"TRÆL'S BOD"

Cover title: "Spor der skræmmer"

et VIKING-eventyr

af Paul Hartvigson

Sporsøgeren den sorte
sniger i skoven ved skumring
sikkert spyddet han sigter
selv den stærkeste
segner for stimandens stød

fred føler ej falken
frygter ej fare
følger fangeren
fratager ham fangsten

Stærk er sejden som stjæler spyd-drottens skatte
skrækkeligt skud sætter sæden som ej sædes for at spire

---

et eventyr om en mørk del af vor fortid.

Eventyret udspiller sig i Sydjylland - et sted tæt på Lillebælt. En gruppe helte er på vej nordfra. Tiden er efteråret, nogen tid efter høsten er i hus.

De finder en runestav med et nødråb fra en ukendt mand. Vore helte mangler noget at lave. Nødråbet skyldes en magtkamp mellem trælle og herrer i Ulvsdrup - en ensomt beliggende hal. Våbenet er den dunkleste sejdkunst fra Østersøens tågeklædte kyster.

Stemningen er af tåge, kulde, uklarhed, sumpluft og forfald.

FORTALE:
Det her er et langt eventyr - et af de længste jeg har skrevet. Det vil være helvede på jord at køre det. Det indeholder omkring tyve navne på folk at kaste efter spillerne - og måske tolv af dem er vigtige.

Det passer dårligt til de råd jeg selv giver folk, der skal skrive kongres-eventyr.

Det har en knudret scene midt i, der leger med drøm og virkelighed - og med spillernes tålmodighed. Det kræver at du sætter dig ind i det for at køre det.

Det passer ikke særligt til nogen simpel opbygning, som folk mener vi bør tilstræbe i vores kunst. Vi har valget mellem at underholde og udtrykke noget nyt. Begge dele er godt. Men givet valget, vil jeg lave noget nyt.

Vi kan skrive simpelt for at gøre opgaven lettere for hinanden. Men givet valget, må historien komme først.

No pain, no game.

Fortidens synder

"Herre er herre og træl er træl, men det forgangne er alles herre"

Kjartan hed en mand der gik i Viking langs Østersøens bredder. Han var herre i hallen Ulvsdrup. Han var en hård, stolt og stædig mand.

Fortiden
Kjartan havde to kvinder. Sin lovlige kone Bjørghild og Trælkvinden Sulda, som han havde hentet hjem fra Østersøens kyster. Sulda var kunnende i sit folks mørke sejdkunst.

Begge kvinder fødte ham en søn. Bjørghild fødte Dagfinn. Sulda fødte Sveto. Kjartan elskede sin søn Sveto mest. Dagfinn faldt som barn og blev halt. Han voksede op som en bitter mand, i skyggen af sin halvbror. Bjørghild hadede "gøgeungen" Sveto, der truede hendes egen søn.

Herre er herre og træl er træl. Men er de splittet, da står gården for fald"

De sidste par år
For et par år siden døde Kjartan. Ved begravelsen erklærede Bjørghild at en træl skulle ofres - Sveto. Ingen ville sig enken imod. Hendes slægtsfolk var der også.

Sulda kunne intet gøre. Udover at påkalde alle ånders hjælp og forberede en grum hævn. En amulet gav hun sin søn med i graven.

I året efter stod kampen på gården mellem Kjartans kvinder. Men Sulda fik bugt med Bjørghild, der døede af sot. Derefter begyndte hun at svække Dagfinns unge kone Fridrunn. Fridrunn ligger nu syg.

Hun ved at Dagfinn elsker Fridrunn alt for højt. Hun vil have ham til at love sig sine børns sjæle for at redde Fridrunn. Så vil herre være træl og træl blive herre. Dette er den mande-bod Sulda har sat for sin søns liv. Den pris Dagfinn skal betale for at lade sin halvbror blive dræbt.

Sulda kaldte for en måned siden sin døde søn ud af graven ved stærk trolddom. Den hovedløse krop hjemsøger nu mosen.

Herre er herre og træl er træl. Men blodets båndet binder stærkest.

De sidste par uger
Men Fridrunn anede at noget var galt. Bjørghild havde advaret hende før hun døede og nu fortalte drømme hende, at hendes børn var i fare. Da hendes mand ikke duede, sendte hun bud til Thorgejr - sin gamle kæreste, der var på egnen. Thorgejr anede ond sejdkunst. Han sendte derfor en rejsesvend ud med en runestav som bud efter hjælp fra en slægtsmand.

Dette havde Sulda gættet. Hun brugte noget af sendebuddets hår til at forberede en trolddomskunst. På miles afstand fik hun hans hest til at løbe løbsk, og han faldt af og brækkede nakken. Thorgejr var listet ud i mosen da Sulda skulle kaste dene forbandelse. Men da blev han overrasket af Sveto. Han blev grebet af rædsel og dræbt af gengangeren.

Det er nu heltene kommer ind i billedet
Når de ankommer til Ulvsdrup vil de måske mærke, at der hænger et skygge over stedet. Konen er syg, husbond er surladen, gæsten er mystisk forsvundet, trællene er skumle. De har også flere modstandere.

Sulda vil bruge sin magi mod dem. Hun har trællene på sin side - og sin ofrede søn, Sveto.

Husbonden Dagfinn vil blive fjendtlig og utilpas. Han ved han er svag, og kan ikke kæmpe imod.

Eventyrets opbygning:

Handlingen giver til dels sig selv, og er til dels afhængig af spillernes beslutninger. Jo mere de lader til at finde ud af, des mere modstand løber de ind i.

Udviklingen løber stort set ned af den centrale søjle med rige muligheder for at undersøge hhv. Hallen og dens omgivelser og mosen.

Tidsramme: Handlingen vil forløbe over ca. 3 dage.

Første del af eventyret (side 5-11) køres først. Man kan supplere med oplysninger fra beskrivelserne (s. 17-24).

Efter "Stormnatten" kan spillerne foretage udforskning osv. Samtidig kan du komme med modspil beskrevet side 25-28. Det bygger op til klimaks s.

(Baggrund, struktur, Noter: S 1-3)

INDLEDNING (4)
Bjørnen og liget (4)
Gerners Gård 56)

Ankomst til Ulvsdrup; onsdag (6-8)
Indi i hallen (8-9)

Resten af Onsdag (10)
Stormverjs-natten; onsdag nat (11-13)
Efter Stormen

-- --

(Undersøgelse)

Folkene på Gården (14-16)	Odel, gravplads (17-18)	Mosen (19-21)

-- --

("options")	(modspil)	
Udflugt til Mårvad (E 1)	Sulda mod Heltene (22-24) ---	"Trolden i Tågen" (23-24)
Spillernes spådom og blot (E 2)	Klimaks (25-26)	
(Sejd-regler E 3-4)		

TIRSDAG: Indledning

Det er skumringstimen. Heltene er på vej gennem skoven. De er trætte. Da de kom ind i skoven kunne de stadig se bladenes farver i efterårs-skoven. Nu kaster aftenhimmelen kun et svagt genskær ned over skoven. De spejder efter de lys der snart vil komme fra den nærmeste bygd.

Da ser en af dem en skygge i skoven. En stor skygge. Skyggen af en hest uden rytter. Hesten virker urolig. Hesten lader sig let fange ind, men den ryster af skræk eller udmattelse. Det er en mørkebrun ung hingst med blis. Den bærer saddeltasker.

Den som spejder ind i tykningen kan se en anden skygge. Mindre end hesten, men større en en mand. Det er en bjørn - bjørnen lugter til noget på skovbunden. En skikkelse.

Bjørnen får færten af en af heltene. Den viser tænder og snerrer. Skikkelsen på jorden synes at bevægee sig kraftløst.

Formål: Opvarmning. Spillerne kan afprøve systemet. Slå nogen terninger. Ingen større sår til nogen!!!

Bjørnen er gammel, udhungret og luset. Den vil kæmpe til døden.

BJØRN
STYRKE: 10 VISDOM: 4 CHARME: GRIM Sejghed 15

Kløer 4 (2 kløer). Bid 7 (1 bid) - laset Pels: ignorer 3'ere i skade.

Ingen 3 & 5 i skade mod heltene

RYTTEREN
Rytteren er død - en ung mand med langt gyldenrødt hår. Han er faldet af hesten og har brækket nakken. Venstre fod er vredet om, hvor den er hængt fast i stigbøjlen. Liget er stadig varmt.

Der hænger en taske på hesten. Navnet Leif er indristet i læderet med noget ubehjælpelige runer. Tasken indeholder en ragekniv, noget brød, en vandsæk og et kort træstykke viklet ind i klæde. Denne træstykke er smykket med små og faste, nyligt skårne runer.

Sporene siger at hesten galloperet ind i skoven, er stejlet og har kastet rytteren af. Hesten har redet langt og hårdt den dag.

og så er der en runestav med sikkert skårne tegn. Den siger:

"Thorgejr retter disse runer til sin slægtsmand Oluf. Jeg er på gården Ulvsdrup nord for Mårvad. Hjælp mig. Kom uden opsæt."

Ingen ved, hvem Oluf eller Thorgejr er, eller, hvor Ulvsdrup ligger. Men runestaven er et nødråb. Mårvad ligger også på heltenes vej. Der er kun et at gøre for sande helte... NB !!

