

En Ungmø

- En VIKING saga af Troels C. Jakobsen



**Ung mø megen Møje
I Tvende Tider tog
Fanget mellem Mænds Magt
Kærlighed døde da Dystert**

En Ungmø er en saga om kærlighedens trængsler i skyggen af fortidens forsyndelser. Om hvordan hjemmets lyse og sikre arne viser sig at skjule en dunkel hemmelighed. Så dunkel at den kræver kærligheden og mænds blod som offer. I denne kamp mellem had og kærlighed fanges vores helte.

Sagaen er beregnet til at kunne skydes ind hvorsomhelst i en VIKING kampagne. De forudsætninger, der skal til, for at den kan spilles, er, at Spillepersonerne (herefter SP'erne) tager ophold på den gård, hvor handlingen udspiller sig. Årsagen til opholdet er op til spillelederen (herefter SL), det kan være overvintring, gæstebud eller SL kan indarbejde gårdens familie i sin kampagne således, at SP'erne får en god grund til at besøge gården (F.eks. frierfærd).

Historien er følgende:

Stedet er gården Heimsfjor, som stormanden Galthor sidder på

sammen med sin kone Ingerd og deres familie. Familien er egnens mægtigste, og Galthor er meget stolt over at have ført det så vidt. Han er nu ved at nå op i alder og har kun en bekymring: En værdig arvtager. Han har masser af nevøer og lignende fjerne slægtninge, der står på spring, men hans højeste ønske er at hans eneste barn, Ingrid, finder sig en god mand, der kan sætte sig i gårdens højsæde. Ingrid er hans øjsten. Hun er smuk. Hun er intelligent og virker meget selvsikker. Hun er kort sagt alt det, en rigtig mand drømmer om.

Problemet er at, der hviler en forbandelse over hende. Hver gang hun er faldet for en mand, hun har fundet værdig til sin kærlighed og arv, er han blevet fundet død. Som regel under mystiske omstændigheder.

Alle på egnen ved det, men ingen taler om det åbenlyst og ingen, på nær en mand, ved hvad forbandelsen kommer af. Den ene mand, der aner sagens sammenhæng, er Galthor. En eneste gang i sit liv har han begået en niddingsdåd:

I sin ungdom var han og hans bror, Helthor, to fattige, men berømte kri-

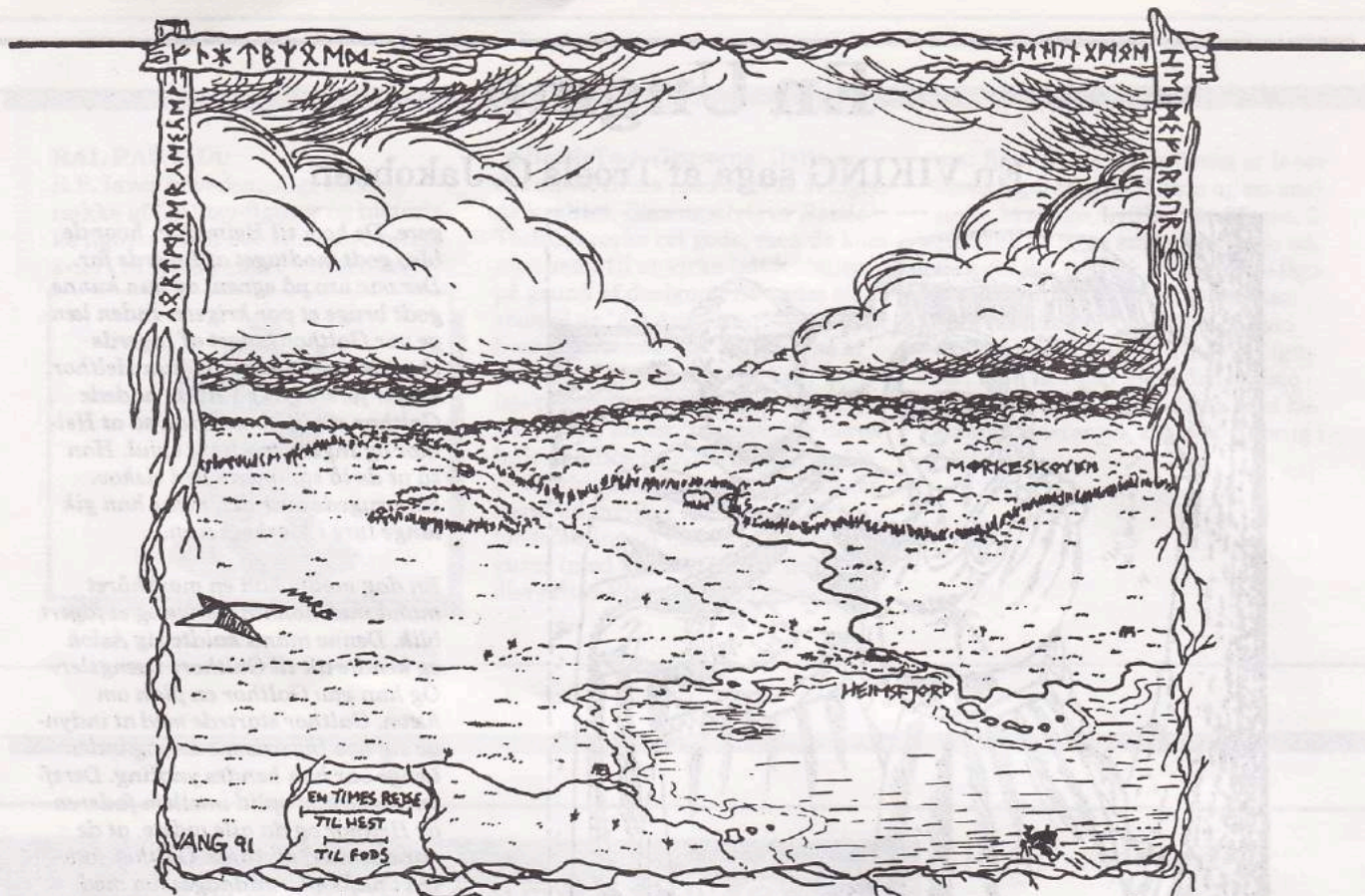
gere. De kom til Heimsfjor, hvor de blev godt modtaget af Ingerds far. Der var uro på egnen, og han kunne godt bruge et par krigere. Inden længe var Galthor fanget af Ingerds charme, men Ingerd så kun Helthor. Og for første gang i sit liv hadede Galthor sin lillebror. Han så at Helthor og Ingerd mødtes i skjul. Han så at de lå sammen i hed elskov. Han rugede over det, mens han gik lange ture i Mørkeskoven.

