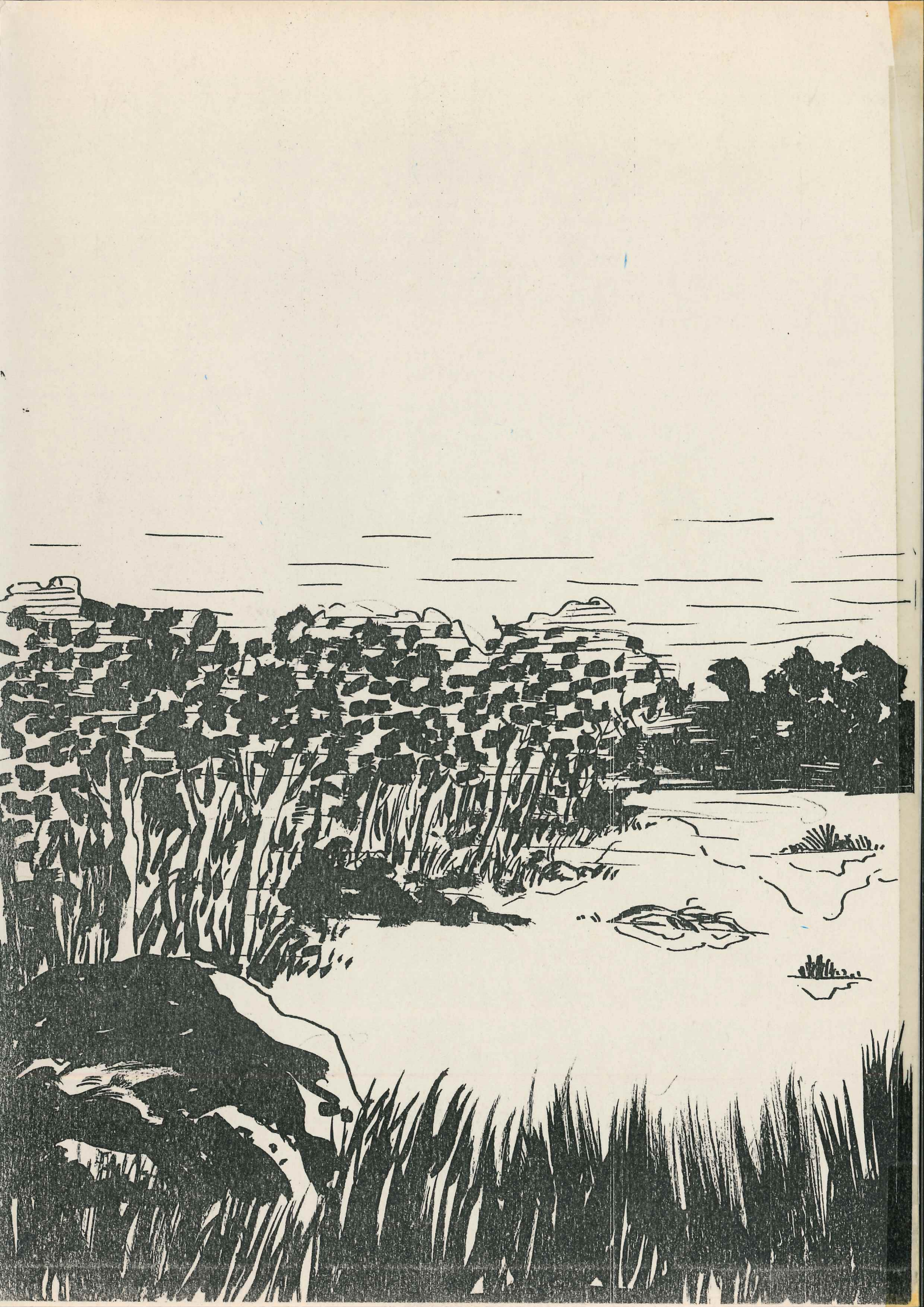


TRÆL'S BOD (SPOR DER SKRÆMMER)