... og der er ingen Viking-turnering for niddinger!

"Nornernes vilje"

De bør nu tage til Gerner og Thoras gård, blive forbundet osv.

Gerners Gård

Ved den nærmeste gård kan heltene overnatte som de har planlagt (det står i personbeskrivelse).

Gården her er lille, men velholdt. Her bor Gerner og Thora, sønnen Svend, datteren Hilda og hendes mand Helmer, deres to børn og en gammel træl.

Brug en kort beskrivelse til at vise, hvad der er normalt.

Folkene her kender heller ikke noget til nogen af navnene. De vil være meget taknemmelige for at heltene har slået bjørnen ihjel. "Den Grå" har hjemsøgt egnen længe til fare for børn og husdyr.

Faderen på gården er Gerner, der er Gode. Han kan læse runestaven, og få heltene til at svare på nødråbet. "Det er nornernes vilje", siger han. Hvis nogen siger at de vil mønstre hos Tjodolf, vil Gerner kun insistere endnu mere. Han vil dog ikke forklare dette.

Han ved ikke meget om Ulvsdrup. Dagfinn (den halte) hedder manden på gården og Fridrunn hedder hans kone. Han ved også lidt om gårdens størrelse osv.

<u>trolddom</u>
<u>Formålet med denne scene er at vise at det overnaturlige spiller en stor rolle i eventyret.</u>

Han vil foretage en velsignelse af den der slog bjørnen ihjel. Han vil lave et opkog af bjørnens hjerte, som han vil bede helten om at drikke. Dette foregår langsomt og fortryllelsen har mange dele. Til sidst må den der vog bjørnen vælge om han vil drikke blodet med urter og stykker af hjerte.

Den der drikker det vil få en fordel.

Det kan være større styrke een gang i en vigtig kamp (2 ekstra i angreb; 4 ekstra i sejghed)
Det kan være være modstandsdygtighed overfor forbandelser.
Det kan være evnen til at finde vej en enkelt gang

Brug det i handlingens tjeneste!

Hvis der er en der lyver sig til æren, vil han blive ramt af en passende forbandelse).

ONSDAG: ankomst til Ulvsdrup

Dette afsnit beskriver ankomst til Ulvsdrup, første møder med beboerne, og indtryk af hallen og det omgivende odel (grunden).

VEJEN TIL ULVSDRUP
Der er flere timers fodrejse til Ulvsdrup.

Gården ligger ved en skov ikke langt fra Lillebælts kyst. Den nærmeste by er Mårvad ved havet. Høvdingen her er Ragnar hvis far Asleif ledte togtet til Østersøen. Om Mårvad kan du læse senere (nødløsningen).

Morgenen er frisk og lidt kold. De bevæger sig forbi gårde agre det første stykke - og derefter ind i skoven. Her går de flere timer i efteråret rød-brun-gul-grønne farvepragt.

Så kommer de de til et knæk i vejen lige ved skovbrynet. Ulvsdrup ligger nede af en vej mod vest herfra. Sporet er mindre velholdt. Sporet går gennem en tunge af skov, og derefter let ned af bakke gennem sorte agre på kanten af en å-dal.
Fra et højdepunkt kan man en tid skue Ulvsdrup. Odelen omkring er skudt ind i skoven som en kile. Små mennesker bevæger sig rundt dernede. Græsset omkring hallen er grønt, skoven er i alle af-farver af brunt, gult og grønt. Vejen går videre ned i ådalen forbi noget kvæg.

Knægten
I ådalen græsser kvæget. En dreng passer kvæget. Han er mager, høj og bleg - måske syv år. Han står og kigger på de rejsende til de kommer tæt på. Råber de af ham eller kommer nærmere, løber han til det nærmeste buskads og bliver væk.
(det er Skate, den sære, synske dreng)

Hallen er stor, med et par udbygninger. Den ligger i en kile af åbent land der går ind i efterårsskoven bag den. Fra bakken kan man se folk der arbejder omkring bygningerne. De fortsætter deres arbejde som heltene nærmer sig.

TIDSPUNKT:

Heltene ankommer tidligt på eftermiddagen (medmindre de er taget meget tidligt afsted). De kan få folkene at se og får første indtryk af hallen. Det er beskrevet de næste par sider.
Se også afsnittet "efter ankomst" for hvad de kan finde på resten af den dag.

ANKOMST TIL ULVSDRUP

Her er beboerne beskrevet som de kommer til syne. Lad dem først stå frem som figurer. Lad dem synke ind.
Trællene vil ikke trænge sig på. De er beskrevet kort - og noget

---

længere i den indrykkede tekst. Hvis de senere finder interesse, kan vende tilbage og finde dem der, og beskrive dem nærmere

beskriv: To mænd kan ses ved et læskur ved hallens kant. De er igang med at samle staver og lave snehegn. Den ene er stor. Måske syv fod kan man sige når man kommer tættere på. Hverken mændene eller en mager kvinde lader til at tage særlig notits af heltene. Et par børn leger foran huset. En bred kvinde kommer ud og går forbi de to mænd over mod et skur.

Selv når heltene kommer nærmer anerkendes de kun af enkelte øjekast. Folkene er nok trælle - det kan de se, hvis de tror der er noget unormalt.

Kæmpen. Den store mand påkalder sig opmærksomhed bare ved sin størrelse. Hans ansigt er fladt med høje kindben og hans øjne er mørke - fuldvoksen. Han har et stort overskæg og skægstubbe. På hovedet bærer han en læderhue.
(Han er **Bugo**. En slavisk træl. Stærk som to mænd, og han gør hvad han skal. (Bugo er iøvrigt en håndsbred eller to <u>højere</u> end Tage Torkildssøn))

Den gamle snedker: Den anden mand har et busket gråt skæg og et rødmosset ansigt med mange rynker omkring de blå, levende øjne. Han er måske lidt under et halvt-hundrede år
(Han er **Harmod**. Den ældste træl på stedet. Han er svensk, og han støtter sin herre.)

Den brede kvinde kommer tilbage fra skuret med kål. Hun har flade ansigtstræk som den store mand, tjavset gråt hår og trætte mørke øjne. Hun passerer forbi heltene uden hilsen.
(Hun er ~~**Hela**~~, enke og mor til ~~**Zilda**~~).
HALA ZIMA

børnene: tre børn leger i eftermiddagssolen. En lille mørkhåret pige, en mager lys dreng og en helt hvidhåret pige. Pigerne er måske tre år, drengen fem. Han kommer over mod heltene. Han siger "Dav, her bor jeg".
(Drengen er **lille-Kjartan**. Gårdmandens søn. Pigerne er **Dagrunn**, hans søster og **Irsa**, Datter af Bugo hans kvinde som nu er død)

"VELKOMMEN"

Velkommen!
Den lille dreng kommer hen til heltene. Han siger *"Dav. Jeg hedder Kjartan. Her bor jeg"*.

Den gamle snedker rømmer sig bag heltene. Han byder dem høfligt velkommen. Han er Harmod. Husets herre vil komme snart. (Harmod føler sig utilpas ved at komme den således imøde).
Så kommer en mand humpende fra bag hallen. Han vinker og hilser - han er omkring tredive, stærk og kraftig, lyshåret med tjavset skæg og grå øjne. Han byder heltene velkomne. Han er **Dagfinn**, gårdens herre.

Hvis de har Leifs hest med, vil han spørge dem, hvad der der er sket. Se iøvrigt side 10 "Efter Ankomst".

Dagfinn forestiller dem for Harmod: "Min højre hånd". Harmod smiler forlegent.

Harmod siger at han og Bugo vil tage sig af de fremmedes heste.

Dagfinn byder heltene ind i hallen. Han råber på en som hedder Zima.

En lidt <u>kejltet, sorthåret tøs</u> kommer ud af hallen.
Hun er bleg og sorthåret, og den ene skulder sidder højere end den anden. Hun ser flygtigt på heltene med sine sorte øjne. Hun er datter af Hala.
(Hun er **Zima**, Suldas lærling og højre hånd.)

Dagfinn beder hende om at sørge for sengeplads til dem.

"Lad os gå indenfor. Er i sultne?", spørger Dagfinn.

INDE I HALLEN

Hallen er stor med et ildsted i den ene ende og kvæget i den anden. Menneskene ligger eet sted, kvæget et andet (der er ikke drevet ind endnu).

I hovedsalen er der trællenes og familiens del - og et fællesområde. Grænserne er ikke angivet. Herre er herre og træl er træl og hver kender sin plads.
Den tykke kone står og skærer grøntsager. En mager lyshåret ung kvinde rører i gryden. Der sidder en gammel kælling i et hjørne.

den magre unge kvinde:
Denne trælinde er datter til Harmod. Hun er Sigrid. Den ofrede træls kvinde. Hun er mor til Skate.

Dagfinn viser på afstand de ankomne sin kone **Fridrunn**. Hun ligger udmarvet og svedende på sengelejet. Han mumler noget om at det vist ikke smitter. Hun har være syg i to uger. Se om Fridrunn side 14.

