



Spillerguide til mytisk vikingetid

Ulfhednar foregår et sted i den tidlige vikingetid, men det er på ingen måde sat i en arkæologisk korrekt ramme. Dette lille kompendium skitserer en ramme for din karakters hverdag og virkelighed, så du kan føle dig hjemme.

Tøj

Man går klædt i uldkofte - gerne flere ovenpå hinanden i forskellige længder, og bærer enten vige eller tætsiddende og hoseagtige bukser i uld. Jo klarere og stærkere farver, jo bedre. Rødt og blå er de dyreste. Man har læderstøvler, som skal fedtes en del for at holde vandet ude. Tykke uldkapper. Filtede uldvanter. Regnfrakker af fåreskind eller indfedtet uld i så mange lag som muligt, eller et læderslag. Strudhætter til hovedet.

Bersærkerne har mange smykker - armringe, halskæder, ringe, beslag på sværdskeider og bæltter.

Mad

Man spiser ret skidt i lejren. Den står mestendels på grød, somme tider med røgede eller saltede strimler af gris eller ko. Tørrede fisk (skreið). Fladbrød. Tyndt øl. Man smelter sne til drikkevand.

Lejrliv

Alle bor i 4-5 mands telte. Flere telte står tomme - deres beboere er døde, og ingen har

overskud til at tage dem ned. Den evige regn har forvandlet lysningen til en kronisk mudderpøl. Mellem teltene har nogen lagt flettede måtter ud til gangbroer, men de er sunket dybt ned i muddret. Træspåner har lidt samme skæbne.

Man har bygget simple, forhøjede sengelejer af rafter for at undgå de evige pytter og natlige oversvømmelse. Alligevel er de skind og uldtæpper man sover i, fugtige, våde og kolde. Teltugene er skimlede og spættede, og lugter tungt af mug og vand. Alt er gennemblødt, koldt, jordslået.

To lejrbål - et i hver sin ende af lysningen - skal altid brænde. Brænde hentes fra en stabel, der blev samlet i sommer. Den er næsten i bund.

Maden tilberedes mestendels af Ottar, som stille og roligt har overtaget tjansen. Man spiser en gang om dagen, hvilket er mindst en for lidt. Forsyningerne er i bund, og bygdens budbringer, som kommer hver måne, er over en uge forsinket uden et ord.

Tiden går med at vente på fjenden. Vente, og fryse og være våde. Det er længe siden der har været en ordentlig kamp. Man træner engang i mellem halvhjertet, om ikke andet så for at holde blodomløbet i gang.

Sår og skader

Ottar er lejrens eneste, og dermed også bedste sårmand. Han har lært sig kunsten ved at prøve sig frem, og han er ferm, men ikke dygtig. Ottar kan sætte knogler på plads, lægge forbindinger og kompresser. Han kan forhindre folk i at forbløde, men kan ikke gøre meget med hensyn til infektion eller chok.



Enten kommer folk sig, eller også gør de ikke.

Urter ville være gode, men der er sjældent nok af dem, og i det store og hele kan de heller ikke gøre så meget. Sår er svære at behandle eller holde rene i lejren. Enhver rift er en ventende sårsot.

Våben & kamp

Sværd, økse, langøkse, saks (kniv), 2-håndsspyd, atgeir (kort spyd, kan kastes med stor kraft).

Bersærkernes taktik handler om at indgyde rædsel, frygt og forvirring fra starten. De spreder ofte ud, angriber hurtigt og aggressivt, går i kamp uden beskyttelse, kæmper som vilddyr, kæmper selv med banesår.

Hirdens taktik handler om overlevelse og samarbejde. De kæmper helst i to- eller tremandsgrupper, eller på en linje.

Kampe mellem almindelige mennesker er korte og sammenbidte. Man har en sund respekt for at blive ramt, og især sår efter økser er forfærdentlige. Man går efter ben, hals, arme, hænder, lår - der hvor det er nemt at ramme, eller smerten og skaden stor. Det handler om at lægge modstanderen ned så hurtigt som muligt.

Kampe mellem bersærkere er langvarige, imponerende, grimme og brutale, især hvis de går bersærke.

At gå bersærk er at miste al forstand og styring for en stund. En bersærker kan ikke mærke smerte, kan ikke stoppe, og angriber blindt ven som fjende. Bersærkergangen stopper af sig selv, og efterlader bersærkeren

udmattet, svag og tømt for kræfter i dage derefter. Det siges blandt kloge folk, det er det et godt tidspunkt at finde dem på, hvis man vil være sikker på en nem kamp.

Både Ottar og Bodulf og bygdens hird har både hjelme og brynjer, skønt Ottars har set bedre tider. Ingen af bersærkerne bruger brynje, men både hird og bersærkere bruger skjolde.

Dyder

- Kløgt, snilde, vid, veltalenhed, høviskhed, troskab, viljestyrke og mod er vigtige egenskaber.
- Snilde kan bøje reglerne
- Mænd og kvinder er lige. Men mænd hører til udenfor, kvinder indenfor. Manden arbejder i marken og drager på togt, kvinden ejer og hersker over gården.
- Et løfte er bindende. En edsbryder er en nidding, en æreløs mand.
- Mister du æren, har du mistet alt. Ære er vigtigere end selve livet.
- Alene og fredløs er lig døden.
- Det handler om den gode død. Om ikke at dø en æreløs eller skamfuld død.
- Det handler om eftermæle. Om at have et ry. Om at øge sit navn.
- Ære handler ikke bare om dig. Du er bundet til dine fæller og slægt. Din ære er deres ære.

Liv og død

Kræfterne spiller deres spil med menneskene. Man kan anråbe dem om en god skæbne. Blote til deres ære. Blote for sin egen lykke.



Men de gør, som de lyster. Bringer lykke til den ene, ulykke til andre. Rejser den ene op, og omstyrter den anden.

Du er en våbenfør mand. For dig handler det om død en god død. At få et godt eftermæle. Dør du på slagmarken, vil du se Ligvælgerne. Det er Den Gamles øjne og vilje, hans kvinder, der roder blandt de døde. Er dit navn stort nok, din ære blodig og din vilje stærk, og døde du vel, vil de måske se dig.

Den gode død fører til Den gamles Hal og en plads på hans bænke. Her skal du æde og drikke godt, måle dit værd mod de bedste krigere fra alle tider, og nyde stor anseelse. Og når den store vinter og det sidste slag kommer, skal du stå ved Den Gamles side med draget våben for at forsvare alt, der har været godt i denne verden.

Er din død dårlig - døde du i din søvn, af sot, af nid, af mangel på mandsmod eller ære - må du vandre til De Kolde Haller, hvor dit navn skal glemmes, og du selv vente i skyggen og gå til, når tiden rinder ud.

Spilleregler

- Sig altid ja til de andres historie. Fortæl med, ikke imod.
- Alle har ansvaret for stemningen, scenen og rollespillet.
- Få dine konflikter i spil. Spil med på de andres.
- Detaljer dræber sagaen.
- Fortæl til de andre. Ikke til spillederen. Det er jeres historie.
- Dyrk den gode historie. Ofr på dens alter.