INDHOLD

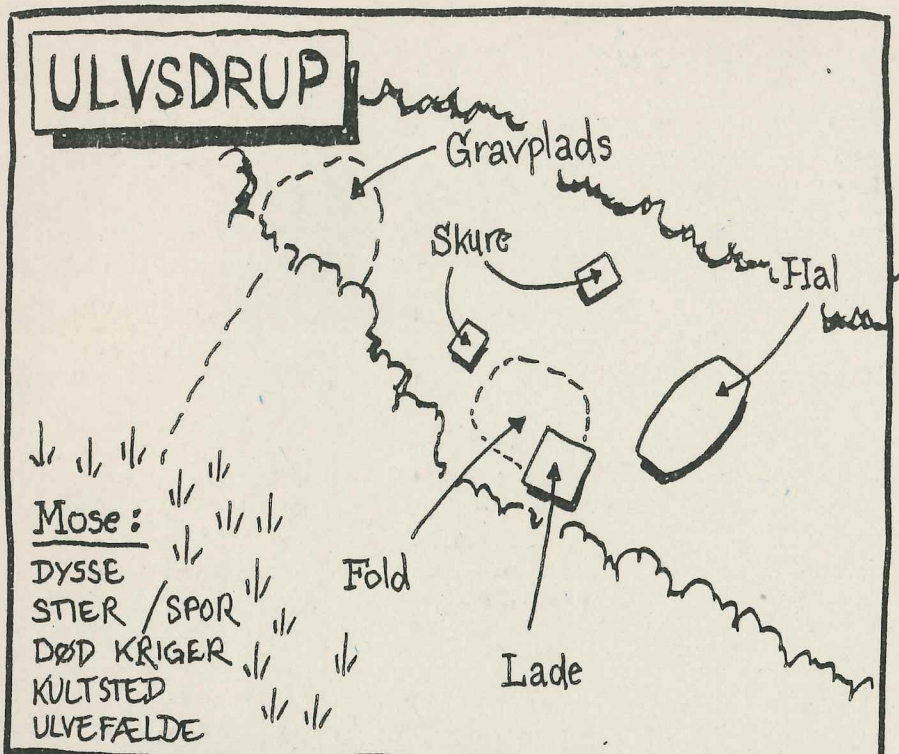
Fortale	**1-3**
Baggrund	2
Opbygning	3
Opgaven (Tirsdag)	**4-6**
Bjørnen, liget, staven	4
Gerners gård	5
Til Ulvsdrup (Onsdag I)	**6-9**
Vejen	6
Ankomst	7-8
Hallen	8
Efter Ankomst (Onsdag II)	**10-13**
Resten af Onsdag	10
Drømmen (Onsdag Nat)	11
Efter Stormen (Torsdag +)	13
Folkene	**14-16**
Hemmelighed, Dagfinn, Fridr.	14
Harmod, Sigrid, Skate	15
Baltiske Trælle	16
Omkring hallen, Graven	**17-18**
Mosen	**19-21**
Steder i mosen	19-20
Kultstedet	21
Sulda mod Heltene	**22-25**
Suldas sejd	22
Sveto, Trolden i tågen	23
Opgøret (version 1 & 2)	25-26
Efterskrifter	**26-28**
Udflugt	E. 1
Heltenes Spådom og Blot	E. 2
Regler for Sejd	E. 3-4