<u>Kællingen i krogen</u>
Hallens sidste beboer opdager man ikke let. Hun er en gammel, rynket kone, der sidder i et hjørne i trællenes del af hallen. Altid sidder hun og kigger ud i hallen. De andre bringer hende mad og drikke. Herre er herre og træl er træl. Men den ældste i en hal skal du altid ære.
(Hun er Sulda, troldkvinde og leder af trællene, og den der udøver den stærke hævn over Dagfinn og hans slægt.)

HALLENS UDSTYR
Hallen er er upåfaldende. Ret stor; 30 meter. På forskellige vis kan man finde ud af følgende:
Den er rimelig ny, men har set bedre dage.
Der er ikke holdt ordentligt rent (Fridrunns sygdom)

Der er mange dyre og fornemme ejendele. Der er et par tallerkerner af sølv, nogle frankiske glas osv.

Af særlig interesse (kræver at man ser efter):

Besværgelser og runer:
Omkring i hallen og udenfor er der som så tit runer og besværgelser. Man kan finde dem ved at kikke dem. Nogle er velkendte - beskyttelse mod ildsvåde og påkaldelse af Friggs visdom. Men der er også andre, heltene ikke kender (Folkekending og fortryllslse kan sige at de måske stammer fra trællenes egn)

Heltene kan få at se, hvor Thorgejr sov. Her er oppakning og almindeligt udstyr.
Eet par hoser er svinet til. Det lader til Thorgejr er gået i vand til op på anklerne. Leder de igennem hans leje kan de finde en lille pose. Den indeholder en pung med 6 viklinger sølv, knogler til spådom, en hårlok (fra Fridrunn) og et lille, nyligt udskåret, træstykke med mandsansigt.

Den sidste beboer er Skate, drengen de så først. Han dukker først op senere, men for en orden skyld beskrives han her.

Knægten igen:
Før eller siden vil en af heltene bemærke vogterdrengen (Skate) er kommet tilbage til hallen. Han lusker rundt og glor på dem. Han er som sagt ca. 7 år, brunhåret og lidt bleg. Han har et halvt forskræmt, halvt tomt udtryk i øjnene og virker nervøs - som et dyr.

Brug ham til at være underlig og skabe stemning og paranoia.

Strid og svar på Ulvsdrup

Gården Ulvsdrup er knuget i kamp, selvom heltene måske ikke først fatter det. De kan snuse rundt. Før eller siden vil nogen lave modtræk.
1) den gamle trælinde Sulda vil snart opfatte dem som fjender. Hun vil få holdt øje med dem, lægge fælder for dem, og forberede trolddom mod dem. Så langt som overhovedet muligt vil hun arbejde i det skjulte.
2) Dagfinn vil blive langsomt fjendtligere, jo mere han kommer til at vise sig som en svag mand.
Resten af beboerne vil opføre sig relativ passivt.

EFTER ANKOMST

Dagfinn byder dem på mad og hører deres ærinde. Der er grøntsagssuppe og brød.

Hvis de nævner den døde:
Ganske rigtig havde der været en gæst på gården - Leif Galdtensvend. Han forlod stedet Tirsdag middag for at tage nordpå.
(Han talte med Thorgejr før han red.)

Om Thorgejr:
Hvis de ikke nævner det, vil Dagfinn selv spørge om de har set Thorgejr. Det er en gæst på gården. Han var væk da de vågnede imorges. Hans ting er der stadigvæk. Han er fætter til Fridrunn, hans kone. Dagfinn stryger sig nervøst over sit tjavsede skæg.
Dagfinn ved ikke, hvorfor Thorgejr skulle have tilkaldt sin slægtning Oluf - eller hvem denne Oluf er. Men han vil byde dem velkommen. Han vil foreslå de leder efter Thorgejr. Thorgejr er ca. 25 år med mørkebrunt hår, flettet skæg og høgenæse.

De kan også tale med Fridrunn. Hun er også ret bekymret for Thorgejr.

RESTEN AF ONSDAG

Thorgejr har været forsvundet hele dagen. Det er oplagt at de leder efter ham. Dagfinn har travlt, og kan ikke deltage i eftersøgningen (han er iøvrigt som sagt også halt, og han ikke gå med i mosen). Han vil være meget taknemmelig, hvis de kan klare det alene.

Det er selvfølgeligt muligt at nogen af dem vil blive i hallen imens.
Dagen går med at lave snehegn, hugge brænde og udbedre folden. Ved skumring drives kvæget ind i folden.

Eftersøge Thorgejr:
Hans ting (se hal-beskrivelse) SIDE 9
Spørge: lille-Kjartan ved han var ude i mosen.
Følge spor: Nogen har bevæget sig ud i skoven for nylig (i retning af mosen). Det er nok Thorgejr.

FØRSTE BLIK I MOSEN (se side 19-20)
Her bør heltene finde nogle enkelte ting, sager og spor. F.x. gravhøj, store fodspor, mosehuller, stier. De kan finde Thorgejrs spor og hans generelle retning. De skal ikke finde Thorgejrs lig eller Kultsted idag (de kan passere inden for få meter uden at kunne se noget).
Det bliver skumring og begynder at blæse op. De bør vende om for ikke at fare vild i mosen den aften.

STORMVEJRSNATTEN

Om natten indtræffer der en dramatisk begivenhed - eller faktisk to.

Den ene foregår i drømme. Den anden foregår i virkeligheden. Men de finder sted samtidig, og der er en klar forbindelse.
Scenen er meget svær at styre. Overvej, hvordan du vil køre den.

Een del af heltene (to eller tre) vil drømme. Drømmen er dramatisk og tyde på mørke kræfter. To-tre af heltene vil ikke deltage i drømmen. De vil vågne (rigtigt) og se, hvad der sker i virkeligheden.

ONSDAG AFTEN - det blæser op

Aftenen går med lidt tale. Der er en chance for at tale med Dagfinn, Fridrunn (sidste chance faktisk), Harmod osv, og at få et lille indblik i gården og dens folk.

I løbet af aftenen blæser det op udenfor. Dagfinn lader et par høns slagte til gæsterne.

Blæsten river i hallen og piver i røghullet. Flammerne dør ud, og alle lægger sig til rette omkring ildstedet midt i hallen.

DRØMME I STORMEN (Onsdag / Torsdag):

målsætning: spillerne skal langt hen af vejen tro, at det sker i virkeligheden. Lad dem reagere som på virkeligheden. De spiller der ikke deltager i drømmen (som deltager i de vågne begivenheder) må gerne tro at de sover - og går glip af noget - mens drømmen står på.

Det er nat og stormen raser. Bålet er døet hen. Gløderne fra ildstedet lyser svagt op i hallen. Vinden river i huset og piber. Måske vil heltene sidde vagt måske ikke.

Hvis der er vagter, så lad dem slå for Årvågenhed. Lad dem også slå en 4 terninger. Forklar dem ikke hvorfor.

Vælg selv af dem, hvem "falder i søvn", og hvem der "vågner op".

DE DRØMMENDE

Lad alle spillere slå årvågenhed. Den der klarer det bedst, vil være den første til at "vågne" ind i drømmen.

Derefter vil de næste vågne i løbet af et par "runder". De to-tre stykker der ikke "vågner", vil ikke kunne "vækkes" til drømmen.

Drømmens gang:
Den/de første der "vågner" vil skimte/høre nogen snige sig ind i hallen. De kan trække deres våben eller gøre anskrig. Skyggen løber hen til Fridrunns leje. Skikkelsen vil løfte hende op. Hvis spillerne ikke har gjort det, vil en anden råbe op - Det er Dagfinn.

Gløderne fra ildstedet kaster et rødt skær i hallen. De oplyser den fremmede. Det er en bredskuldret ung mand med flettet mørkt skæg og forblæst mørkt hår. Han bærer sværd og brynje.

Han ligner Thorgejr (det ved de, hvis de har fået ham beskrevet).

De "vågne" kan reagere - eller de kan se sig omkring. Hvis de venter vil han bevæge sig mod døren. Det er bedst at lade dem angribe, og skimte ting senere.

Kamp mod normal Thorgejr
Når de angriber, vil han forsvare sig med sværdet med Fridrunn over den ene skulder. Han vil slås som en besat. Han lader til ikke at være

påvirket af sin byrde. Han vil tilsyneladende tage skade, men han vil ikke bukke under for sine sår.

Han angriber med sit sværd på evne 10.

Dagfinn og hans skygge:
Det kan være at nogen kikker efter Dagfinn. Ellers bør de blive opmærksom på ham.

Dagfinn står nemlig op et stykke fra kampen han står og bæver. En stor uklar skikkelse står bag ham. Den er to hoveder højere end en mand og ligesom iklædt en kutte af mørke. Den synes at lamme Dagfinn. Den bevæger sig ikke.

Der er ikke andre i hallen, der bevæger sig. Kun hvis de kikker nøje efter kan de se de sovende skikkelser af børnene og trællene. Kun een - uklar skikkelse blandt trællene synes at være vågen (Det er ikke til at se hvem det er)

Transformationen:
Når heltene har bemærket den sorte skikkelse, løfter den langsomt sin ene arm - en sort tågeagtig hånd peger på den kæmpende Thorgejr.

