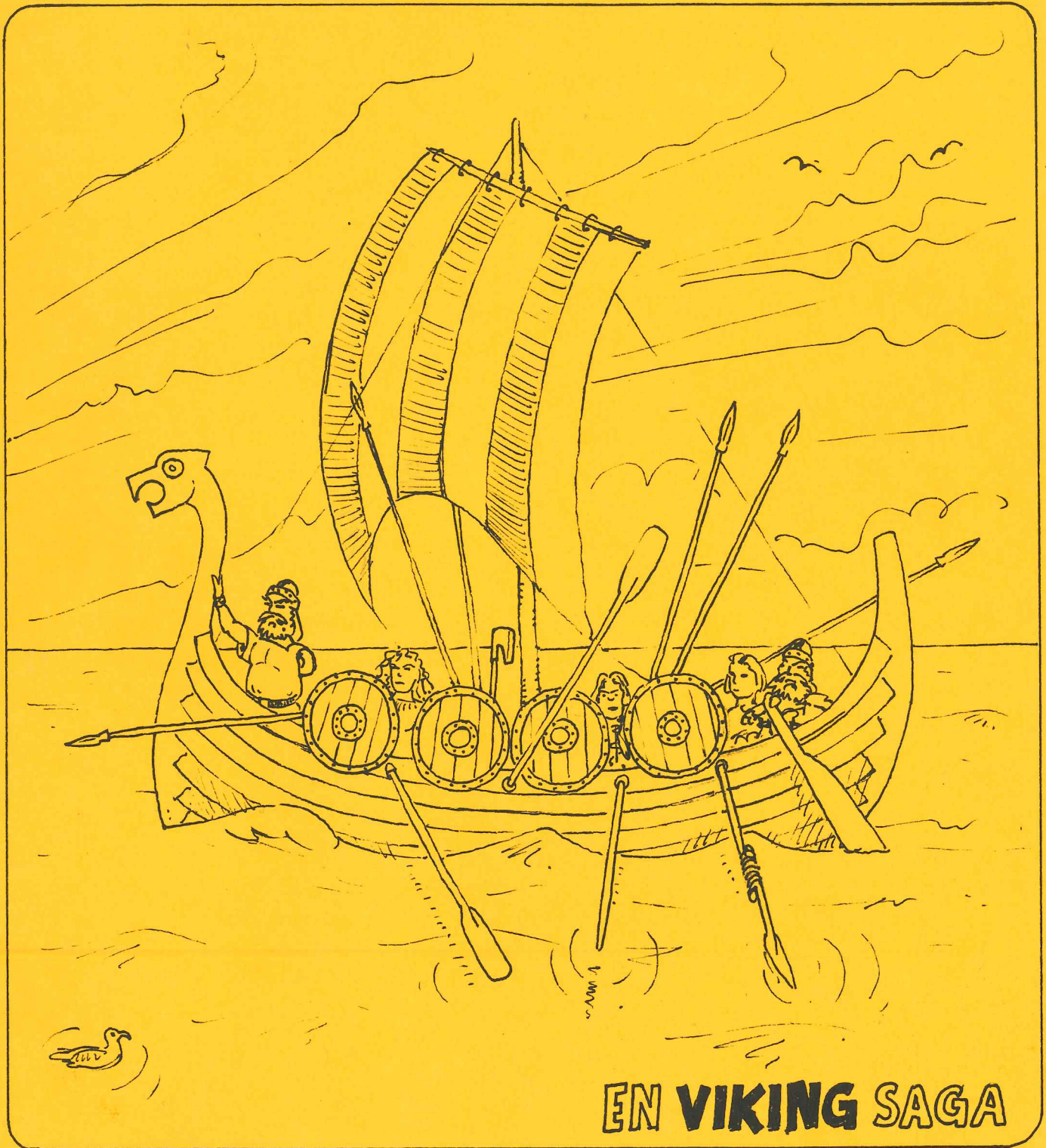


HJEMVE SKRÆLLINGERNES TOGT



EN VIKING SAGA

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.

Missil System

Våben	afstandstal	noter
Bue	5	-
Slyng	5	2'ere gør ikke skade. Ikke et vikingevåben. Kan maksimum give et 2'er sår.
Kastespyd	3	-
Sten	2	2'ere og 4'ere gør ikke skade. Kan maksimum give et 1'er sår.
Kasteøkse	1	Sjældent brugt af vikinger.
Kastekniv	1	2'ere gør ikke skade. Ikke et vikingevåben

Hjemve

En VIKING saga af Mads Lunau Madsen og Troels Chr. Jakobsen

Redaktion: Einar Jyde Illustrationer: Jørgen Becker

SAGA/DSD turnering til FASTAVAL '91

Hjemve

En VIKING saga af Mads Lunau Madsen og Troels Chr. Jakobsen

Redaktion: Einar Jyde Illustrationer: Jørgen Becker

SAGA/DSD turnering til FASTAVAL '91

Skrællingernes Togt

SL's forhistorie

Sverre Guldtand er en nordmand, der har bosat sig i Irland. Han ved en masse om togter i øhavet mellem den skotske og irske kyst. Men han ved mest om bondefangeri og har sat et fup-togt i scene. De bedste mænd fra de tre Thy og Mors landsbyer Ravnshøje, Thorbo og Sælvig tror de skal på et nemt togt til Muick, en lille ø udfor den skotske kyst. Istedet bliver de forgiftet efter den første nat på øen og brugt som ro-trælle i et togt mod - ja - deres egne landsbyer. Med de bedste folk væk, kan Sverre plyndre med kun et par håndfulde mænd og berige sig på de dumme danskeres vegne.

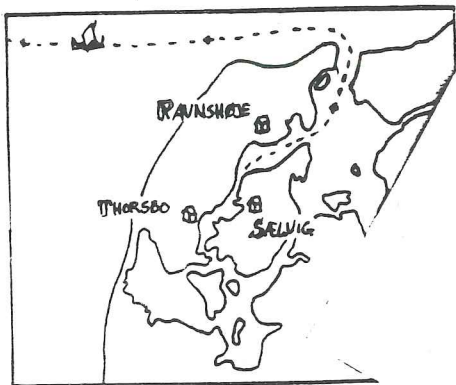
Skrællingerne er en sammensat flok, der ikke var inviteret med, men som Ulf har samlet på sit skib. "Og de kan vel ikke gøre megen skade", som Thorbos høvding udtrykte det ved planlægningstinget.