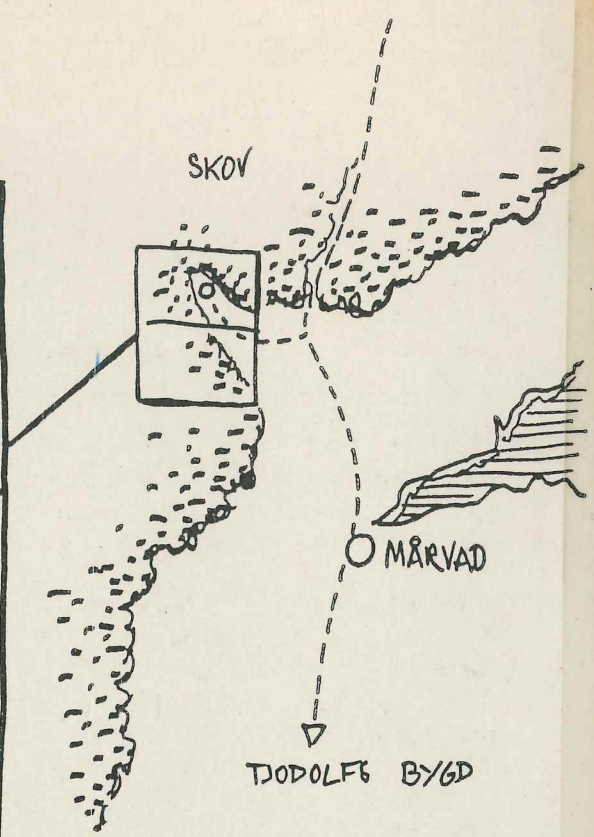
ROLLELISTE: folkene på Uldsdrup

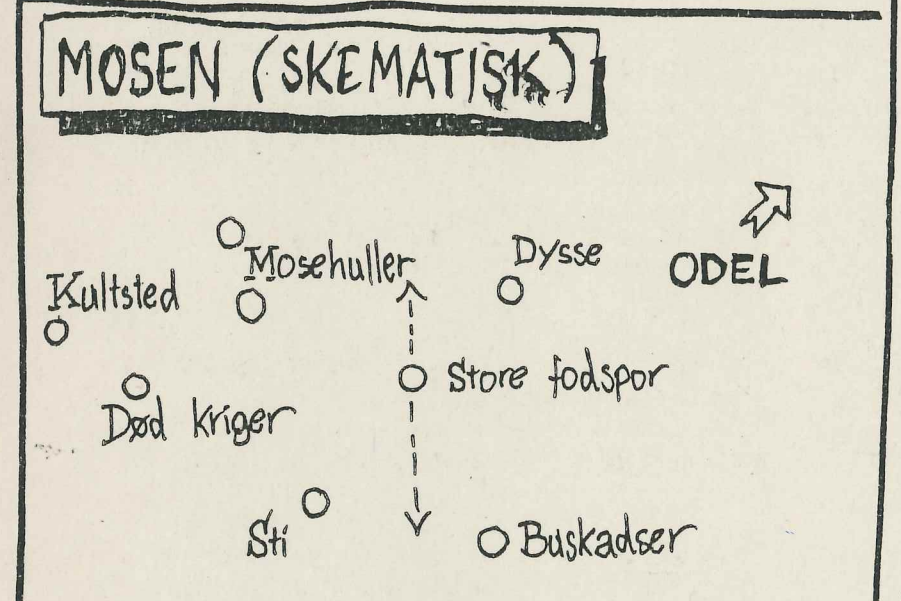
Dagfinn	Gårdens svage herre
Fridrunn	Hans syge kone
Kjartan og Dagrunn	Deres to små børn
TRÆLLENE	
Harmod	En svensk træl, enkemand, Dagfinns højre hånd
Sigrid	Harmods datter
Skate	Hendes og Stevos søn - mærkelig
De baltiske trælle:	
Sulda	Leder af de baltiske trælle, troldkvinde
Bugo	Hendes søn, en kæmpe af vækst
Hala	en halvgammel trælkvinde
Zima	Halas datter og Suldas lærling
Irsa	et barn
DE DØDE	
Kjartan	Den gamle herre i hallen. Død for to år siden
Sveto	Suldas og Kjartans søn, ofret med faderen. vækket fra de døde af moderen
Bjørghild	Kjartans ægte viv, død af sygdom denne vinter
Thorgejr	Dræbt af Sveto i mosen, spøger i drømme
Leif	Ramt af Suldas forbandelse, brækket nakken