Thorgejr begynder nu af ryste vildt. Han taber Fridrunn, der falder til gulvet. Han lader sit sværd falde. Som han ryster synes han samtidig at vokse. Hans brynje sprænges. Hår synes at vokse ud på ham, og hans hoved bliver underligt dyrisk. Han løfter sine hænder, der er blevet som kløer, og han kaster sig frådende over sine modstandere. Først nu kan han iøvrigt skades for alvor.

Thorgejr - uhyre: Kløer 12, Sejghed 30.

Prøver nogen nu at angribe den sorte skikkelse, vil den bævende Dagfinn prøve at værne dem med sine bare hænder.

Kampen fortsætter til heltene besejrer uhyret eller bliver dræbt selv. Så vågner de. De vågner i den rækkefølge de eventuelt dræbes, og de kan deltage i den vågne sekvens efter et stykke tid.

Først når dette er overstået kører du sekvensen med de vågne.

DE VÅGNE

De ikke drømmende vågner ved et skrig. Det er Dagfinn der råber på Fridrunn. Dagfinne vælter sig uroligt.

Fridrunn er væk. Hendes leje er tomt. Blæsten piber ind i hallen, og døren er åben.

De helte, der deltager i "drømmen", lader sig ikke vække - foreløbig.

Som sagt er Fridrunn væk. Trællene kikker søvning op fra deres lejer. Harmod styrter over og prøver at vække Dagfinn. Børnene klamerer sig angste til hinanden i et hjørne.

Ud i stormen:
Udenfor raser stormen. Vilsne blade og en smule regn pisker gennem natteluften. En halvmåne lyser op. Ingen skikkelse lader sig se.

Fridrunn er ved at vakle i retning af stien mod dyssen. Hvis heltene løber ud, kan de skimte hende efter noget renden rundt i stormen. Hun vakler som et skib der er ved at kæntre i stormen. Hun vil besvime, når de når hende.
Hvis de lader hende fortsætte når hun lidt forbi skpovbrynet, hvor hun vil segne. Der vil hun også kunne findes forkommen senere, hvis de ikke skynder sig efter hende.

BAGEFTER:
Dagfinn og "de drømmende" vil vågne op. Både Dagfinn og dem der "døde" i drømmen vil være meget fortumlede. De må gerne tro at deres "drømmedød" vil få skæbnesvangre følger for dem.

Heltene vil kunne huske drømmen. Dagfinn vil være svedig og bange. Han kan intet huske.

Fridrunn vil være næsten i koma nu. Hun vil kun mumle ord og navne i vildelse: se side 14.

Harmod vil være opreven. Det er sket af Dagfinn har mareridt - særligt på det sidste. Men dette var meget slemt.

Om morgenen er stormen stilnet af, og skoven står uden klædning.

"KORREKT FORTOLKNING":
Enhver udlægning af drømmen, der fører heltene mod løsningen af mystiet er den rigtige!
Hvis spillerne vil diskutere det, så lade dem. Men lad dem gøre det på de forudsætninger, som heltene ville have (altså ingen Freud-analyse og spil-logik).
Generelt bør begivenheden anspore heltene til at interessere sig for de skjulte forhold på Ulvsdrup.

EFTER STORMEN (Torsdag og frem)

Efter stormen ændrer landskabet sig. Sørg for at give billedet af det kolde og nøgne sen-efterår.

Når heltene viser sig at undersøge sagen.
De kan med held udspørge Dagfinn og Fridrunn om Thorgejr - se afsnittet om dem. De kan også høre om fortiden fra Dagfinn eller Harmod.

Dagfinn vil blive modvillig, hvis de lader til at drage hans ærlighed og dueligheid i tvivl. Sulda vil lade ham forstå at han skal modarbejde heltene eller Fridrunn vil dø. Han vil dog ikke gøre noget aktivt.
Hvis de ikke korer sur i det vil Sulda begynde at bruge sejd mod dem.

FOLKENE PÅ ULVSDRUP

Dette afsnit beskriver de forskellige personer på gården nærmere. Det er til, hvis nogle ønsker at se nærmere på dem, gå dem på klingen osv. Der er henvisninger til afsnittet fra "Ulvsdrup"-afsnittet og fra "Begivenheder". Som sædvanlig har de normale oplysninger normal venstre-margen og særlige tilfælde er indrykket.

Rækkefølgen er:
Dagfinn, Fridrunn, Børnene
Harmod, Sigrid, Skate
De baltiske trælle

Hemmeligheden:
Langt dem meste af tiden, vil heltene ikke vide noget om ofringen af Sveto. Dette er en "Stilhedens sammensværgelse". Kun langsomt bør dette komme til overfladen. Det er noget ingen fremmede har brug for at vide. Der er ingen der fortæller det af sig selv. Der skal selvvstændige spørgsmål til.

Der er egentlig kun, hvad Fridrunn siger i vildelse og heltenes evne til at a stille de rette spørgsmål, der kan lede dem på helt rette spor. (gode spørgsmål: hvor kommer trællene fra. Hvem tog dem med...)
Hvis de har brug for hjælp, kan du lade nogle bemærkninger falde af fra Dagfinn eller Harmod.

Dagfinn
Dagfinn er urolig og splittet. Han ved at Sulda har nøglen til at helbrede Fridrunn. Men han ved også at prisen vil være frygtelig. Langsomt har han givet op at kæmpe imod.
Han vil ikke vide, hvad at sige og gøre med heltene. På den ene side bør han hjælpe dem med at finde Thorgejr og hjælpe Fridrunn. På den anden side vil han ikke indrømme at der er noget galt.
Dagfinn kan tale om familiens historie og sin faders gerninger. Han vil måske komme til at røbe sin skuffelse over ikke at leve op til sin far (han havde et uheldigt fald som barn).

Dagfinns skyld og skam:
Han ved han gik med til at ofre Sveto af skinsyge - ikke for at ære sin fader. Han skammer sig endnu, og vil helst ikke tale om det. "Lad de døde i fred, så lader de os i fred", siger han. Som sædvanlig tager han fejl.
Dagfinn kan overbevises til at gøre modstand - koste hvad det må. Men det kræver gode talegaver. Det er bedst at påvirke ham gennem Harmod.

Fridrunn
Konen er svag og afkræftet. Sløj havde hun været længe, og hendes sygeleje har nu varet i tre uger. Dagen dre kommer er hun bare afkræftet. Hun kan tale om sin bekymring for Thorgejr osv. Efter stormvejrs-natten falder hun helt i afmagt. Taler i vildelse f.x.:
Om Thorgejr "sig det til ham"
Om en ring hun har tabt (Sulda har brugt den til sin forbandelse)
Om at hendes børn er væk "de er i busken"
Om ~~Berthora~~ "hun ved besked"

BJØRNHAD

Man kan prøve at spørge hende ud. Men hun vil rable videre. Spørger man hvor noget er, vil hun sige noget som "Over havet", "under jorden" og "i skoven".

Ved at se på hende, kan man finde ud af at hendes sygdom er svær, men ikke hvad den skyldes (heller ikke ved at slå Helbredende/Skadende).
Slår på Runekundskab (Amuelt eller. Fortryllelse, kan man se at der kan være tale om en forbandelse.
Kigger kan på jorden under sygelejet (eller slår Årvågenhed ved grundig søgning), kan man se at noget er gravet ned. Graves det op er det liget af en tudse - et par uger gammel. I det rådnede kadaver ligger en guldring. Den Fridrunn har savnet. Fjernes tudsen, vil Fridrunn langsomt få det bedre.

Lille-Kjartan og Dagrun.
Børnene er fem og tre år gamle. Lille-Kjartan er lysblond og mager. Hans søster er lille og meget blond. Hun render næsten altid i hælene på ham eller Skate. I moderens sygdom har de to børn fået lov til at passe sig selv - sammen med Bugos datter.
Lille-Kjartan har set lidt af hvert. Men det kræver lidt tålmodighed at liste det ud af ham. Han ved at "onkel" Thorgejr sneg sig ud af hallen om natten.

TRÆLLENE

Harmod
Der er Harmod der får gården til at løbe rundt. Efter hans kone døde for et par år siden, blev han tavsere. Men efter Sveto blev ofret, moderen Bjørghild er død og hustruen Fridrunn er blevet syg, er husets herre Dagfinn blevet underligt svag. Og Harmod har taget sig sammen.
Harmod er far til Sigrid, der er var Svetos kvinde. Han forstår ikke hvorfor hans svigersøn skulle dø. Men han har godtaget det. Han ved intet om det der sker bag hans ryg. Det er han for træt til. Harmods kampgejst kan vækkes til live nemmere en Dagfinns. Trods det han er træl, føler han et kald overfor Ulvsdrup.