SP'ernes forhistorie

For en lille uges tid siden kom nordmanden Sverre Guldtand til Jeres egn. Han er en stormand fra Irland og ved en hel del om farvandet imellem den skotske og irske kyst. Han har vist sig at være en ret flink fyr og høvdingene fra Jeres tre landsbyer blev enige med ham om at slå pjalterne sammen til et togt til kelternes land. De udvalgte de bedste krigere og sømænd som besætning på byernes skibe. Imens stod I og så på. Ingen af Jeres høvdinge overvejede et eneste øjeblik at spørge Jer. Så da Ulf Stigsbror tilbød at I kunne drage med på hans handelsskib slog I til, og I er nu undervejs til Kelternes land. Hver med Jeres motiver. Men en ting er I fælles om: I er nogle skrællinger.

Turen

I de første dage bliver Bølgebryderen roet bagud af de tre langskibe, men holder trit, da



vinden kommer igen ude på nordsøen. Du kan lave en lille kapsejlad imellem skibene. Gå ud fra at de tre andre skibe kan klare at slå fire 6'ere for Roning og to 6'ere for Sejlads. Hvis skrællingerne kan klarer det, vinder de en smule respekt. Spillerne skal slå en gang for Roning, Ulf dog to gange for Sejlads.

Træning

Da skibene slår ind på Orkney øerne for vand og mad arrangerer Sverre lidt landgangstræning. Han stiller en række fyldte sække på stranden og beder skibene koordinere et angreb. Her skal de tre langskibe slå for roning (de slår 1, 3 og 2 6'ere) og Ulf for sejlads for at komme først. SP'erne slår for Spring (fra borde), Løb (ind på kysten) og deres våben-færdighed (mod sækkene). Giv endelig en malende beskrivelse af evt. svipsere.

Han forklarer lidt om keltene. Specielt irerne er feje og nærige, så de kan finde på at gemme sig selv og deres skatte. Picterne er vilde og ærekære.

Landgang

Det er meningen, at alle skibe skal gå samlet ind på Muick's kyst, og da Bølgebryderen sikkert er det bageste skib venter de andre skibe på det. Her fortæller du Ulf, at han kan se en mulighed for at komme først op på stranden, hvis han klarer bare en 6'er på sejlads. Angrebstidspunktet er ud på eftermiddagen.

På stranden venter en gruppe bevæbnede keltene. Da det første øksehug falder og kløver et træsværd, stikker en dreng i at græde og bliver trøstet af en gammel mand. Alle 'krigerne' flygter til alle sider og viser sig at være børn og gamle, der slet ikke at kan kæmpe. Kun Sverre taler Keltisk og mener kun at kunne få ud af evt. fanger, i hvilken retning landsbyen ligger.

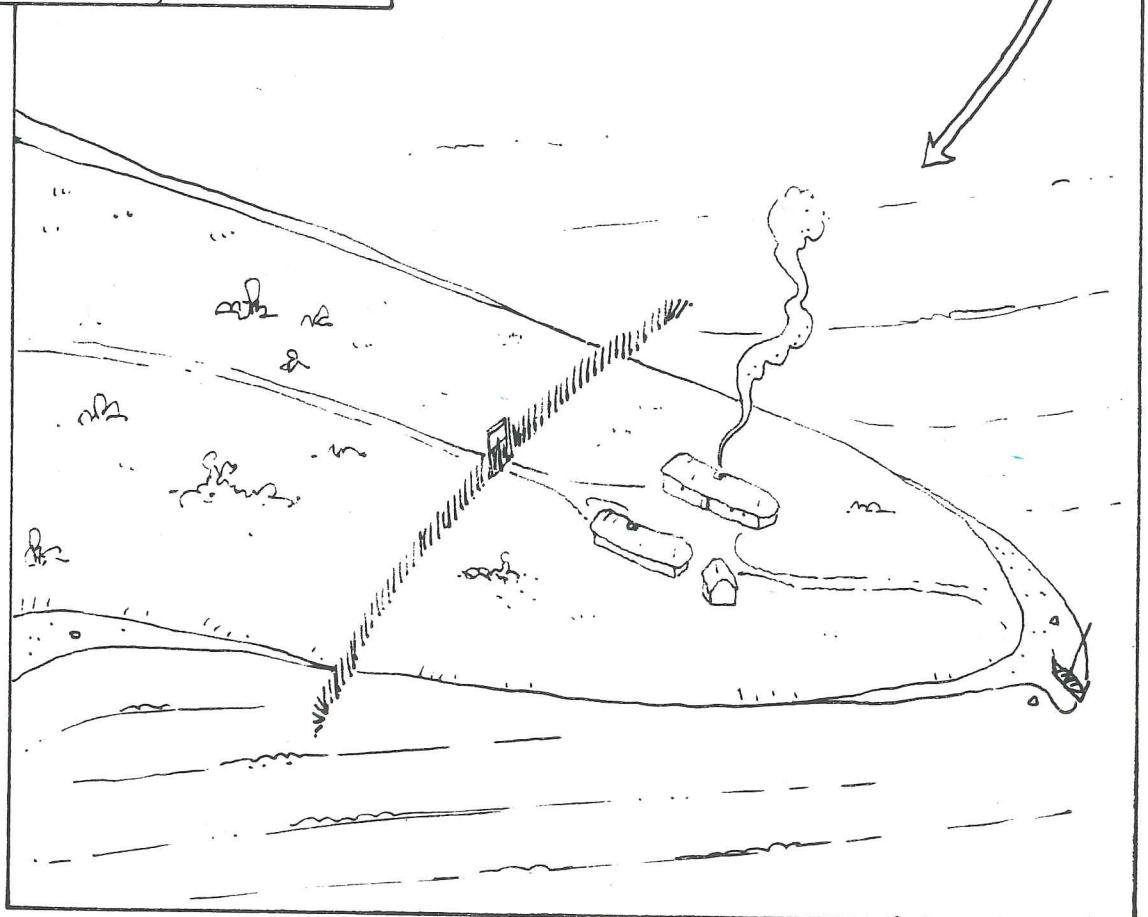
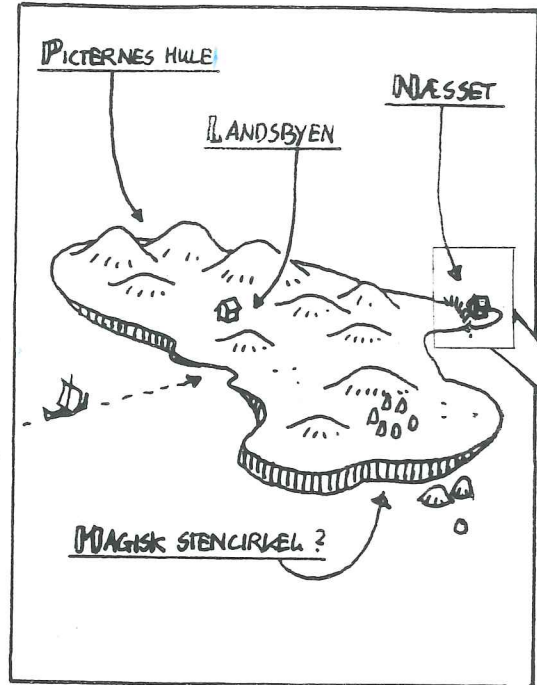
Landsbyen er fyldt med grimme kvinder, muggen mad, øl, der giver diarree og dyr, der bider og har utøj. I første omgang ser det godt nok ud, men når man løfter sløret for kvinderne, smager på maden og øllet eller prøver at tømme dyrene, finder man hurtigt fejlen.