En dag mødte han en mørkhåret mand med honningtunge og et fagert blik. Denne mand kaldte sig Aslok og kendte alt til Galthors trængsler. Og han gav Galthor en plan om hævn. Galthor startede med at indynde sig hos Ingerds moder, og inden længe var han hendes yndling. Derefter såede han spild imellem faderen og Helthor og da alle vidste, at de var wenner, myrdede Galthor faderen i hans eftermiddagssøvn med Helthors sværd og skød skylden på Helthor. Helthor flygtede og Galthor trøstede Ingerd.

Inden længe var de, ved moderens hjælp, gift. Ingerd fødte efter brylluppet en pige: Ingrid. Hun er Helthors datter og kun Ingerd ved det, men skammer sig over at have ligget med sin faders morder, og har aldrig fortalt nogen det.

Forbandelsen er Lokes. De to brødre havde, som de store helte de var, forpurret en af hans planer og Loke vil ikke give dem fred. Så den ene sidder på en stor gård, som en mægtig mand, med alt hvad han nogensinde har drømt om, men er bange for forbandelsen. Den anden strejfer om i Mørkeskoven, formørket i sit sind, med kun et ønske: At Galthor aldrig





bliver lykkelig. Det er ham der myrder bejlerne til den unge kvinde, han tror er Galthors datter.

Det er her at SP'erne kommer ind i historien. Ingrid bliver forelsket i en af SP'erne (SL's valg) og de bliver alle viklet ind i forbandelsen.

Heimsfjor

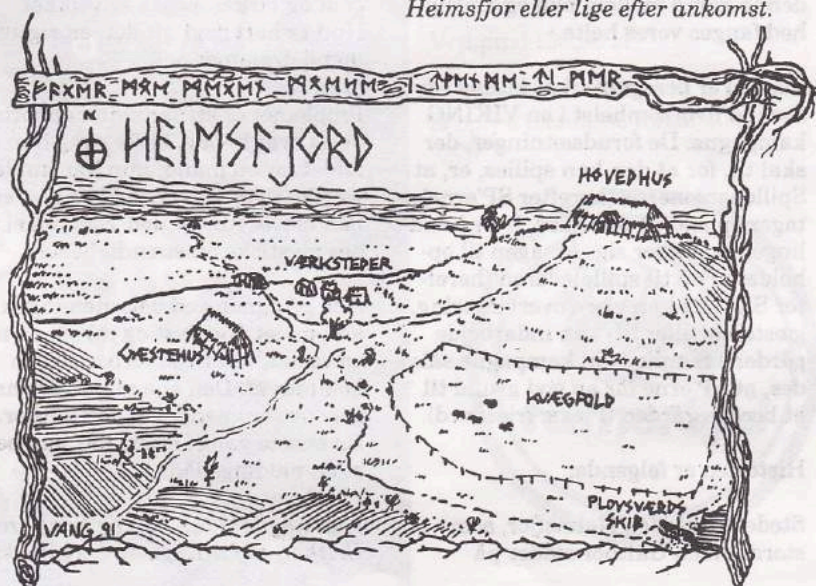
På Heimsfjorgården lever en mængde folk og over dem lever Galthor som en konge, med Ingerd ved hans side som en dronning. Galthor er en mægtig mand, hvis ord har stor vægt på tinge. Han kan i krisetider mønstre mange bevæbnede mænd. Men i dette drama er der kun enkelte personer, der er interessante. Resten er trælle, slægtninge og ansatte. SL er fri til at bruge sin fantasi, når det gælder disse. Gården er meget rig. Det skorter aldrig på mad og drikke, og Galthor er ikke typen, der er nærig. Han har mange i sit brød og udover selve Heimsfjorgården, ejer han en del gårde på egnen, hvorfra han modtager en god indtægt.

Hvor i verden Heimsfjor ligger, er også op til SL. Det bedste vil være Danmark, men der er intet i vejen for, at den ligger i et hvilket som helst område hvor der er vikingebosættelser (Norden, De Engelske Øer eller endda Rusland).