Sigrid
Sigrid er under særligt pres. Hun er loyal overfor sin far Harmod. Men hun er også klar over Sulda er den mest magtfulde på Ulvsdrup. På det sidste er hendes søn Skate er blevet endnu mere sær end han oplejer at være - når han presser sig ind til hende om natten og klynker, at "far kommer efter ham".
(hun er træt og ryster ofte på hovedet)

Skate
Skate er søn af Sveto og Sigrid. Han har altid været tavs og underlig. Han ejer synskhedens gave. Han har drømt om sin faders opvækkelse fra de døde. Derfor er han fuldstændig forskrømt og mærkelig i disse dage. Det vil kræve et stort arbejde at få Skate til at sige noget fornuftigt.
(spil Skate med stirren, savlen, mærkelig rysten osv. Hvis nogen virkelig vil prøve at få noget ud af ham, skal det også kunne lykkes)

BALTERNE

Sulda
Den gamle var Kjartans kvinde. Deres søn Sveto var hendes stolthed. Kjartans anden "ægte" søn er i hendes magt, fordi han ved hun kan frelse hans kone. Men for det skal hun have magten over hans børn.
Trælle har tålmod, og Sulda har også den stærkes tålmod. Hun ventede på at Dagfinn ville give sig. Men da kom Thorgejr, tilkaldt af Fridrunn. Han måtte ryddes af vejen. Sulda måtte påkalde sin elskede Sveto ud af gravens dyb. Og hun måtte kaste en forbandelse på Leif, der skulle bringe bud til Thorgejrs slægtsmand.
Sulda er gammel og skal snart dø. De sidste dages anstrengelser har svækket hende, og med heltenes ankomst bliver hendes tålmod langsomt vendt til en fornemmelse af hast.
Se om troldkvindens evner og muligheder s. 22 og frem og s. 26.

Zima
Den unge tælle-pige er Suldas øjne og ører, og hendes hænder og fødder. Det var Zima der stjal Fridrunns fingerring, Thorgejrs runekniv, og en lok af Leifs Galtensvends hår efter hun havde tilbudt at klippe ham. Hun vil - på Suldas bud - også stjæle fra heltene. Zima er datter af trælkvinden Hela.
(Zima er surladen og skuler meget)

Hela
Denne halvgamle trælkvinde har affundet sig med alt. Hun adlyder. Sulda, sin datter Zima, konen i huset Fridrunn. Kun Sigrid hundser ikke rundt med hende.

Bugo
Kæmpen er Suldas anden søn. Han siger ikke meget og gør det han skal. Han følger sin mors bud. Han tænker ikke hurtigt, men han kender de gamle sange han lærte i det gamle land som dreng. Hans egen kone døde i barsel, og han har taget sin brors kvinde Sigrid, Harmods datter.
(Bugo taler meget langsomt. Han taler et snublende dansk. Se kendetegn under "opgøret" - s. 26.).

Irsa
Bugos kvinde fødte en pige før hun døde. Hun er fire år gammel, og leger med Lille-Kjartan og Dagrunn.

Og så er der gårdens døde...

Omkring Hallen:
Udover hallen selv er der en lade, brændeskur og et par grubehuse med værksteder. Alle dele er lidt frønnede. Hallen og de tilsluttende bygninger ligger i en "vig" ind i skoven med agrene øst for sig - mod landevejen, hvor heltene kom fra. Mod syd og øst ligger Ulvemose. Mod skoven ligger gravpladsen.

Ved at gå langs områdets udkanter kan man finde forskellige stier ud. Bag gravpladsen løber der en sti ud i skoven. Den fører til gravhøjen (se MOSEN). Bag laden er der en anden sti, der fører genem et buskads. Den lader til at blive brugt lidt tiere. Det er den trællene bruger på vej til deres offersted.

Laden er netop fyldt fra høsten. Her er nyslået hø og korn (er der nogen der har høfeber?)

Bag laden er der en skjult sti, brugt af flere personer. Den går gennem et buskads, og følger skovbrynet i retning af mosen.

GRAVPLADSEN
Ved skovens kant er de døde gravsat. Selvom det er en ny hal, så har Ulvsdrup sine døde. Der er en gravsætning på 10×10 skridt. Ca. 1 meter høj, kantet med sten. Der ud over er der gravstene for Bjørghilda - og for to af Fridrunns børn der døde som små.

Trællenes grave er mærket med krukker og ofringer. Ofringer fra høstfesten markerer seks steder - der man husker de døde ligger.

<u>At se nærmere på gravhøjen:</u>

Kjartans høj er omgivet af sten. I den ene side - mellem to sten - er der et hul ind - som et grævlingehul. Dyreviden kan sige, at det ikke er en grævling eller et andet dyr, men det er ret nyt. Fra hullet kommer en stank af forrådnelse.

Du kan få heltene til at sværme usikkert om dette hul, før de vover at trænge derind. Spil på deres værste frygte.

Siger de det til Dagfinn, vil han ikke høre om det. Han vil sige det nor er en grævling eller noget. Menneskekundskab kan sige at han ikke ved noget om det.

Man kan ikke tillade sig at grave højen op! Den "bedste" løsning for at finde ud af noget er at kravle ind i hemmelighed. Velbekomme.

I GRAVENS DYB

I graven.
En mand skal kravle ti fod ind i hullet for at komme ind til hulrummet - til graven. En fakle er det svært at have med, men uden lys bliver man nødt til at føle sig omkring derinde blandt de døde.

Note til spilmesterens arkæologiske overblik:
(der er tale om en kammergrav - 2 gange 3 meter og 1,5 meter i højden. Jordvæggene er støttet af brædder. Længere planker er lagt som gulv og som loft for kammeret før jorden er blevet kastet over. I en af enderne blev Kjartans lig nedlagt i kiste. Den halshuggede træl blev lagt på gulvet ved siden af kisten.

Da Sveto blev "vækket" af Sulda, har han rodet rundt i graven. Han har bl.a. hevet sin far ud af kisten, men har lagt ham til rette da han ikke også ville vågne. Han har fået nogle brædder væk og har gravet sig ud.)

Kammeret er tre fire skridt på hver led, og så som et seksårs barn. Vægge og loft er af træ. Man kommer ind ved at kravle over en bunke jord. Jorden ligger inde i kammeret - ikke udenfor, som om nogen har gravet sig ud.

Der er ikke så meget at beskrive herinde. Men gør det langsomt - husk de skal <u>føle</u> sig frem.

Her ligger liget af en mand i rester af rige klæder. Han har et guldsarmbånd på, og ved hans hoved står to drikkeglas.

I et andet hjørne af graven ligger et sværdskæfte slænget - men intet sværd. Der er plads til en anden krop, men ingen spor - udover rester af overskårne bånd.

Det sidste man finder er det afhuggede hovede af en mand - rådnet og forgået efter et år. Der er ingen krop.

Mulighed: hvis Sulda ved de er i graven, og hjar samlet nogle af deres ting, kan hun kaste en forbandelse, så der går panik i een. Særligt, hvis der er to mand i graven (eller der komme en ind for at hjælpe), kan den ene gå på den anden i den tro det er en genganger.

SPOR I MOSEN

Ulvemose er et fladt sumpet område. Noget er egentlig mose med siv og søer, men langt det meste er skov. Fra urtiden har alt groet her af sig selv, og mennesket er en sjælden gæst her. Underskoven er tæt, og rådnende stammer ligger omkring.

Mosen skjuler trællenes hemmelige kultsted. Og mosen er præget af Suldas sejdkunst, så hun har stor magt over den og det der er i den. Et sted ude i mosen lurer Sveto - eller Svetos hovedløse krop som er vækket til live ved Suldas sortekunster.

LANDSKAB
Før stormnatten, vil træer og buske være bekældt med vissent løv af aller farver. det vil skule udsyn osv. Men stier vil være nemmere at finde. Efter stormen vil landskabet være tydeligere at se.

At færdes i mosen
Som sagt er det meste af mosen skov - urskov. Træer er af alle aldre, og buskadser vokser her og der. Det kan være svært at nå frem. Giv gruppen besvær når de lusker rundt herude.
Det er også nemt af høre lyde og se skikkelser i efterårsskoven.

Om at spore i mosen.
Mosen består delvis af fast grund og delvis af sump. Nogle steder går dyreveksler. Der er spor der fører til steder i mosen. Disse spor bør heltene følge og tabe - og måske finde igen.

Steder i mosen.

Sporing vil føre heltene til nogle af disse steder. Ligeledes at gå efter landemærker. Lad dem blive fundet i en rækkefølge, der er nyttig for stemningen. Byg stemningen op før de kommer til Kultstedet.

Jættestuen
Stien
De store fødder
Ulvefælden

Den døde kriger
Kultstedet
(de to sidste bør først findes efter Stormvejrsnatten)

Jættestuen
Der fører en sti fra skovbrynet ved Ulvsdrup ind i skoven og til kanten af mosen. Stien fører til en lille høj groet til med brombærbuske. Der er en sti mellem tornene op til en jættestue på højen. Her ligger blot og ofre - madrester, et par glasperler osv.
Det er blot til "de gamle" og "højfolket". Sådant er ganske udbredt. Bloten er fra Fridrunn, men hun har ikke været her i en måned. Sveto gemmer sig ikke her. Det er ikke her hans døde har hjemme.
Området omkring jættestuen bærer præg af at være gennemsøgt.

Spor - ikke mere end et par dage gamle fører videre - ind i mosen. Det er skridt fra en mand der ikke er på hjemmebane.

Stien
Et sted kan en person slå Årvågenhed. De er i et relativt åbent område. Der står en pind i jorden.
Dette er en gyngemose. Trællene har på steder mærket vejen til kultstedet, hvor jordbunden er forræderisk. Ser man nærmere er der en utydelig sti og flere pæle gennem det forræderiske område. Noget henne, ophører stien. Heltene må nu tage bestik af landskabet og gå videre på fornemmelsen.