Sække med noget der ligner rav, men er gule sten, findes gemt, godt iblandet rustne, spidse nagler.

Alt dette er selvfølgelig iscenesat af Sverre, der som rigtig skurk dog har en vis sans for humor.



OVERSIGTS-KORT SVERRE'S Ø.



Sverres forklaring, hvis spurgt, er, at de bedst mænd fra byen nok er stukket af med rigdommene i byen, og han foreslår en eftersøgning i de få timer, der er tilbage af dagen. Efter konferering mellem de ledende parter, går nogle folk mod nordvest og finder kun "klippekyt, der ikke kan forceres". En gruppe tager spillepersonerne (SP) med mod sydøst til stencirklen. Den fremstår mystisk i det svindende dagslys. Sverre 'undersøger' næsset og alarmerer sine mænd. Se Øen om detaljer, men gør turene korte og frugtesløse, bl.a. pga. mørkets frembrud.

Niddings dåd

Sverre (og andre) advarer imod at spise landsbyens mad, og trakterer med sin egen mix, indeholdende et meget kraftigt sovemiddel, han selv har modgiften til. SP har ikke en chance for at opdage eller modvirke den grimme dåd. Med hjælp fra sine ekstra mænd afvæbnes og bindes hele flokken.

Han udvælger de bedste roere (og her kvalificerer ingen af skrællingerne) og nægter at tage de to, på hver sin måde, skrækkelige piger til træ. Skrællingerne bliver ladet alene tilbage - "til en anden gang".

I sin onde afskedssalut lover han skrællingerne at gøre en masse onde ting ved deres familie og venner og håner dem. Med foden i bagstavnen, kan han sige: "Jeg glæder mig til med mine friske mænd fra Irland, at inddrive Iver's arv, møde Signilds søster og bruge Odgers kæde til at købe en hel kriger med. Det vil være en udsøgt nydelse at sælge Fylla og røve Stigs gravhøj, HÆ HÆ!" Og så ofrer han ved brandoffer Bølgebryderen til Loke, ("Lad snedighed vinde over dumhed og godmodighed").

Da han jo ikke frygter snedige spillere, har han ikke noget imod at indvie spillerne i sin plan om at hærge og tage trælle, han straks vil sende videre til salg i Rusland. Det skal fremgå klart, at han skal forbi sine irske besiddelser før han med et par håndfulde mænd tager til Danmark. (En tidsvurdering: ca. 3 uger før han er i Danmark, justeret for vejret, plus plyndringstid ca. en uge).

Spillepersonerne bliver efterladt med følgende ting, Sverre ikke fandt eller bekymrede sig om: et par fyrstøj, en skindvams, to knive, nål og tråd, tre fiskekroge, fiskeline, saks, urteping, amulet (den var for snavset), slibesten, tøj og tæpper.

Øen

Muicks beboere er rester fra Sverres togter i Irland og Skotland. Det er dem, der var for unge, gamle eller grimme til at være trælle. Nogle er forhindret i at lave ballade v.h.j.a. tunge

påsmedede kæder eller mishandlede lemmer. (Han er en rigtig skidt fyr, ham Sverre).

Der er ikke godt nok træ og metal på øen til at lave våben og skib. Der er knap føde til beboerne. En lille lund med krogede træer er eneste sted spillerne kan finde iæ og brænde de første par nætter.

Kun vagterne har rigeligt af det hele (godt tømmer i barrikaderne, våben - fx. Niddingsbane - og madlager).

Selv om øen ligger med udsigt til øen Eigge mod nord, er strømmen imellem øerne for stærk til at man kan svømme mellem dem. Iøvrigt er Eigge meget tyndt beboet efter Sverres sidste lille 'visit' på øen.

Madsituationen på øen er sådan, at SP'erne vil få et ernæringsproblem indtil de har overmandet Sverres vagter. Der findes i hovedtræk 4 kilder til mad: Fiskeri, Jagt, Urte- & bærindsamling eller overfald på landsbyen. De tre første kræver en dags arbejde og et slag for den relevante evne/færdighed. Hver 8'er giver en dagsration og hver 5'er giver en halv dagsration. Overfald på landsbyen må du selv sætte i scene, men prøv at give spillerne dårlig samvittighed (det er ikke pænt at overfalde gamle, syge og børn). Maden der kan vindes ved et overfald er ret dårlig.

