyd	4
Forsvar (2)	7
Parere	3
Skjold	7
Undvigge	3

VISDOMSEVNER:

Agerbrug (2)	2
Dyrkning	1
Husdyrhold	1
Husholdning	2
Jagt (1)	1
Dyreviden	1
Snige	2
Sporfinding	1
Årvågenhed (*)	3
Skibsbrug (1)	1
Navigation	0
Søjlad	1
Skibsbygning	0
Viden (2)	2
Folkekending	1
Lovkundskab	2
Gudeviden (1)	5
Blot	2
Spådom	5
Runekundskab (0)	4
Budskab	2
Fortryllelse	4
Amulet	2
Urteviden (1)	4
Helbredende	2
Sårhelende	4
Skadende	2
Kampkunst (0)	
Finter	
List	

CHARMEEVNER:

Handel (1)	5
Udsmykning (1)	1
Underholdning (2)	3
Fortællekunst	1
Harpe	1
Fløjte	1
Kvad	3
Gøgl	1
Menneskekundskab (1)	4
Lyve	2
Menneskekender	2
Smiger	4
Udseende (*)	3
Høvished (1)	1
SPROG:	
Nordisk (5)	5
Dansk <i>Islandsk</i>	5
Norsk	2
Svensk	2
Germansk (1)	3
Engelsk	3
Frisisk	1
Saxisk	1
Finsk (0)	
Baltisk	
Finsk	
Samisk	
Slavisk (0)	
Russisk	
Vendisk	

* = hovedevne delt med 2

Hekla Söyrogöta

Blev gift purung med Iver Gudmundson og stak med ham på togt, hvor de sammen endte i den danske hærs invasion af Anglien. Her mødte de deres fælles venner Regnar, Thore, Yusef og Ogut.

Helga er forbavsende rap i kæften, og svinger sværdet så godt som nogen mand. Desuden lærte hun som barn hvordan man tæmmer naturens mørke kræfter, forudsiger fremtiden og fortryller genstande. De kriste hunde kalder hende en heks. Hun vil gladeligt komme til Valhal i kamp med disse feje uslinge. Helga er trofast som islandsk klippe, stærk som den nordlige vind.

VIKING

Personark

VESTFYNSKE
BBOC
ROLLESPILLERE

NAVN: *OGOT MØRKEVÆVER*

STYRKE: *7* VISDOM: *10* CHARME: *10*

SÅR: SEJHED: *15*

STYRKEEVNER:

Håndværk (2)	2
Kraft (*)	3
Løb	3
Roning	1
Spring	1
Svømning	1
Balance (*)	6
Kast	3
Klatre	6
Ride	3
Vintersport	3
Nærkamp (2)	2
Kniv	2
Slåskamp	1
Kampvåben (1)	4
Spyd	4
Sværd	2
Økse	2
Afstandsvåben (0)	
Bue	
Kastespyd	
Forsvar (2)	6
Parere	3
Skjold	3
Undvige	6

VISDOMSEVNER:

Agerbrug (2)	2
Dyrkning	2
Husdyrhold	1
Husholdning	1
Jagt (1)	1
Dyreviden	1
Snige	0
Sporfinding	0
Årvågenhed (*)	8
Skibsbrug (1)	1
Navigation	1
Sejlads	0
Skibsbygning	0
Viden (2)	7
Folkekending	7
Lovkundskab	3
Gudeviden (1)	1
Blot	1
Spådom	0
Runekundskab (0)	5
Budskab	5
Fortryllelse	2
Amulet	2
Urteviden (1)	6
Helbredende	3
Sårhelende	6
Skadende	3
Kampkunst (0)	2
Finter	1
List	2

CHARMEEVNER:

Handel (1)	1
Udsmykning (1)	5
Underholdning (2)	2
Fortællekunst	1
Harpe	1
Fløjte	2
Kvad	1
Gøgl	1
Menneskekundskab (1)	1
Lyve	0
Menneskekender	1
Smiger	0
Udseende (*)	5
Høvished (1)	5
SPROG:	
Nordisk (5)	7
Dansk	7
Norsk	3
Svensk	3
Germansk (1)	4
Engelsk	4
Frisisk	2
Saxisk	2
Finsk (0)	
Baltisk	
Finsk	
Samisk	
Slavisk (0)	
Russisk	
Vendisk	