De store fødder
Eet sted finder den sporende de store fodspor. De er enten gamle eller meget sære. De er memlig een-en-halv fod lange og een fod brede. De er svære at følge.
Det er spor efter Sveto. Hans mod har udstyret ham med flettede sivsko så han ikke synker i mosen. Derudover har Svetos krop minderne om en barndom tilbragt i mosen. Han færdes ved hjælp af moderens trolddom og disse rygmarvsminder.
Sporene kan følges et stykke. Een af heltene vil bemærke at han selv er sunket i. Sporen fortsætter uanfægtet. Skummelt!

Ulvefælden.
Noget hænger i en snøre fra en gren. Nærmere på kan man se det er et stykke råddent kød. Det er ikke helt til at se, hvad det stammer fra.

Det er en helt normal ulvefælde. Men for den der tænker på mørke kræfter kan det synes anderledes... Hvis der er nogen der iagttager jorden under kødet eller tænker sig om, kan de se at der er en overdækket grav.

Den der går hen til lunsen vil falde i et 10 fod dybt hul. Han skal klare to 6're på springe eller forstuve foden

Kun 1 6'er: Mindre forstuvning. Kan gå med stok osv. -2 terninger på bevægelse - kan blive værre.

Ingen 6'ere = slem forstuvning. Skal have støtte for at gå -4 på bevægelses-evner.

Ingen 5'ere og 6 ere = brækket ben. Smerte. Kan ikke bruge normal bevægelse.

Kun 1'ere og 2'ere: brækket ben på langs. Jammersmerte!

Den døde kriger.
De kan skimte noget lænet op af et træ et stykke fra stien. Dette er ikke langt fra åsen med kultstedet.
Når de kommer nærmere kan de se at det er en skikkelse - kroppen af en mand. Han er helt stille. Hovedet hænger ned mod brysten, og langt, tjavset hår skjuler ansigtet. Armene griber krampagtigt om træet bag ham. Fingrene er boret ind i barken og er revet til blods med knækkede negle. Mandens mave og venstre ben er farvet sort af lævret blod fra et sår lige under ribbenene.
Hans sværd sidder i skeden. Liget har været mindst et par dage

Men det er ikke rørt af ulve og ravne.
Løfter nogen han hoved ved det brune hår ser de ind i hans åbentstående stirrende øjne - og de ser munden låst i vidtåben dødsstivhed. Det er manden der optrådte i drømmen i Stormnatten. Det er Thorgejr.

Kultstedet
Et sted kan man finde en sti der er blevet brugt af flere. den går mellem nogle hasselbuske på en ås. Denne sti bruges jævnligt af en gruppe mennesker. Så forsvinder stien.
De nederste grene i et buskads er knækkede. Gennem krattet når man ind i en lysning.
I midten af lysningen står en stor sten - halvt så høj som en mand. Mange fødder har trampet rundt om stenen, og jorden er hård som klinet ler. Her er rester af fjer, okkermaling og brændte bene.

Undersøgelse af kultstedet;
Under en busk ligger nogle strå der er knyttet sammen til en lille dukke. Dukken er af et menneske - med arme, ben og hoved. Den løkke af strå, der udgør dukkens hovedet er knækket og hæner skævt på duken. I denne løkke er en tot kobberrødt hår snøret fast.
En af heltene kan huske at have set hår af den farve før (Leif - den døde mand ved hesten). Ved nærmere eftersyn kan man se at det nederste af figurens ene ben også er knækket. Nogle brune hår fra en hestemanke er bundet om denne fod. De har set en hest af den farve fornylig.

Efter at have været der lidt tid, vil heltene føle sig beluret. Een der slår Årvågenhed vil føle at det er stenen der iagttager een.

Stenens Ansigt
Een der slår Årvågenhed (2 6'ere), Udsmykning, eller har Stenhuggeri som håndværk - eller som ligefrem kigger efter - kan se at der er udhugget et ansigt i stenen. Ved nærmere eftersyn (hvis nogen ser efter) er der hele tre ansigter hugget ind i stenen. De er alle utydelige, og følger stenens former.
Der ligger også nogle små træspæner ved een side af stenen. De stammer fra en træfigur Thorgejr snittede af stenens ansigt da han først fandt kultstedet. (Figuren ligger i hans pose, der er skjult ved hans leje på Ulvsdrup).

(de må selv slutte at det er trællenes kultsted. Terningslag bør ikke kunne hjælpe dem. Det er sundt ikke at være helt sikker i sin sag).

"Trolden i tågen". Denne scene kan finde sted efter de fleste af mosens frygteligheder er afsløret. Se side 23.

SULDA MOD HELTENE:

Disse sider handler om Suldas forskellige muligheder for at tage affære mod heltene.

Første reaktion: hun vil lade Dagfinn forstå at heltene er uvelkomne. det kan hun stort set gøre ved at sende et ondt blik til ham mens de er et andet sted

SEJD:
Sulda's bedste våben er Sejd. Hun vil handle efter, hvor farlige hun synes heltene virker. Sejd er beskrevet i efterskriftet. Men her er et udvalg af metoder der skulle være tilstrækkelige for eventyret.

Sulda vil sikre sig genstande osv. fra nogle af heltene - f.x. gennem Zima mens de er andetsteds.

Forbandelser:

Sygdomme: De er for langsomme at arbejde med, medmindre en af heltene har et sår, der kan gå betændelse i.

Uheld: Ved at skaffe en genstand fra dem, kan Sulda skabe et par uheld ude i mosen (hendes "enemærker"). Det kræver 2 6'ere at fremprovokere et uheld i et område som mosen, der er ukendt for offeret.

Sulda vil prøve at lade uheldene være naturlige. Derfor vil hun i første omgang afholde sig fra at lave store ulykker, eller lade uheldet slå til steder som Gravpladsen eller Kultstedet (hvis de finder det).

SULDAS SEJD: Sejdkunst 8

Bonus	Genstand fra offer	Sted
2	Beklædning	Hjemmebane (Ulvsdrup)
3	Ejendom	
4	Hår, blod	Enemærker (Mosen)
5	kær ejendom	
6	Arvestykke	Helligdom (Kultstedet)

F.x. Zima har skiftet læderremmen ud på en af Styrbjørns sko. Mens han går i mosen, kaster Sulda en forbandelse: 14 terninger;

8 (Sejd) + 2 (for beklædning) + 4 (mosen). Hun slår bl.a. 3 6'ere:

Styrbjørn falder "pludselig" over en rod. Han må slå Balance for at undgå at forvride foden.

Lad nu være at overdrive det! Et par "uheld" om dagen må være nok.

Sveto
Hans døde krop er vækket til live med moderens sortekunst.

Rådden er den hovedløse krop, der skjuler sig i mosen. Trolddommen har gjort forrådnelsen langsommere. Kødet er blevet hårdt ogsortligt. Og enkelte steder stikker en knogle eller ribben ud.
Det værste af lugten er væk nu, men der er en høm af forfald og mose omkring den.
Sveto slæber rundt med Kjartans krigsspyd, som han bruger i kamp.

Der færdes den sikkert, da Suldas trolddom hersker her. Sveto bærer store sivplader på fødderne så han ikke falder i sumpen. Dem her Zima lavet til ham. For kortere tidsrum kan han bevæge sig uden for mosen. Selv uden hoved er han en farlig kæmpe.

SVETO:
Styrke 9, Sejghed 20:

Evner:
Sveto er styret af Suldas Sejd. Hans evner er afhængige af hvor man er. Skal han angribe nogen, er de også afhæninge af at have nogle ting fra dem (dem vil Zima bringe ham).

Angreb = bonus for Sted og Genstand

	Sted	Genstand fra offer
1		
2	Ulvsdrup	beklædning
3		
4	Mosen	Hår, våben
5		
6	Kultstedet	Arvestykke osv.

Frygteffekt.
Hvis man ser Sveto skal man slå mod sin Visdom. Slår man ingen 6'ere, bliver flygter man eller lignende i kortere eler længere tid. Hvis Sveto eller Sulda har en ting fra en, trækker man dens "værdi" fra sin VISDOM. Ex. Sveto havde Thorgejrs runekniv (Sejd-værdi 6).

TROLDEN I TÅGEN

Dette overfald vil komme efter heltene har indset at der er trolddom med i spillet. Allerhelst må de gerne have fundet dukken ved kultstedet - og selv have fundet ud af de mangler noget. Det finder sted i mosen. Et par af dem må også gerne været kommet til skade.

Heltene er på vej over et område med sumpet skovbund. Der er begyndt at være en let dis. Også selv om det ikke er den tid på dagen. Kun kort tid efter er disen blevet en tåge, og de kan kun se få alen for sig. Snart er tågen blevet en ærtesuppe.

Det er Sulda der har manet tågen op, så Sveto kan angribe en større gruppe og dræbe en eller måske to - og samtidig kan slippe væk uden at blive "genkendt".

Det er umuligt af finde vej. Grene synes at række ud efter dem. Jorden lige her er moset. Flytter de sig fra stien, vil de synke lidt i. Pludselig kan en af heltene høre lyden af fødder ude i sumpen

En svuppende lyd af store fødder.