Våbenforsyning på øen er et endnu større problem. SP'erne vil sikkert forsøge sig med improviserede våben. Her er en retningslinje:

Våben	Tilvirkning	Færdighed	Skade
Kølle	max. 30 min	nyt kampvåben	-4'ere
Spids kæg	kniv+2 timer	Spyd	-2'ere
Sten	-	Kast	-2&4'ere
Skjold	Snedker+8 timer	Skjold	-

Brudstyrke for spids kæg og skjold er 1.
Brudstyrke for Kølle er 2.

Der er tre slags beboere på Muick:

Vagterne

Vagterne er Sverres folk og bor på et beskyttet næs. De skal beskytte 'reservatet', udvælge modne trælle, stække ballademagere og jage evt. både væk, der lægger til for mad og vand. Nu er der ikke længere både, som normalt sejler i farvandet, der ønsker at sejle bare tæt på øen mere.

Vagterne ses sjældent ude på øen. De har kun en lille jolle og skal vente på øen til Sverre kommer fra Danmark med bytte. Vagterne er meget svære at overmande for spillerne alene. Samarbejde med picterne og lidt snuhed kan give et godt resultat. Fx. en bortførelse af deres jolle efterfulgt af et baghold på eftersøgningsgruppen. Eller en

svømmende overfaldsgruppe.

Er vagterne hjemme er der en vagt ved palissaderne og resten i storhuset. Det næststørste hus er stald, og det lille er smedje.

På grunden vil der være: jollen, græssende køer og en brændestabel med brændeokse.

Rane, grum og snu, læderrustning, Niddingsbane, Sværd 7, Skjold 6, Sejhed 16 _____

Stygge, stor og dum, Enarms læderrustning, Økse 5, Parere 5, Sejhed 20 _____

Halthor, rapkæftet og plat, vams, (4 stk) Kæstøkker 6, Spyd 4, Parere 4, Sejhed 12 _____

Øsser, tanksom, Økse 4, Undvige 6, Kampkunst 5, Sejhed 14 _____

Lokmod, fej, Husholdning 5, Spyd 3, Skjold 4, Sejhed 10 _____

Irerne

Irerne er de fredeligste af fangerne på øen. Heriblandt en meget klog gammel mand, Cairan. Han kan Keltisk magi og taler en smule frankisk (ingen keltere taler et forståeligt engelsk). De første par gange spillerne forsøger at få husly og mad i landsbyen, vil de blive mødt af stenkastende børn. De har ikke glemt, hvad nordboere kan finde på. Senere vil Cairan spå om de fremmede og finde, at de har samme mål som irerne selv og konstaterer ved samme lejlighed, at Skarre er Ulfs søn. Han og søsteren vil da opsøge dem og på Frankisk bede den ældste (Ulf) komme til sit hus og bringe sin søn og deres venner med. Cairan vil kunne hjælpe med oplysninger om øen og en smule magi. Shannon kan lappe sammen på folk og Kevin kan hjælpe med småhåndværk. Cairan er ikke indstillet på oprør, med henvisning til Sinead, men vil, hvis planen er god nok, gerne hjælpe med list. Hvis vagterne er

nedkæmpet vil hele landsbyen hjælpe med det de kan.

Cairan, gammel og vis, Spådom 8, Husdyrhold 10, Frankisk 3, Spådom 5, Amulet 5.

Shannon, hans søster, Helbredende Urter 8.

Kevin, ung, fredelig, Snedker 7.

Sinead, ung pige, ilter irer, mishandlet, Kast 6.

Stenkastende børn, Kast 4, Sejhed: løber væk.

Hund, Gø 8, Bid 1, Sejhed: piv!

Landsbyen

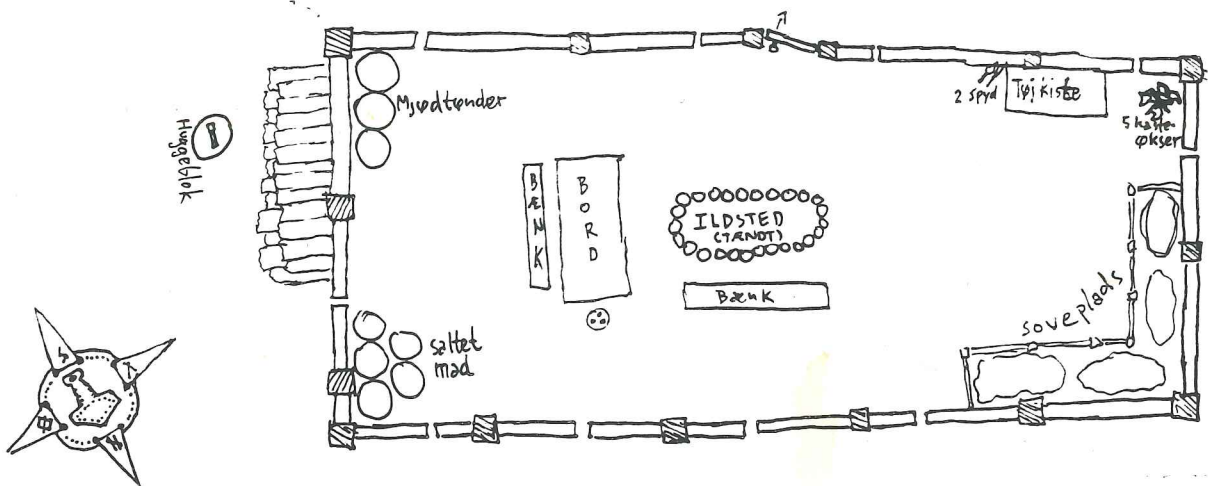
Landsbyen består af en sørgelig forsamlingshus, der får en til at tænke på svalrygget og mudret gammelt kvæg.

Der er intet af værdi i landsbyen og da slet ikke nogen våben. Der render et par enkelte afpillede høns omkring, altid jagtet af små udmarvede børn. Hvis man er meget opmærksom, vil man opdage at, der op ad landsbyen ligger noget, der med lidt god vilje, kunne kaldes en rugmark.