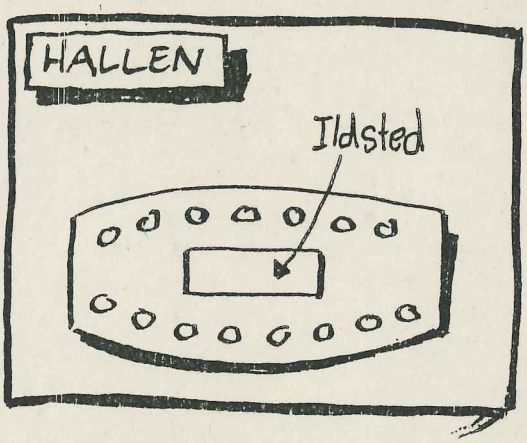
Gudmund, Olaf, Tage, Toke og Stein (og måske Sode)
Een gruppe uheldige helte.

Kortmateriale:









Placeres hvor og hvornår de kan bruges!

TRÆL'S BOD (SPOR DER SKRÆMMER)

Forviden

Her er nogle ting, heltene bør vide om vikingetiden. Spillerne skal ikke tro at rimeligt almindelige omstændigheder er meget mærkelige. Du kan sige "det plejer man ikke" eller "det er en almindelig skik" osv.

Gæstfrihed
Heltene kommer som gæster på Ulvsdrup. Værten bør byde dem ind. Til gengæld er der noget en gæst ikke kan tillade sig. Det er grådighed, åbenmundethed osv. Sørg for at hold spillerne i rette her.

Husholdningen i Vikingetiden
Jeg forestiller mig at husholdningen på en stor gård i vikingetiden nemt kunne bestå af en hel del voksne mennesker. Der er otte arbejdsduelige på Ulvsdrup, men der kunne nemt være flere. Gården vil ofte have mange døde. Ulvsdrup ligger heller ikke noget videre sundt sted. Bugo, Hala og Harmod har alle mistet deres mænd og kvinder.

Trælle
Slaveri var udbredt i perioden. Forholdet mellem hærre og træl har sikkert ofte været familie-agtigt. Trællene har ikke været holdt som fanger. De har sikkert ofte været sikrere end frie småbønder. Jeg forestiller mig at trældom var mest udbredt på de rigtig store gårde. Den ville nok ikke kunne overleve i en husholdning så lille som Ulvsdrup, hvor herre og træl er for tæt på hinanden. Men det virker jo heller ikke. Det er brudt sammen efter hustyrrannen Kjartans død.

"deraf navnet"
I vikingetiden boede der slaviske stammer helt op til Holsten. Fremmede trælle vil ikke være noget særsyn.

Menneskeofring
Der er en håndfuld fund af rige grave fra vikingetiden med en ofret ledsager (krigsfange eller træl?). Jeg formoder det var et holdningsspørgsmål om man gik ind for det eller ej (noget man kunne komme op at skændes om). Det var under alle omstændigheder en blæret gestus.

Trolddom
Personerne har en vis kendskab til trolddom. Men det er af den håndgribelige slags, som alle ved er til - små forbandelser, runer osv. De bør stille sig tvivlende overfor den slags meget sære sortekunst, de bliver vidner til her.

Guder og galskab
Tidens mytologi tyder ikke på sikkerhed. Guderne er tørstige. Odin optræder som dødens grumme gud. Valhal er kun for duvalgte, og varer kun til Ragnarok. Ase/Vane-troen havde forplantet en naturreligion - bl.a. knyttet til ældre dysser og gravhøje - men man troede vel stadig på de væsenr som måtte bo der. Naboernes religion er heller ikke hyggelig - her er den fremsillet som trællenes voo-doo. Intet under at kristendommen kunne sejre med sin sikkerhed, tro på frelse og en styrende guddommelig orden.

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.
Kasteknив	1	2'ere gør ikke skade. Ikke et vikingevåben