ANGREBET

Sveto vil angribe en af eventyrerne, som han har en genstand fra. Den udvalgte må lave et Årvägenhed for at ikke at blive overrasket. En lugt af mose og råddenskab advarer ham et øjeblik før Sveto angriber. Det næste han ser er omridset af den brede krop, hvor hovedet er vokset sammen med skuldrene.

Angrebet foregår ved at Sveto styrer direkte mod eventyreren angriber ham. Om muligt vil han splitte gruppen op og trække offeret med ud i tågen. Gruppen er splittet, vil Sveto kæmpe. Ellers vil han lave to angreb og forsvinde ud i tågen.

De må gerne tro det er en trold.

SVETO: Sejghed 20:

Angreb (i mosen) 4 + evt. genstand fra offer (1-6 mere).

Alternativ: et angreb ved kultstedet. Her har Sveto 6 terninger i grund-chance. Men heltene vil også være mere på vagt her.

Andre eventyrere der vil slå på væsenet kan gøre det. Men med fare for at ramme deres frænde, HVIS DE SLÅR FLERE 1'ere end 6'ere.
Kun skade for 6'ere - (medmindre man slår kun 1'ere og 2'ere)
Slå forsigtigt: to terninger mindre

OPGØRET

Efterhånden vil heltene finde ud af, hvad der går for sig. Så vil de måske gøre noget.

Hvis Sulda kan se at det nærmer sig vil hun kaste sig og sine sønner ud i en sidste kamp. Det betyder nok at hendes hævn ikke kan bringes til fuldbyrdelse. Men det kan også betyde heltenes død. Her er givet to klimakser. Andre varianter er mulige.

FORBEREDELSER?
Jo bedre tid hun har, jo mere lige bliver kampen mellem trælle og frimænd. Hvis hun kan vil hun endelig tvinge Dagfinn til at give sig hans børn. Det kan kun ske, hvis de ikke har "snakket alvorligt" med ham.

Hvis Sulda således kommer dem i forkøbet vil kun tage børnene ud til kultstedet og trælbinde deres sjæle.

VEJRET:
Som opgøret nærmer sig, trækker det op med sortegrå skyer. Lige før det rigtig er ved at gå igang begynder det at høvle ned med en kold og straffende efterårsregn. Bare for stemning.

KLIMAKS 1: Opgør i Mosen:
Hvis Sulda kommer heltene i forkøbet

Heltene kommer tilbage til Ulvsdrup - eller vågner op om morgenen. der er underligt stille.

Så ser de Dagfinn. Han sidder som forstenet og kikker ud i luften. Harmod og hans datter Sigrid sidder i et hjørne. De holder om hinanden og ser forskræmte ud.

Så kommer Fridrunn til syne i døren - tæret af sygdom og med vilde øjne og strittende hår. Hæst hvæser hun: "De har taget mine børn - mosen" Så synker hun sammen.

Heltene skal nu kæmpe sig igennem mosen meddiverse farer for at nå frem til kultstedet. De skal vare sig for at var vild, falde og slå sig osv. Med mindre de virkelig nøler bør de nå frem mens Suldas ceremoni er igang. Den siste kamp vil være til deres bestemte ulempe!

Kampen bliver med Bugo og Sveto. Sulda vil bruge den magt hun har på kultstedet. få træers grene til at slå ud efter dem, buske til at indfiltre dem osv. Find på noget der forsinker snarere end at skade.

KLIMAKS 2: Opgør på Ulvsdrup.
Her er heltene mere eller mindre kommet Sulda i forkøbet.

FORBEREDELSER (hvis de giver hende chancen)
Kan hun dét vil hun lede en eller to af dem i baghold. Sulda vil påkalde Sveto. Så vidt muligt vil hun vente til han er kommet. Hvis der er tid, vil hun også kaste en forbandelse på en af heltene.

Bugo vil hente en okse i skuret. Slibe den, hvis han har tid. Er der tid, vil Sulda bede ham om at pande dem enkeltvis.

---- Selve Kampen: ----

UNDER KAMPEN:
Kun Sulda og hendes sønner vil slås under kampen. Zima vil prøve at stikke af med Dagfinns børn. Som om hun fører dem i sikkerhed. Hvis det lykkes kan vi stadig få tid til jagten gennem mosen fra klimaks 1.

OPLYSNINGER

SULDA
STYRKE: 3 VISDOM: 14 CHARME: 10 Sejghed: 9
Evner: Negle 5

BUGO:
STYRKE: 12 VISDOM: 6 CHARME: 5 Sejghed 22
Evner: Økse 10

SVETO
STYRKE: 9 Sejghed: 20

Evner: Angreb (spyd; kløer: 3 plus bonus for genstand fra offer).

Angrebsevne: Læg tal sammen for Sted og Genstand

Ulvsdrup	2
Mosen	4
Kultstedet	6

Synet af Sveto slår også folk med skræk. Se reglerne for det i efterskriftet.

Husk det, hvis en af heltene kan bruge fordelen fra bjørnens hjerte på dette meget passende tidspunkt. Denne person vil få en større sejghed og vil ikke kunne påvirkes af frygt. 1'ere og 3'ere vil ikke gøre skade på ham.

SLUT

Efter kampen er det kun tilbage at få de livet til at gå videre på Ulvsdrup - hvis det er muligt.

Trællens bod er betalt.

(og vore venner er nok store helte nok nu til at monstre til Tjodolf Langes togt til Østersøens kyster - hvis de da stadig har lyst at tage derhen)

UDFLUGT & BAGGRUND

Denne udflugt er en nødløsning for svage sjæle. Hvis nogen tager denne tur, vil Sulda sætte sin plan i værk.

Hvis de lader nogen blive tilbage på Ulvsdrup, vil hun givetvis få dem overfaldet. Hvis ikke, vil de kunne vende tilbage til en "Klimaks 1 - situation".

Hvis de gør det diskret er der til gengæld en fordel at hente.

Mårvad

De kan også tage til Mårvad. Her bor en stor del af efterkommerne efter Asleifs besætning. Mårvad ligger i en ådal, lidt fra havet. Her er otte gårde med agre, samt stejleplads og skibe. På en bakke lidt bag byen ligger en ny skibssætning for Asleif. Asleifs søn Ragnar er høvding her. Ragnar er en lille rødhåret mand, der har ry for at være en af de stædigste mænd på egnen - og en af de bedste spydkæmpere.

I Mårvad bor stadig to gamle mænd - Rune og Hildur - der var med på Asleifs togter - og der er også nogle trælle der blev taget der. De kan fortælle om Kjartan og Sulda, hvis de varmes op.

Der var strid mellem Kjartan og Asleif. Kjartan var en stolt mand, der ikke ville tage andres ordrer. Rolf Røgsild, der var en viis viking, overtalte Kjartan til at få sin egen gård væk fra Mårvad. Her kunne han være sin egen herre. Han overtalte så Asleif til at hjælpe med rydning og bygning. På den måde blev en fejde afværget.

Ragnar vil byde alle ærlige folk ind i sin hal. Han vil spørge om nyt udefra, og han kan også fortælle om Ulvsdrup. Han selv kunne heller ikke lide den halsstarrige Kjartan. Han syntes det var lig ham at skulle gravsættes med trælleoffer - bare fordi hans gamle rival Asleif fik en skibssætning (men det var også hans skib!). Folkene fra Mårvad brød sig ikke om det - det var også gårdens bedste træl - men Kjartans enke Bjørghild ville det, og hendes slægtsmænd var der. Og dem skulle man ikke sige imod.

Ragnar har ikke stor agt tilovers for Dagfinn den halte. Ragnar mener ikke hans trælle kender deres plads.

Ragnars kone er Valborg. Hun er næsten et hovede højere end sin mand, og hun er den eneste i Mårvad, der kan være mere stædig end ham. Hun lytter alvorligt når Ragnar taler om Kjartans begravelse. Hun ved også noget hun vil sige til en kvinde eller til en mand der synes vis.

Hun hjalp Bjørghild med at gøre Kjartan klar til graven. Hun husker at Bjørghild fik hende til at fjerne et mærke på Kjartans krop - nærmest et brændemærke - det lignede ingen rune hun kendte. De bad og blotede også over liget en hel nat igennem for at påkalde sig norner og valkyrier - "så han kunne komme ret til Valhalla". Sådan ville Bjørghild det, husker Valborg. Valborg tror også at der stak mere under ved trælleofringen. "Af en eller anden grund hadede hun den træl".

BLOT, SPÅDOM OG SEJD FRA HELTENE

Der er trolddom i luften. Det er kun rimeligt, hvis heltene vil tage modforholdsregler. Når heltene hengiver sig til dette, hengiver de sig til den tids skæbnetro, de underkaster sig magterne og trolddommen.

Trolddommen kan også åbne for forståelse (spådom), erklære krig mod fjenden (mod-sejd) og motivere spillerne (blot og ofre).

Brug af trolddom osv. bør derfor være placeret i de rette omgivelser med vindmaskiner (til gusten blæst), tør-is (til tåge) osv. De skal lade luften og fortælle, hvorfor ritualer er så stærke.

Spillernes indlevelse er derfor vigtigere end ternigsslag for at bestemme succes! Guddommelig velvilje er på sin plads. Det er dog en uret mod ascrne, der er begået.