Picterne

Picterne er det skotske urfolk og siges at have været meget vilde og krigeriske. På øen er resten af fangerne fra en skotsk landsby: en flok unge, der bare venter på hævn. De skjuler sig selv, et par våben, de har hugget, og et skibsvrag i en hule på øens nordøstside. De har optrænet tre-fire hunde til at angribe på kommando. Deres leder Drust er en vild kari, der også kan noget af kelternes barske druidemagi. Drust forelsker sig i Gerd og denne særprægede romance kan være Gerds vej ud af sine psykiske problemer. Picterne er kun krigeriske i den forstand, at de vil være i fred, og ret skal være ret. Kun picterne bruger stencirklen til udfoldelse af magi.

F: Vagterne på Næsset - Strategisk kort for Hus :X



Første Møde: Et baghold. Enten i klipperne i nærheden af deres hule eller som et natangreb på SP'ernes lejr. Drust og hans bande vil nødigt lade det komme til kamp. Drust vil forsøge at vise overmagten og på norsk forlange at SP'erne udleverer deres metalgenstande. Kommer det til kamp vil picterne ikke dø for et par jernting.

Drust vil selv gå rundt fra person til person og gennemse dem. Når han når frem til Sote-Gerd vil han stoppe op og stirre intenst på hende og lidt efter spørge om hendes navn. Så snart de har fået metallet vil de forsvinde fredeligt. Dog vil de rette ord (din bedømmelse) allerede her kunne starte en alliance. Drust vil foretrække at tale med Sote-Gerd.

Andet Møde: En morgen finder SP'erne Sote-Gerds stjålne metalsager ved deres lejr. Og derefter vil SP'erne føle at de konstant er under opsyn (Benyt dig af slag for Årvågenhed til at anspore denne fornemmelse).

Tredie Møde: Kontakt af tredie grad. Hvis picterne er blevet overbevist om, at de skal alliere sig med vikingerne (igen din bedømmelse), har de tænkt sig at besejle venskabet med en magisk ceremoni. En af picterne vil lige før dag gry hente SP'erne. Han kan ikke et ord norsk, men vil lave fagter om, at de skal følge ham. Ved den magiske cirkel venter resten af picterne anført af Drust. De er nøgne og malet blå. De står parat med blå farve til SP'erne. Drust vil kort og højtideligt forklare hensigten for Sote-Gerd. Det er meningen, at de skal klæde sig af og males blå af Drust, for derefter at danse til høje hyl om et bål i midten af den magiske cirkel, lige indtil solopgang. Dagens første solstråler giver en forbløffende lyseffekt mellem stenene. Alle der går ind på ritualet får en ekstra terning på alle slag i kampen mod Sverre og alle hans mænd, så længe Drust er i live. (En 6'er på Gudeviden vil fortælle SP'eren, at det ikke nødvendigvis er forkert at deltage i tilbedelse af fremmede guder på fremmed jord, og især nu virker det meget passende).

Drust, høvisk, farlig, skindvams, rustent sværd, Norsk 2, Magi 6, Sværd 4, Parere 4, Sejhed 17 _____

Buban, Stille og listig, Kniv, Slynge, Slynge 5, Kniv 3, Snige 6. Sejhed 13 _____

Talorc, stærk, modig og smilende, Økse, Økse 4, Parere 3. Sejhed 18 _____

Cian, Spinkel, gammelklog og sørgmodig, Slynge, Urtepose, Urteviden (Sårhelende) 6, Slynge 3, Sejhed 10 _____

Heliap (pige) Vred, hidsig og ulykkelig, hjemmelavet spyd, pose med sten, selvring, Spyd 4, Klatre 5, Kast (sten) 5. Sejhed 15 _____

Fain, bangebuks og flink, slåskamp 3, Undvige 3, Sejhed 12 _____

Hxem, Rondo og Hrugtann, 3 farlige hunde, Bid 5, Undvige 3, Pels, Sejhed 8 10 12

Hulen

Picternes hule er et godt skjulested: utilgængelig og svær at finde. De har en smule husdyr, men lever mest af fisk. Hulen ligger lige ud til vandet og skibet kan bugseres ud, hvis man er i besiddelse af et mindre fartøj. Der er nogle få selvvlavede våben, mad og tovværk.

Spillerne får meget svært ved at angribe hulen.

Hjemve

Er vagterne nedkæmpet skulle der være træ nok til at reparere skibet og våben og rustninger nok til at klare et overraskelsesangreb på Sverre hjemme i Danmark. Picterne er hævnerrige og vil gerne med. Deres slynger og kampiver kan være meget nyttige, men skal mere med som backing end som muscle.

Skibet skal bugseres fra hulen v. h. j. a. jollen til stranden nedenfor landsbyen og sættes i stand under ledelse af Ulf. Iver er hoved-tømmer og Inghild og måske Oluf til at sy seil. Klargøringen vil tage ca. en uge. Iverne, undtagen Kevin, og Picterne er ikke til megen hjælp, da det ikke er søfarende folk. De kan til gengæld bidrage med mad og vand, samt evt. magi, runer og amuletter. De vil også være interesserede tilskuere med mange ivrige (keltiske) kommentarer til de arbejdende. Giv Skarre tid til at bygge sig en ny bue og lave pile til på evne 4 (en af oldingene blandt iverne kan smede i vagternes smedje).