Ankomst

Nøjagtig under hvilke forhold SP'erne kommer til Heimsfjor, er som tidligere nævnt, op til dig. Det eneste der er sikkert er, at Galthor vil være meget gæstfri. Han vil præsentere SP'erne for alle vigtige personer og derefter tage SP'erne med ud på en rundvisning på sit område, hvor det er vigtigt, at du giver spillerne et indtryk af Heimsfjorområdet, som et sted hvor alt er godt og lykkeligt. Alt er perfekt. Kornet er gyldent på markerne og kvæget ligner præmiekvæg (En 6'er for Agerbrug vil fortælle SP'erne at alt er overnaturligt godt).

Hvis du vil sørge for den helt rigtige indgang til sagaen, bør du lave en såkaldt 'Krog'. Det vil sige åbne spillet op med en hændelse, der varmer spillerne op og gør dem interesseret i at spille sagaen. En oplagt krog vil være noget i stil med en kampscene, hvor SP'erne får chance for at indynde sig hos Galthor. Det helt oplagte vil være en scene i Mørkeskoven, hvor Ingrid går aftentur med en ung mand og bliver overfaldet af en flok ulve ledet af Helthor. SP'erne ankommer selvfølgelig i rette tid og kan slå ulvene bort og få et glimt (og kun et glimt) af Helthor. Denne krog kan ligge lige inden SP'erne kommer til Heimsfjor eller lige efter ankomst.



Galthor vil også afholde en fest til ære for de nyankomne. Og her har du chancen for at introducere nogle af sagaens vigtige elementer: Familien, de andre bejlere og enkelte rygtter. Men vigtigst: SP'erne har en mulighed for at berette om deres bedrifter og forøge deres omdømme. De kan ligeledes underholdes med bryde-, drikke- eller skjaldekampe. Det er altid god underholdning at lade SP'erne bruge deres evner i venlig dyst.

Dagligliv

Efter festen starter dagligdagen. Det lyder kedeligt, men det behøver det ikke at blive.

Til at starte med, inden forbandelsen viser sig, kan du underholde spillerne med Ingrid og din udvalgte SP's romance, dertil kommer de skinsyge bejlere og forskellige gøremål, Galthor vil have SP'erne til at hjælpe sig med.

Gøremål: Dette er et idékatalog til, hvad Galthor vil bede SP'erne om hjælp til. Den nøjagtige udformning er op til dig.

Ulvejagt: En flok ulve æder løs af Galthors kvæg. Galthor beder SP'erne om at hjælpe ham og et par mænd med at udrydde flokken. Flokken er under ledelse af en stærk føre-

rulv, der er snedigere end de fleste ulve. Stikord: Lokkedue, Overfald om natten på jagtlejren, Sporfinding, Dyreviden, Blot, Sidsteøjeblik-redning af uheldige ulvejægere (Galthor).

Bersærker: En frygtet bersærker besøger gården. Galthor beder SP'erne om at smide ham ud, inden han laver ulykker. (Bersærkere er mænd der har mistet alt, og kun lever for at slås, strejfende om fra gård til gård, hvor de ypper kiv).

Praktiske gøremål: Rejse en ny lade (Håndværk), Høste eller pløje (Agerbrug), Sejle nogle varer til en handelsplads (Skibsbrug), eller andre småting, du kan finde på. Lad SP'erne slå for deres relevante evner, og hvis nogen klarer sig specielt godt, kan du lade Galthor belønne dem med en lille gave, eller i Ingrids udkårnes tilfælde, et skulderklap og beundrende blikke fra Ingrid.

Ingerd

En dygtig kone er guld værd på en gård, og hvis hun oveni købet er smuk, er alting perfekt. Ingerd er netop sådan en kone. Det eneste ved hende, der ødelægger illusionen om et lykkeligt liv, er et sorgfuldt udtryk i hendes øjne, hvilket dog ikke gør hende mindre smuk.

Ingerd elsker stadig sin mand, men har alligevel ikke efter 21 år kunnet udslette mindet om den mand hun virkelig elskede, Helthor, på trods af at hun hader ham, fordi hun, som alle andre, tror at han myrdede hendes far.

Hendes følelser for sin datter er lige så tvetydige. Hun elsker hende, men kan aldrig lade være med at genkende Helthor i hende. Hun er overbevist om, at Ingrid er hans datter. Og hun skal presses hårdt for at indrømme det. Ingen har hidtil anet noget.

Galthor

Galthor er egnens midtpunkt. En kraftfuld mand, der forstår at holde alle hjul igang, både hos sig selv og andre. Han er ligesom sin kone stadig "et godt hug".

Hans store stolthed er gårdens betydning og hans smukke datter. Dybest set er Galthor måske godt klar over at Ingrid er Helthors datter, men han er ikke bevidst om det, og hans kærlighed til hende overskygger langt den anelse. Hun minder ham mest om sin mor, da hun var ung, hvilket dog også smerter ham, da det på en eller anden måde også bringer mindet om hans bror og hans egen niddingsdåd frem. Galthor er en munter, men alligevel alvorlig mand. Han nyder en god sang



eller et godt slagsmål, men også alvorlige ord om skæbne og heltetod.

Ingrid

Ingrid er en åbenbaring. Hun er smuk som forårsskoven, blød som efterårsmulden, klar som en vinterdag og varm som sommeren. Men som resten af familien har hun også sin sorg at bære på. Hun har tre gange tidligere forelsket sig, og alle tre mænd er døde. Dette får hende ikke til at græmme sig, det forlener hende blot med en dybde og mystik som en fuldmånenat.