* - hovedevne delt med 2

Ogut Mørkevæver

Ogut var som barn en sær og ensom dreng. Han havde mærkelige evner og kunne ikke lide at lege de voldsomme lege hans jævnaldrende fandt på. Han fandt tidligt ud af, at hvis han lå helt stille og trykkede sig mod jorden, kunne ingen andre opdage at han var der. Denne evne kom ham senere til gode, da han drog til Anglien sammen med sin eneste ven Regnar for at kæmpe under kong Guttorm. Her fik han også nye venner i Thore, Yusef, Iver og Hekla. Ogut er meget viden- de om andre folk, og han ved hvordan man helbreder med urter. Han har sågar evner i at lave smykker af træ. Ogut er gruppens æld- ste, men hans fremskredne alder har ikke fået ham til at søge trøst i nogen trosretning.

VIKING

Personark



NAVN: *REGNAR EGILSSON*

STYRKE:

8

VISDOM:

6

CHARME:

6

SÅR:

SEJHED:

15

STYRKEEVNER:

Håndværk (2) 5
TØMRER 5

Kraft (*) 3
Løb 1
Roning 1
Spring 3
Svømning 1

Balance (*) 4
Kast 2
Klatre 2
Ride 4
Vintersport 2

Nærkamp (2) 6
Kniv 3
Slåskamp 6

Kampvåben (1) 6
Spyd 3
Sværd 3
Økse 6

Afstandsvåben (0)
Bue
Kastespyd

Forsvar (2) 4
Parere 2
Skjold 4
Undvige 2

* - hovedevne delt med 2

VISDOMSEVNER:

Agerbrug (2) 4
Dyrkning 4
Husdyrhold 2
Husholdning 2

Jagt (1) 1
Dyreviden 0
Snige 1
Sporfinding 0

Årvågenhed (*) 3

Skibsbrug (1) 1
Navigation 0
Sejlads 0
Skibsbygning 1

Viden (2) 3
Folkekending 3
Lovkundskab 1

Gudeviden (1) 1
Blot 1
Spådom 0

Runekundskab (0)
Budskab
Fortryllelse
Amulet

Urteviden (1) 1
Helbredende 0
Sårhelende 1
Skadende 0

Kampkunst (0) 6
Finter 6
List 3

CHARMEEVNER:

Handel (1) 3

Udsmykning (1) 1

Underholdning (2) 4

Fortællekunst 4

Harpe 2

Fløjte 2

Kvad 2

Gøgl 2

Menneskekundskab (1) 3

Lyve 3

Menneskekender 1

Smiger 1

Udseende (*) 4

Høviskhed (1) 6

SPROG:

Nordisk (5) 5

Dansk 5

Norsk 2

Svensk 2

Germansk (1) 2

Engelsk 2

Frisisk 1

Saxisk 1

Finsk (0)

Baltisk

Finsk

Samisk

Slavisk (0)

Russisk

Vendisk

Regnar Egilsson:

Født 862 i Jylland af fattige forældre. Lærte bondehåndværket af sin far, men drog i 877 med kong Guttorm til England for at lære krigsgerningen sammen med Ogut. Deltog i erobringen af Wessex 878 med Iver, Yussef, Thore, Hekla og Ogut ved sin side. Få år efter skiltes de for alle vinde med ønske om at mødes igen. Regnar ernærede sig de følgende mange år som lejesoldat i forskellige danske hære. 889 får han nok af krigerhvervet og rejser tilbage til Jylland. Fædrenes gård står endnu, men begge forældre er døde eller bortrejste. Her prøver Regnar at genoptage landmandslivet, får sig endda en kone i Holmfrid, der skænker ham to sønner, Tor og Troels. Det går ikke så godt, friheden og kamptummelen kalder. Han drager i 896 på sommertogt med sin ældste søn, Tor, der falder over bord og drukner på vej til England. Tynget af sorg og ude af stand til at vende tilbage til Holmfrid, slår han sig ned i Øst-anglien, hvor han et par år senere møder sine gamle våbenfæller. Heller ikke dem kan han fortælle om sin søns død.