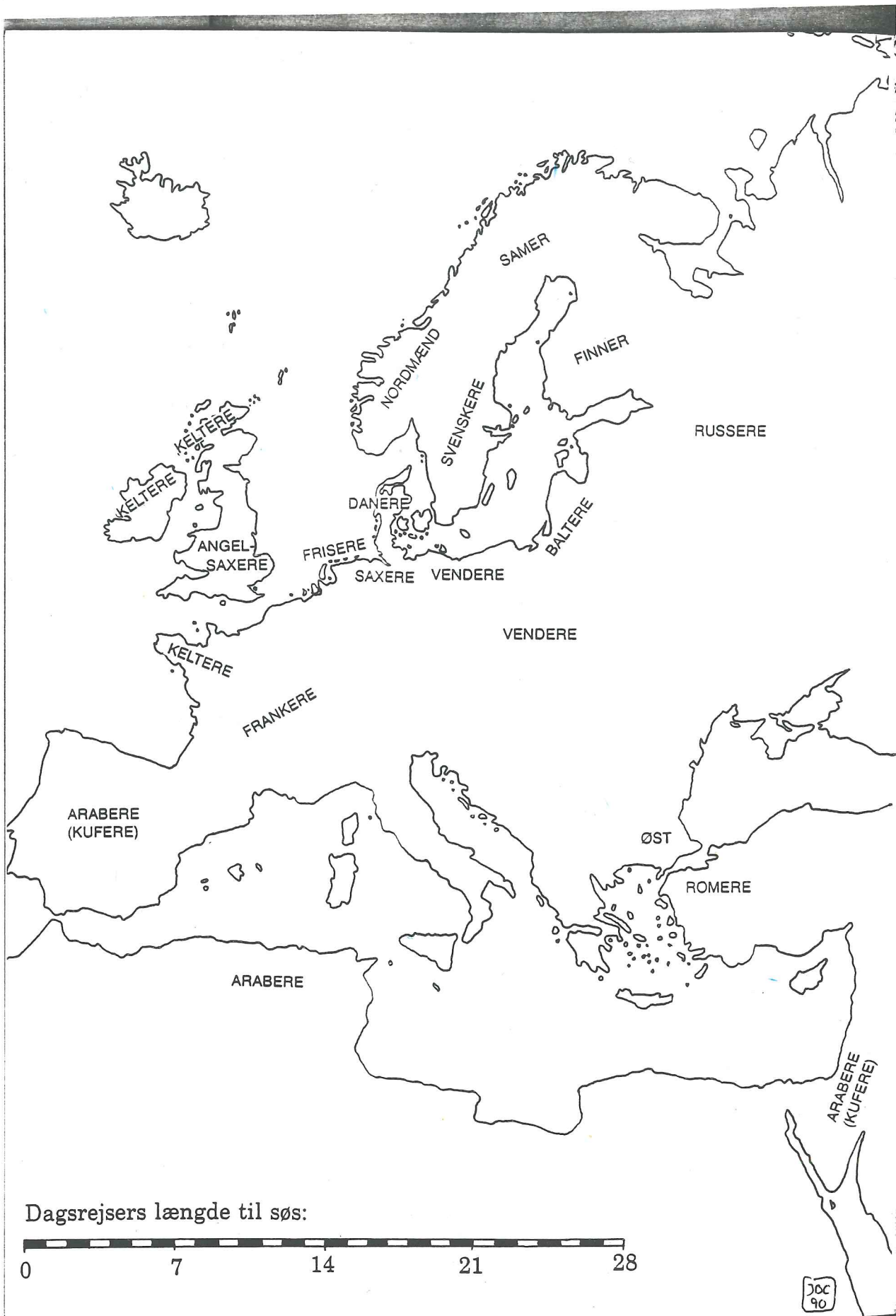
Afhængigt af terningerne har spillerne travlt med at nå hjem. Lad altid et lille tidspres hvile på dem.

Tidsregning: Sverre: ca. 3 uger til Danmark, 1 uge til plyndring.

Spillerne: 0-1 uge på øen, 1 uge klarlægning, 1-2 uger til Danmark

Hjenkomst

Så snart de danske kyster kommer i sigte blæser en kraftig kuling op. Ulf skal bruge sin Sejlads til at få skibet sikkert ind i Limfjorden. imens picterne hænger ud over rælingen og forurener havet med deres maveindhold. Når skibet når ind i Limfjordens mere rolige vande, kan SP'erne med Årvågenhed opdage en lille jolle, der danser på bølgerne. Besætningen, Ida, en kvinde fra Ravnsøje, med sit barn, vil meget gerne reddes. Iscenesæt en redningsaktion, der lykkes, v. h. j. a. slag for Sejlads, Roning og andre relevante evner.



Når Ida kommer ombord kan hun fortælle om Sverres overfald på byerne. Afhængig af hvor hurtigt SP'erne er nået frem har Sverre plyndret 1, 2 eller 3 byer. Han er nu igang med Ravnsnøje.

Ida stak af da Sverre, efter plyndringen, var igang med at planlægge en jagt på den undslupne Fylla (Skarres store kærlighed, som kender hans skjulte skovhytte). Sverre ville tage afsted med to mand. I tusmørket kan man ved højene op imod skoven se tre fakler bevæge sig langsomt mod skoven (hvor Skarres hytte ligger). Ved Ravnsnøje kan man se flere bål. Ida fortæller, at det er Sverres mange mænd, der bevogter de fanger, der skal med som trælle når skibene sejler imorgen.

Spillerne kan nu overveje deres løsningsmodel. Picterne er ukampdygtige p. gr. a. søsyge natten ud. Skarre kan gætte på at Fylla har søgt tilflugt i hans hytte. Skovene kender Skarre som sin egen bukselomme (Hvis han altså havde en). At hente hjælp fra andre byer vil være meget besværligt og redder ihvertfald ikke Fyllas dyd.

Model 1: Redde Fylla og få fat i Sverre mens han er sårbar. Kræver skjult landgang og hastig march op i skoven anført af Skarre. Fylla har barrikaderet sig i hytten og Sverres to mænd, Skule og Grimulf, er ved at slå døren ind. Sverre ser seivtilfreds ud, roder med sit bæltespænde og breder sin kappe ud på skovbunden. Lidt efter smider han sin ringbrynje.

Skarre ved, at døren er solid og kan vurdere, at det vil tage mindst 5 minutter. Han har en skjult bagindgang til hytten, som det ikke vil være umuligt at snige sig hen til (Snige: en 5'er).

Hvis det lykkes at dræbe eller tage Sverre tilfange, vil en konfrontation med en flok vrede skrællinger, seks nøgne blå pictere og en død/fanget Sverre på den ene side mod de ti vagter ved skibene på den anden side, sikkert føre til at vagterne går ind på at sige undskyld og sejle væk uden bytte og trælle (og Sverre).