Da SP'erne ankommer er hun igen rede til at forelske sig. Hun er kommet over den værste sorg. Og kan let fortrylle en hvilken som helst mand med sin charme. Spil hende som din drømmekvinde, eller rettere som dine spilleres drømmekvinde.

Ingrids forelskelse

Ingrid bliver allerede ved festen spundet ind af Freja. Hun falder for en af SP'erne. Meget af sagaen afhænger af hvem du vælger som den udkårne. Både SP'en og spilleren skal være parat til at spille en romance igennem. Hvis situationen er helt desperat, kan du altid hjælpe lidt på vej med at nævne Ingrids store arv. Et billigt kneb, men alt for et godt eventyr.

Men forudsat at du har en spiller, du tror vil gå med på legen, går vi videre til det svære: At køre det som rollespil. Det bedste er at veksle imellem samtaler under fire øjne, hvor du tager den udvalgte med udenfor, for at lade hans spilleperson møde Ingrid, og hændelser ved bordet, hvor du kan øge spillerens status med gunstbevisninger fra Ingrid og familien foran øjnene af alle. (De andre SP'ere og ikke mindst de andre bejlere.)

Dit vigtigste redskab til at få spillet til at virke overbevisende er dit kendskab til din udvalgte spiller og hans SP. Du bør lade Ingrid fremstå som hans idéelle partner igennem deres samtaler under fire øjne.

Andre bejlere

På Heimsfjor er der to andre bejlere. De er begge fattige og ambitiøse nok til at turde kurtisere Ingrid på trods af forbandelsen. De har endnu ikke haft rigtig succes hos Ingrid, men den ene, Kell Suresøn har haft succes hos moderen, Ingerd, forstået

sådan at hun synes, at han er god nok til Ingrid, da han er skjald og har et følsomt sind. Den anden, Ingolf Plovsværd, er kriger og bonde, og har selvfølgelig gjort sig godt bemærket hos Galthor. Derfor er de begge stadig på gården. Du kan eventuelt bringe endnu en bejler ind i billedet, især hvis dine SP'er har en gammel yndlingsfjende, der er giftetoden.

Intrigen

Intrigen kræver undersøgelse af sagens sammenhænge. Et vitalt punkt i næsten alle gode scenarier. At finde denne sagas sammenhænge afhænger af spillernes evne og lyst til at lokke oplysninger ud af folk og sætte dem rigtigt sammen. Hvis dine spillere ikke gider at undersøge, bliver du nødt til bare at påtvinge dem de informationer, du mener er nødvendige for at de kan afslutte sagen.

Rygterne

Selv om folk nødig taler om hvad der tidligere er hændt på Heimsfjor, er det bestemt ikke umuligt at opsnuse nogle gode rygter. Hvert rygte har en kildeangivelse, og er en anvisning på, hvorfra SP'erne kan hente rygten i en eller flere versioner, eller hvilke folk du kan bruge til at prakke dem rygten på. Det skal understreges, at en del af kilderne er Ikke-SpillePersoner (ISP'er), du selv må finde på.

Det er vitalt, at du styrer rygterne rigtigt, og her er det vigtigt, at du venter så lang tid så muligt med at afsløre familiehemmeligheden (og at der findes en bror til Galthor).

Derudover kan du nå langt med at lade folk nøjes med at antyde at forskellige ting ikke er som de skal være. Antydninger om dunkle hemmeligheder kan gøre de fleste spillere nysgerrige og lidt forsigtige.

Ingrid er besat

Kilder: skinsyge kvinder.

Rygtet fortæller, at Ingrid er besat af en vætte, der får hende til at myrde sine bejlere.

Familiehemmeligheden

Kilder: Alle, undtagen Galthor og Ingerd.

Dette er det sværeste rygte at få hallet ud af folk. Det kan være at enkelte vil antyde at et-eller-andet i familiens fortid er et ømt punkt. Men det vil kræve en del overtalelse fra SP'erne at få nogle til at give hele historien om de to brødre, den myrdede far og Ingerd (Lad evt. SP'erne bruge Smiger, Menneskekender eller Høviskhed).

Vætte-i-skoven-rygtet:

Kilder: Alle, bortset fra Galthor.

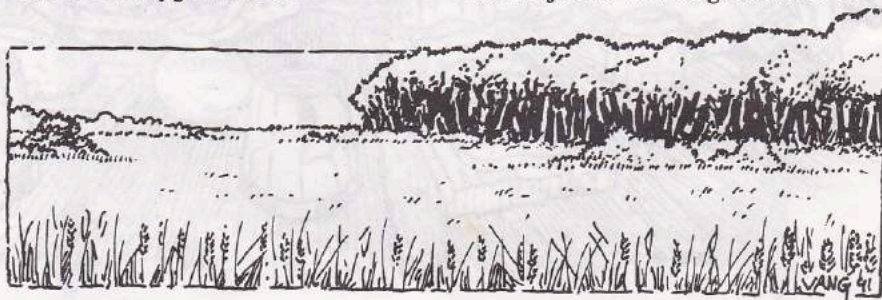
Et rygte om at en ondsindet eller drilsk vætte huserer i Mørkeskoven (Helthor). Der er mange udgaver af rygten. Den drilske version går på at den blot spiller hovmodige mennesker et puds. Den ondsindede version understøttes af forskellige historier om forsvundne spædbørn, forgiftet drikkevand, døde kreaturer o.s.v. Nogle vil endda gå så langt som at påstå at det er en trolde eller en jætte.