Sverre Guldtand, Sværd 7, Kniv 8, Parere 6. (Ringbrynje), Sejhed 17 _____

Desuden gode evner for: Skadende Urter, Sprog, Lyve, Smiger, Være Ond og Gemen.

Sverres gift er: På sværdet et antikoagulerende stof (blodet størkner ikke). I 24 timer efter første gang at være påført et sår, ophæver det 3 succesfulde slag for sårets lukning. Anden gang 2 slag, tredje gang 1. På kniven er en gift, der giver en ekstra terning i skade, hvis et angreb giver modstanderen sår. (Denne ekstra terning giver ikke selv sår og påvirkes ikke af rustning og våben).

Sverres håndgangne mænd:

Skule, lille og rotteagtig. Iført Signilds søsters

flotte røde kappe. Spyd 6, Undvige 8, skindvams, Sejhed 12 _____

Grimulf, stor og ildelugtende.

Økse 7, Skjold 6, Læderbrynje, Sejhed 20 _____

Model 2: Angribe vagterne ved skibene. En del farligere og mindre episk. Den nøjagtige situation er det op til dig at iscenesætte.

Ti vagter:

Økse 5, Skjold 5, skindvams

Sejhed: 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14

Model 3: Angribe skibene når de sejler ud. Den taktiske fordel er bedre manøvre dygtighed, mulighed for at angribe et skib af gangen. Missil våben. Bagdelen er, at Sverre vil true fangernes liv. Der er tre vagter på hvert skib og enten Sverre, Skule eller Grimulf.

Slut

Går alt vel, er der fest og heitesagn. Forskellige steder på egnen hedder idag noget med Skarre, og Thy kan have fået sit navn da helten Oluf Enarm permanent fik tilnavnet Tyr.

Løsningen på det 'irske problem' er op til spillerne, men vil ikke møde store problemer.

Vores helte vil leve lykkeligt til næste gang, der er brug for *Skrællingerne*.

slut

MISSILER i rollespillet VIKING

af Nads Lunau Nadsen og Troels Cir. Jakobsen, to af forfatterne bag VIKING.

Dette er et forslag til en udvidelse af missilkamp. Du kan bruge det i turneringen hvis du har lyst og overskud. Og hvis du tror dine spillere kan finde ud af det. Det følgende vil senere blive trykt i Rollespilsmagasinet SAGA

I langt de fleste rollespilssystemer er der faste grænser for, hvornår et missilvåben får handicap for afstanden til modstanderen.

Tit påvirker afstanden kun sandsynligheden for at ramme, og ikke den forvoldte skade.

Vi vil her give regler for missiler i VIKING, som både

- lader missilets rækkevidde være afhængig af skyttens dygtighed,
- "sløve" våbenskaden på større afstande, ved at omdanne den til træfsikkerhed, og
- giver den erfarne skytte mulighed for længere skud, uden at "sløve" skaden.

Til dette bruges *Sideterningerne* (ST). ST er de terninger fra angrebsslaget, der ikke er 6'ere. Ved hjælp af dem bestemmes hvor langt et affyret missil kan nå, og stadig give skade efter antallet af træfterninger (6'ere).

Hvert våben har et Afstandstal.

Det totale antal øjne på ST tælles op og ganges med Afstandstallet for våbnet. Så langt rækker missilet. Kan man med de givne ST ikke nå modstanderen, kan evt. 6'ere inddrages som ST (men derved mindskes skaden).

Der kan bruges max. 5 terninger som ST.

Det skal tilføjes, at ST med stor nytte kan bruges ved andre evner - et generelt system, vi arbejder på.

Våben	afstandstal	noter
Bue	5	-
Slynge	5	2'ere gør ikke skade. Ikke et vikingevåben. Kan maksimum give et 2'er sår.
Kastespyd	3	-
Sten	2	2'ere og 4'ere gør ikke skade. Kan maksimum give et 1'er sår.
Kasteøkse	1	Sjældent brugt af vikinger.
Kastekniv	1	2'ere gør ikke skade. Ikke et vikingevåben

Nu er det Ellifs tur til at kaste. Han slår med sine 6 terninger for sit kastespyd og får to 6'ere og fire sideterninger med summen 11, hvilket han ganger med 3 (Afstandstal for Kastespyd). Han slår for skade med begge træfterninger. Ellif og Gunnar løber ud i vandet for at nå deres langskib.

På stranden ser lille Francois sin mor tage på en ufrivillig tur med vikingerne. Har griber en god sten på stranden og kaster den mod Gunnar, der er 20 meter ude i vandet. Han bruger færdigheden Kast, som har 4 i. Francois er heldig og slår en 6'ere og sumen af de tre ST er 14 (som giver en rækkevidde på 28 meter). Han slår en 4'ere med sin træfterning og må nøjes med at høre en enkelt eller to eder på et fremmed sprog. Ingen effekt.

Evaluering

Giv holdet karakter i den skala, der er angivet i parentes. Husk at midterste tal i skalaen er middel-karakter. Du justerer for ekstremt held eller uheld:

Rollespil (1-5)

Ulf _____
 Skarre _____
 Enarm _____
 Gerd _____
 Iver _____
 Signild _____
 Sammenspil og morsomme situationer (1-7) _____

Interaktion

Hvordan håndterede spillerne omgangen med:

Sine medbysbørn (1-3) _____
 De overfaldte irere (1-3) _____
 Picterne (1-5) _____
 Irerne, efter Sverre (1-5) _____
 Vagterne (1-3) _____

Initiativ og ideer

Hvordan håndterede spillerne problemerne med:

Finde føde (1-5) _____
 Lave våben (1-5) _____
 Undersøge øen (1-3) _____
 Klargøre hjemtur (1-7) _____
 Andre ideer:
 _____ (1-) _____