Enkelte påstår at have set den og halvdelen af dem vil beskrive den som en mørk lidt pelset skikkelse større end en mand, der bevægede sig lydløst, ja nærmest svævede og kunne forsvinde i den blå luft (Dette er en passende omvendt lidt overdrevet beskrivelse af Helthor) og andre vil beskrive den meget forskelligt (Læs: Utroværdigt). Nogle mener, at den har været der altid, andre at den kun har været her de sidste ti år.

Forbandelsen:

Kilde: Skinsyge eller ondsindede bejlere.

Dette er det rette rygte for en udkonkurreret bejler at bringe på bane. En af bejlerne vil med gode miner til



slet spil, venligt oplyse den udkårne SP eller hans venner om den kedelige lille sag; Ingrid's forbandelse, ja, han vil sikkert gå så langt at afslå at han selv er interesseret i hende. Han vil i detaljer beskrive, hvordan de andre bejlere døde: Den første, en ung, fager dansker med kælenavnet Balder, blev pludselig syg. En mystisk sygdom ingen havde set før og ej heller ingen kunne læge. Han lå syg i en uge med en forfærdelig feber og talte i vildelse om ragnarok. Hans lidelse endte med, at et sår sprang frem på hans bryst og det væltede ud med blod og betændelse. Da man begravde ham, fandt man en frisk mistelten i hans amuletpung

Den anden, en kraftfuld nordmand Thorkild med et godt greb på agerbrug og dyr, var ude og pløje på en fjern mark, hvor man fandt ham trampet ned af trækdyrene og flået i stykker af ploven. Man bar ham hjem i ni stykker.

Den tredje, Helge Sværdbue, endnu en dansker, dennegang fra Sjælland, mødte sin skæbne under en jagt, hvor han havde forladt jagtselskabet. Man fandt ham nedenfor et træ, han åbenbart havde søgt frelse i fra en ulveflokk. Han var tilsyneladende faldet ned og havde spiddet sig selv på sine pile og var derefter gjort færdig af ulvene.

Bejleren understreger, at der ikke kan være tale om uheld eller en generel forbandelse, for der er ikke døde andre under lignende omstændigheder.

Galthors sorte hemmelighed:

Kilder: Misundelige bønder.

Bønder fra omegnen kan have interesse i at sværte Galthor til. Deres historie har kun lidt med den niddingsdåd at gøre som Galthor vitterligt begik i sine unge dage. Historien går derimod på at Galthor i sine unge dage stod i Lokes tjeneste og som belønning fik han Heimsfjor. Rygtet vil vide, at han har slået mangan en ærlig mand ihjel for at opnå Lokes gunst. Ingen bonde vil dog ansigt til ansigt anklage Galthor for dette, han er en mægtig mand og stadig kampduelig.

Ingerd

Ingerd sidder inde med en del af gådens løsning. For at få hende til at tale skal der dog en del til.



At være gode venner med hende og have hendes tillid er dog en god hjælp.

At stille hende i en presset situation, det være sig at afsløre, at Helthor stadig lever og holder fast på sin uskyld, eller andre informationer der kan få hende til at indse nødvendigheden af at afsløre sin viden om den rigtige fader til Ingrid. Direkte adspurgt og presset vil hun måske også indrømme det.

Det er en anelse lettere at få hende til at fortælle om familiedramaet, dengang for 21 år siden. Hvis man ellers har hendes tillid.

Galthor

Galthor er på ingen måde villig til at indrømme noget som helst om sin egen niddingsdåd. Han vil, hvis man nævner de uheldige hændelser for 21 år siden, få et bittert drag om munden, men vil ikke kommentere det nærmere. Hvis nogen direkte anklager ham for noget og pletter hans ære er de på vej ud i problemer.

Ingrid

Ingrid ved ikke særlig meget. Hun kender historien om sin farbror, der myrdede hendes morfar, og vil være villig til at tale om det.

Det interessante ved hende er forbandelsen. Hvis hendes udkårne eller andre, hun stoler på, vil diskutere det, er hun ikke meget for det til at starte med. Men hvis der først kommer hul på bylden, vil hun fortælle hvor stor sorg hun har haft, hvordan hverken hendes mor eller far har villet tale om det, og om at hun nogle gange føler sig iagttaget.

Spådomme

Som altid i en god Viking saga spiller spådomme også en rolle. Det er op til SP'erne selv at tage spådomme. Sagaens gennemgående spådom bruges, når der tages spådom om 'hvad der er i vejen' eller bare som generelt varsel.

En 6'er

*Fager Mø megen Møje
I Tvende Tider tager
Fanget mellem Mænds Magt
Kærlighed dør da Dystert*

*Ved Loke Livet lider
Ej Frejas Fryd følges
Når Had higer Højt
Mellem brave barske brødre*

*Tvende modige Mænd mødte
Fager Mø med Mod
I Hendes Hjem hyttede
Faderen begge Brødre bravt*



To 6'ere

*Den Fagre fulgte Freja
Hun straks så Sødme
I Krigerens kraftige Krop
De snart sammen spandt*

*Greb Frejas Fryd flere
Den anden anglede artigt
Efter Møens milde mælk
Men Loke lokkede listigt*

*Sværdet gutten grådigt greb
Og Hel hilste højt
Faderen ind i ilden
Gutten snu skjulte sværdet*

Tre 6'ere

*Flygte måtte møens Mand
For Guttens grumme Gerning
Moderen raskt rådede råt
Møen giftede Gutten*

*Mø undfangede underbar ungdom
Født til Tviivs Tvist
Mænds Hede Had helt
Ungmøs Kæreste karskt kræver*

*Fager Mø megen Møje
I Tvende Tider tog
Fanget mellem Mænds Magt
Kærlighed Døde da Dystert*

Udover denne spådom, kan SP'erne selvfølgelig spå om specifikke emner. F.eks: 'Vil der ske noget ondt i aften?' Til sådanne Spådomme må SL improvisere, men sørg for at være tilpas vag alt efter det antal 6'ere, du hemmeligt slår for SP'ernes Spådom.

Helthor og mørkeskoven

I de sidste mange år har Helthor levet i Mørkeskoven. Mørkeskoven er den nærmeste store skov, og det var her, han flygtede ud, på flugt fra det mord, han ikke begik. Det var om vinteren. Skoven var kold og fyldt med ulve. En stor flok overfaldt ham. Han slap med nød og næppe bort med livet i behold. Han slæbte sig igennem den viltre skov. Til sidst lagde han sig til at dø på en lille tilfrosset skovsø. Her fandt Ellefolket ham. De så at han var en falden helt og tog ham med sig dybt ind i skoven til deres hjem. Han blev længe hos dem, og fik pleje og lægedom for sine sår på krop og sjæl. Da hans sår var lægte, begyndte han at lære en anden kunst end den krigskunst, han kendte, nemlig Sejdkunst: Runernes og ordenes magi. Han lærte spådom, den tveæggede kunst. Og den ramte ham så hårdt, at hans sjæls sår sprang op igen, fordi han i et syn så, at det var hans bror der havde dræbt Ingerds far og at Galthor og Ingerd nu var gift og havde et barn. Han forlod så Ellefolket, til deres store sorg, for de holdt af ham og så, at han nu gik sin undergang i møde.

Siden da har han levet alene i Mørkeskoven. Han befinder sig i dens mørke dunkle kringelkroge som en fisk i vandet. Han er ét med den og har i de ti år gjort den mere mystisk med runemagi. Han har overalt gemt runestave og stene med fortrylleser, der værner og hjælper ham. Mørkeskoven er hans levende fæstning, hvorfra han søger hævn for sin brors niddingsdåd. Han har lært, at

han ikke kan løfte sværd eller udøve sejdkunst direkte mod hverken Galthor, Ingerd eller Ingrid, de er beskyttet imod ham. Men har istedet svoret, at ingen af dem skal se slægtten ført videre med Galthors blod. Så fra sin hytte i Mørkeskoven vogter han med sejdkunst på de mænd der finder en plads i Ingrid's hjerte og dræber dem såsnart de har kysset hende første gang.

Helthor føler ved disse mord en sær blanding af fryd, jalousi og anger. Fryd, fordi han føler at det hævner hans smerte. Jalousi, fordi Ingrid ligner sin mor, og bejlerne minder ham om hans bror. Anger, fordi han egentlig ikke ønsker at smerte Ingrid.

Runer og tvekamp

Skinsyge bejlere

En oplagt mulighed, for at få lidt kamp på bordet, er de andre bejlere. Så snart det bliver tydeligt at din udvalgte SP, har gode chancer for at ende som herre på Heimsfjor, vil en af dem, udfordre ham til tvekamp, med begrundelse i en bagatel.

Du kan, som bejler, starte med at yppe kivi, prøve at fremprovokere en tvekamp. Når alle opdager, hvad der går for sig, vil folk stimle sammen. Ingrid vil prøve at tale kamphanerne fra deres gøremål, men får ingen støtte fra sin far. Han er jo gammel kriger og respekterer en god tvekamp som tvekæmpernes egen sag. Han vil blot sørge for at, alt går til efter reglerne.





Hvis din udvalgte SP skulle være så uheldig, at gå hen at dø, er sagaen i en uheldig situation, men den overlever nok på at, de andre SP'ere har hævnlyst.

Tvekamp med Galthor

Hvis dine spillere på et tidspunkt har tænkt sig at forlade Heimsfjor, er det en god grund til at køre Galthor i stilling. Han vil se det som en fornærmelse - 'Nu hvor Ingrid kommer så godt ud af det med...' - Og vil i yderste konsekvens påstå, at nogle af de andre SP'ere prøver at lokke Ingrids udkårne væk. Han vil bede de mistænkte om at lade den udkårne i fred og forsvinde, hvis de mener gården, er for ringe til dem. Hvis de på nogen måde går på tværs af ham, er han parat til at tage en tvekamp - Galthor er desperat efter at få sin datter godt gift.

En anden grund til tvekamp vil være beskyldninger om niddingsdåd, hvadenten de er falske eller rigtige. Falske fører uden tvivl til tvekamp, med mindre de meget hurtigt trækkes tilbage.

Beskyldes Galthor derimod for sin gamle niddingsdåd, er der en mulighed for at undgå tvekamp. Nogle velvalgte ord (Evt. et godt slag for Høviskhed el.lign) vil bringe Galthor til sammenbrud. Han vil erkende sin skyld og vil enten forlade gården for

at blive bersærker eller opsøge sin bror, så han kan få lov at dræbe ham.