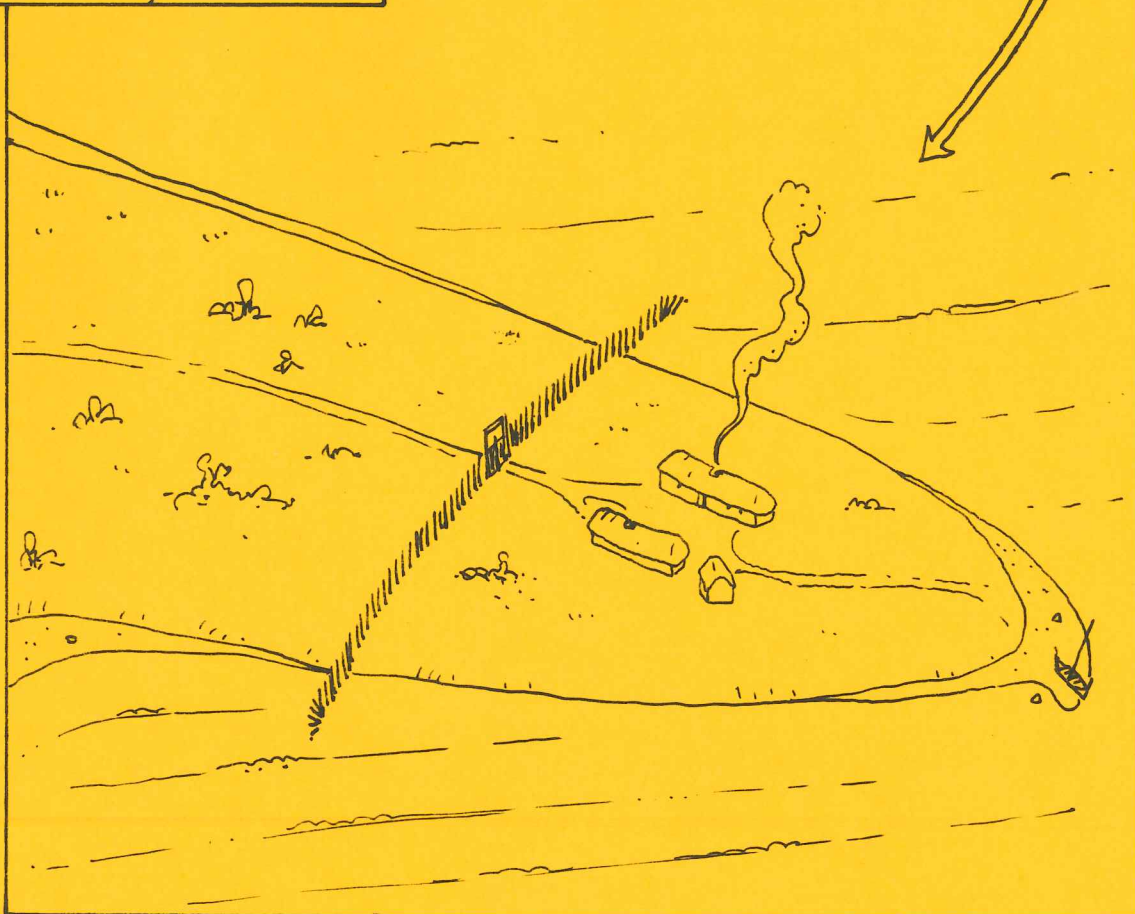
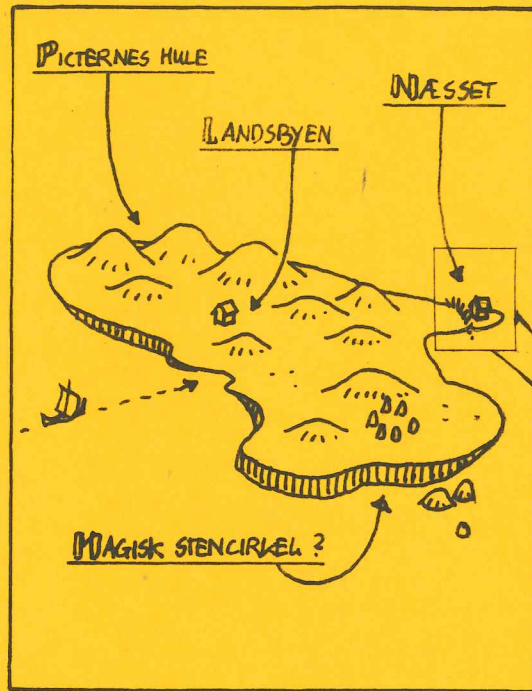
Taktiske tiltag

Vagterne (1-7) _____
 Sverre (1-5) _____
 Efter Sverre (1-3) _____

Karaktersum: _____

Eksempel: Gunnar Mesterbue (Bue: 10) og Ellif Svag-arm (Kastespyd: 6) dækker deres venners flugt fra en overvældende horde vrede Frankere. Spillelederen oplyser, at der den nærmeste franker er 30 meter væk og den fjerneste er 100 meter væk. Gunnar vælger at skyde efter den fjerneste, mens Ellif vil forsøge sig med den nærmeste. Gunnar slår med 10 terninger for sin færdighed med Bue. Han slår to 6'ere og en stribe sideterninger, hvoraf han vælger de fem højeste til beregning af rækkevidden for hans pil. De fem udvalgte sideterningers sum er 18. Summen ganger han med 5 (Afstandstal for Bue) og får resultatet 90 meter. Og det er jo ikke nok, pilen skal 100 meter væk. Han vælger at udbytte en af de små sideterninger med en af sine træfterninger, og når derved op på en afstand på over 100 meter. Så han slår altså for skade med sin ene 6'ere.

OVERSIGTS-KORT SVERRE'S Ø.



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.

Missil System

Våben	afstandstal	noter
Bue	5	-
Slynge	5	2'ere gør ikke skade. Ikke et vikingevåben. Kan maksimum give et 2'er sår.
Kastespyd	3	-
Sten	2	2'ere og 4'ere gør ikke skade. Kan maksimum give et 1'er sår.
Kasteøkse	1	Sjældent brugt af vikinger.
Kastekniv	1	2'ere gør ikke skade. Ikke et vikingevåben

Hjemve

En VIKING saga af Mads Lunau Madsen og Troels Chr. Jakobsen

Redaktion: Einar Jyde Illustrationer: Jørgen Becker

SAGA/DSD turnering til FASTAVAL '91