Helthor

Alt efter hvordan SP'erne griber sagaen an, kan Helthor blive en hård modstander eller en god ven.

Ingrids udkårne vil efter et stykke tid blive forsøgt myrdet. Dette fortsætter, enten indtil det lykkes, Helthor er død, den udkårne flygter eller SP'erne får Helthor talt fra det. Han er villig til at lytte til fornuft, hvis blot han grejes rigtigt. Han opfatter normalt alle andre mennesker som mulige fjender og vil være meget hurtig til at angribe eller flygte. Der er to muligheder for at komme i snak med ham: At fange ham levende eller være meget tålmodig. Du kan betragte ham som en hund, der har levet mange år blandt ulve, og har glemt hvad venlighed og godhed er.

Hvis han bliver SP'ernes fjende, har han mange midler til at bekæmpe



dem. Han kender skoven ud og ind og bevæger sig hurtigt og uset i den. Han kender til dyr, og har et godt greb på ulve, og hvis han ovenikøbet bruger sejdkunst, kan han få dem til at adlyde sig.

Han forstår stadig at bruge sit sværd, men stoler mere på fælder og sejdkunst.

Eksempler på hvad Helthor kunne bruge af fælder og sejdkunst:

Netfælde. Han lokker SP'erne ned af et dyrevæksel og dropper et net på dem. Hvis man klarer to 6'ere på Balance undgår man nettet. For at undslippe derefter kræves der tre 6'ere. Så snart nettet er landet, hopper Helthor ned fra et træ, og forsøger at dræbe alle. Folk i nettet kan bruge Undvige med halverede terninger (Husk: rund ned). Helthor vil overveje at flygte så snart, der er kommet to SP'ere fri.

Ulve. Galthor samler ulve nok til at angribe SP'erne på åbent land eller i skoven.

Del-og-hersk. Igen i skoven. En god gammel taktik er at få SP'erne til at dele sig. Dette kan Helthor forsøge ved at lave skinangreb, for derefter, når nogle af SP'erne forfølger ham, at ryste dem af med det formål at de bliver væk for hinanden, så han kan angribe, hvor der er færrest.

Han angriber først med Bue. Flygter med Løb (Sammenlign SP'ers og Helthors slag for Løb, for at se om han ryster dem af, og om SP'erne bliver spredt). SP'erne skal bruge Evnen Jagt, for at orientere sig i skoven (En 6'er for at finde frem til tabte venner). Helthor angriber udsatte SP'er med sværd.

Sygdom. Helthor sniger sig ind på gården om natten og placerer en runestav i den udkårnes leje. Runestaven gør ham syg, så længe den ligger (skjult) i lejets halm. Sygdommen vil gøre det af med ham i løbet af 5 dage. Kan holdes i ave ved at

slå to 6'ere på helbredende urter hver dag, eller endda kureres ved at klare fire 6'ere en dag. Helthor kan på andre måder overbringe en sygdom. F.eks. var den omtalte Dansker, 'Balder', så dum at tage imod en mistelten fra ham, den havde næsten usynelige runer på.

Uheld. Helthor kan forberede uheld i stil med Plovmodet omtalt tidligere. Dette gøres ved at han forudsiger (Med Spådom) hvor og under hvilke omstændigheder, hans offer befinder sig i nær fremtid. Derefter 'gøder' han stedet med runepinde, der kan udløse et kraftigt uheld under de forudsagte omstændigheder.

En generel retningslinje ved brug af Helthors Uheld v.h.j.a. Fortryllelse, er at hver 6'er, du slår for hans Fortryllelse, tæller som én skadestertning, hvis offeret går i fælden.

Sagaens Personer i tal

Galthor

STYRKE:11 VISDOM:6 CHARME:4

Sejhed: 15

Beskyttelse: (Ringbrynje)

Styrkeevner: Kraft (Spring) 8, Nærkamp (Slåskamp) 6, Kampvåben (Økse) 8, Forsvar (Skjold) 10

Visdomsevner: Agerbrug (Dyrkning) 9, Viden (Lovkundskab) 6, Gudeviden (Blot) 5

Charmeevner: Handel 5, Menneskekundskab (Smiger) 6, Høvishhed 6

Vigtige sager: Meget rig

Ingerd

STYRKE:4 VISDOM:5 CHARME:11

Sejhed:10

Beskyttelse: -

Styrkeevner: Balance (Ride) 4

Visdomsevner:Agerbrug (Hushold) 9, Urteviden (Helbredende) 6

Charmeevner: Udsmykning 6, Underholdning (Harpe) 8, Menneskekundskab (Menneskekend.) 7, Udseende 8, Høvishhed 5, Nordisk 9

Vigtige sager: -

Ingrid

STYRKE:8 VISDOM:9 CHARME:12

Sejhed:15

Beskyttelse: -

Styrkeevner: Håndværk (Væve) 6, Kraft (Svømning) 8, Balance (Ride) 8

Visdomsevner:Agerbrug (Hushold) 7, Viden (Lovkundskab) 4, Gudeviden (Spådom) 5, Urteviden (Sårhel.) 6

Charmeevner: Udsmykning 6, Underhold. (Kvad) 6, Udseende 12, Menn.kundsk.(Smiger) 6, Høvishk. 3

Kell Suressøn

STYRKE:8 VISDOM:11 CHARME:9

Sejhed:18

Beskyttelse:(Læderbrynje)

Styrkeevner:Kampvåben (Sværd) 6, Afstandsvåben (Bue) 6, Forsvar (Parere) 7

Visdomsevner: Jagt (Snige) 5, Skibsbrug (Sejlads) 5, Viden (Lovkundsk.) 4, Kampkunst (List) 8

Charmeevner: Underholdning (Fortællekunst) 6, Udseende 6, Høvishhed 4, Nordisk (Norsk) 8

Vigtige sager: Meget flot sværd

Ingolf Plovsværd

STYRKE:11 VISDOM:7 CHARME:4

Sejhed:18

Beskyttelse:(Læderbrynje)

Styrkeevner: Nærkamp (Slåskamp) 6, Kampvåben (Sværd) 8, Forvar (Skjold) 9

Visdomsevner:Agerbrug (Dyrkn.) 7, Viden (Lovkundskab) 5, Gudeviden (Blot) 4

Charmeevner: Handel 5, Udseende 3, Høvishhed 3

Vigtige sager: Lille handelsskib fyldt med plove

Rolf, Leif, Sune

- Slægtninge

STYRKE:7 VISDOM:7 CHARME:7

Sejhed:14, 12, 16

Beskyttelse:(Læderbrynje)

Styrkeevner:Kampvåben (Økse) 5, Forsvar (Skjold) 6

Helthor

STYRKE:11 VISDOM:9 CHARME:3(10)

Sejhed: 22

Beskyttelse: Vams

Styrkeevner: Kraft (Løb) 10, Balance (Klatre) 10, Nærkamp (Slåskamp) 9, Kampvåb. (Sværd) 10, Afstandsvåben (Bue) 9, Forsvar (Undvige) 12

Visdomsevner: Jagt (Snige) 10, Årvågenhed 8, Gudevid. (Spådom) 8, Runekundskab (Fortryllelse) 10, Urteviden (Sårhel.) 8, Kampkunst (Finter) 10

Charmeevner: (Underholdning (Fortællekunst) 6, Menn.kundskab (Menn.kender) 7,) Udseende 1 (8), Høvishhed 1 (9), Nordisk (Dansk) 2 (7)

Vigtige sager: urteposer, runekniv



Ulve
Leder:

Styrke: 12 Visdom: 4 Sejhed: 20

Beskyttelse: Pels

Styrkeevner: Kraft (Løb) 8, Nær-
kamp (Bid) 9, Forsvar (Undvige) 10

Visdomsevner: Kampkunst (Finter)
5

Alm. Ulve: Styrke 10 Sejhed: 15, 16,
13, 17, 19, 12, 20, 21, 15, 14

Beskyttelse: Pels

Styrkeevner: Kraft (Løb) 5, Nær-
kamp (Bid) 4, Forsvar (Undvige) 6

Slutning & Belønning

Sagaen kan slutte indenfor følgende
modeller:

Helthor dræbes

Og familiehommeligheden afsløres
ikke. SP'erne vil være i kridthuset
hos Galthor, der nærmest vil være
ked af, at han ikke har døtre nok til

dem alle, men han vil ihvertfald
give Ingrids hånd til den udkårne,
og han vil gå en lys fremtid i møde
som stormand på Heimsfjor, med-
mindre Lokes forbandelse slår til
igen.

Familiehommeligheden afsløres

En overbevisende afsløring af Gal-
thors niddingsdåd, mordet på In-
gerds fader, vil, på den ene eller an-
den måde, efterlade højsædet på
Heimsfjor tomt. Hvis SP'erne har
bragt Helthor tilbage fra Mørkesko-
ven, og han er blevet normal igen,
gifter han sig med Ingerd. Han vil
ikke tøve med at vise sin taknemme-
lighed overfor SP'erne. Hvis han
ikke er vendt tilbage til et normalt
liv, hvad enten han er død eller le-
vende, vil der være gode chancer for
et mindre slagsmål imellem bejlere
og diverse slægtninge om retten til
højsædet. Detaljerne overlades til
dig, men en god intrige med allian-
cer og knive i ryggen og alt det der,
vil være passende. Giftermål med
Ingrid eller Ingerd er et godt ad-
gangskort til højsædet.

Flugt eller nederlag

Begge situationer kan nemt opstå,
og jeg vil ikke komme nærmere ind
på nogle af disse nedværdigende
slutninger. Husk blot: Det er bedre
at ydmyge sine spillere/SP'ere end
at dræbe dem.

Belønning

Belønning skal der til, og som altid
falder den i tre afdelinger:

Omdømme: Sagaen giver i gen-
nemsnit en fortælleverdi på 2, med
udsving på 1 i hver retning, alt efter
hvor godt, den enkelte klarede sig.

Sagaerfaring: Der gives to chancer
for at forbedre Sejhed, evner eller
færdigheder.

Guld & Gods: Udover at kunne bli-
ve stormand (eller kommende stor-
mand) med mange folk og gårde un-
der sig, er der også 'bytte' at hente
ved Ingolf Plovsværd (skib og last)
hvis han skulle gå hen og dø. De suc-
cesfulde SP'ere, der ikke gifter sig
til Heimsfjor, vil modtage passende
gaver fra familien som tak. Typisk
ting fra handelsgruppe 4-5.



BESØG COMIX!

COMIX ER FYNES FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:

- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne



COMIX
JERNBANEGADE 16
5000 ODENSE C
TLF. 66 11 36 58

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58