SPÅDOM:

Sporsøgeren den sorte
sniger i skoven ved skumring
sikkert spyd han sigter
selv den stærkeste
segner for stimandens stik

fred føler ej falken
frygter ej fare
følger fangeren
fratager ham fangsten

--- ved særlig succes ---

Skrækkeligt skud sætter sæden som ej sådedes for at spire
og
Stærk er sejden som stjæler spyd-drottens skatte

BLOT:

Blot. Blot i de rigtige navne, og riter med de rette formål er nyttige. Hvis nogen for eksempel bloter for kæmpe mod gengangere osv, bør det give gode resultater. Ligeledes at ofre f.x. Thorgejr sværd for at få held i kamp mod hans morder.

MOD-SEJD

Spillerne kan forberede modsejd. Her bør ikke terningslag men handlingens behov styre. Sejd foretages ved nattetide. Det er langsomt, og kræver lang beskrivelse og diverse terningslag. Ikke alle slag behøver gå godt. Men spillerne ved ikke, hvilke er vigtige. Visse genstande er velegnede. Skaffer de for eksempel Svetos hoved, kan de bruge det.

Hvis det virker "rigtigt", virker det sikkert!

SEJDKUNST OG SORT TROLDDOM

Dette spiller en storm rolle i eventyeret. Det er ikke så meget at disse regler skal følges. Det er bare den slags trolddom der skal kunne hjælpe handlingen videre. Når jeg inkluderer dem er det for I kan se, hvilke principper jeg arbejder efter, og også få "noget med hejm".

Sejd fungerer som andre evner. Men det er en farlig evne at bruge.

Man slår med det antal terninger for at udøve sejden
Alt efter sværhed kræves et givet antal 6'ere for at udøve den
Man kan få bonus for særligt gunstige omstændigheder

Der er tre slags sejd:
"Sikker sejd", der kan udføres forsigtigt - forberedt længe
"Farlig sejd", der udføres uforberedt og under pres
"Skæbne-sejd" ved den meste magtfulde og skæbnesvangre sejdkunst - bl.a. sejd mod mennesker og hellige dyr og steder.

Sucesser Krævet	Levende væsener	Ændring af natur
1		Finde vej i mørke
2	Tale med dyr skabe små uheld	Blæse blade over sti
3	slå med sygdom, give dyr simple ordrer	Lave tåge skabe blæst
4	skabe farlige uheld Slå med vanvid	Lave storm på havet
5	Vække de døde	Knuse sten, Nedkalde Thors hammer

Sejdpoint kan midlertidigt tabes.
Dette sker når man slår 1'ere i sejd-slag.
Ved "Sikker sejd" mistes een terning for hver 1'er mere end successer.
Ved "Farlig Sejd" mistes een terning for hver 1'er.
Ved "Skæbne-Sejd" mistes dobbelt af det ovenstående.

Automatiske 1'ere: alt efter sejd'ens væsen:
1 handle mod sit væsen
2 tvinge ånder i sin tjeneste
3 Bruge gudernes magt mod deres vilje
4 Krænke nornerne

Hvis man slår 7 terninger: 4,3,1,1,2,6,2
Sikker Sejd: tab af een terning
Farlig Sejd: tab af to terninger
Skæbne-sejd - under sikre forhold: tab af to terninger
farlige forhold: tab af fire terninger

Man kan undlade at bruge alle sine sejd-terninger på een gang for ikke at risikere at miste så mange.

Du kan tabe sejd på baggrund af bonusser for steder og ting også. men al tab går fra din sejd-evne.

Effekt af tab: Op til halv sejd-evne i et slag: højest træthed osv.
Halv eller over: svaghed i flere dage
Alt i et slag: Du rammes af sindssyge, feber, forbandelse eller skæbnen.
Mere end alt: død på stedet

Eksempel: Sulda har vækket Sveto fra de døde. Meget tung skæbne-sejd. Selvom det er forberedt i måneder.

Ritualet er meget stærkt: det giver 4 automatiske 1'ere oveni, da det krænker nornerne. Til gengæld har hun fortryllet en amulet, der giver 2 automatiske 6'ere, som Sveto har fået med i graven.

Egen sejdkunst	8
Det er hendes egen søn	6
hun forbereder gravpladsen	4
Sære ritualer vi ikke vil komme ind på her	8
Gravpladen er indviet til aserne	- 6
	20 terninger

hun slår bl.a. 3 6'ere (+2) og 2 1'ere (+ 4)

Det er 1 1'er mere end 6'ere. Tabet af Sejd-point dobles, da der er tale om Skæbne-sejd. Det er 2. Hun bliver blot træt et par dage.

Havde hun slået fx. 2 6'ere og 4'ere, havde der været 4 1'ere mere end 6'ere; fordoblet til et tab af 8 point, ville havet gjør hende f.x. senil osv.

SLUT

Bring Handlingen Videre:

Ved gentagne spiltests har det vist sig, at det store problem i *"Spor der skræmmer"* er, at mange spiller har meget svært ved at relatere til handlingen, personerne og særlig til fortiden. Dette er derfor nogle ændringer for at servere eventyret bedre, og inddrage heltene:

Scenen med Bjørnen: Ligger tæt på Gerners gård. Hjertet kan hentes. Thorgejr: En fjern slægtning til Olaf, Toke og Tage ved navn Thorgejr Frimodssøn er på denne egn. Runestaven kan være adresseret til Olaf (selvom der står Oluf). Det vil vise sig, at være ham der faktisk er væk. Gerner ved at Ulvsdrup herre Kjartan døde for et par år siden, og den ny herre er Dagfinn.

Navne: En sand pestilenz i eventyret; Skriv en lap med hver ny person til spillerne, få dem til at tage noter selv, eller brug øgenavne om "kæmpen", "den blege pige", "snedkeren", "kællingen".

DRØMMEN:
I drømmen hvirvler det ind med visne blade i hallen - bet er svært at slås - og man kan kun se "det man skal".

Undgå misforståelser: Thorgejr transformerer sig ikke til et monster (ellers får folk varulve på hjernen). Istedet begynder der at vokse rødder ud af hans øjne og mund, og han begynder at gå bersærk.

De Vågne:
Fridrunn løber ud - mellem hvirvlende blade - ud på gravpladsen. Her begynder hun at anråbe Bjørghild om hjælp - og anråbe Aserne om støtte. "Bjørghild, hvordan skal vi redde ham". Hun retter hovedet mod himmelen og anråber aserne: "Frigga stå mig bi. Odin, hævn den der sjæler dine skatte. Thor, giv dine udvalgte styrke"

Et lyn slår ned et sted ude i mosen. NU synker Fridrunn kraftløst sammen - "Dagfinn, hvor er du, Thorgejr hvor er du". (lynet rammer et højt træ ved kultstedet - man kan kikke efter det som landemærke).

Efter stormen:
Spillerne kan finde dukker af sig selv - efter de har fundet dukker af Thorgejr og efter stormen.

KLIMAKS
Ethvert klimaks er passende, som er passende. "Hvis det virker godt, virker det sikkert"

Jeg har fået anbefalet en "dyst mellem brødre" mellem Dagfinn og Sveto som klimaks. Det er OK, hvis dit hold ikke har noget mod at være tilskuere - eller de kan se det episk passende. Lad evt. een af dem styre Dagfinn. En ni-ti terninger fra hver. Drama er vigtigere end terningsslag. I det givne tilfælde truede Sulda dem at ville dræbe Fridrunn ved hjælp af en strådukke, hun havde på sig.

Drømmesyn:
Disse kommer ind i særligt passende situationer, hvor der ellers ikke "sker noget". De kan bruges til at antyde handlingen - og vigtigheden af at forstå fortiden.

ALTERNATIV: en appel: Lad Bjørghild dukke op et sted og bede heltene stå hendes søn bi. En eller anden kalder, og når man vender sig igen, er hun væk. Først senere ved man, det er et spøgelse man har mødt.

SYN 1: Mens en af heltene løber - eller bare skynder sig»...
"Du løber i en forårsskov. Foran dig løber en anden lille dreng. En mand råber: "Hvor er I drenge". I stopper op. "Hvem når først hen til far" råber den anden dreng". I begynder at løbe hurtigere. Dit hjerte banker, blodet synger i dit hoved, du henter ind på den anden dreng. Du skimter Odelet og hallen. Du overhaler ham. Du styrter gennem skovbrynet. Pludselig mærker du en smerte i din venstre fod. Du vælter Du skriger op. Din fod hænger fast i en rod, der stikker op af jorden. Du ser den anden dreng løbe forbi dig - med udbredte arme hen mod manden.
(Her kommer helten til sig selv: Han er faldet «Slå Løb eller bliv forstuvet») Synet forestiller den gang da Dagfinn blev halt. Måske var Suldas magi med i spillet... Den anden dreng er Sveto - han kunne ligne Skate lidt... Manden er for langt væk til at kunne kendes nøje. Hallen var Ulvsdrup, og ser noget nyere ud.

SYN 2: I hallen, ved søvn eller hviletid.
Du kryber ind til den lyshårede kvinde. Hun omfavner dig. Du kysser hende. Hun stryger dig over dit hår. Da ser du noget ud af din øjenkrog. En hånd, en skikkelse i skyggen. Skikkelsen vinker dig til sig med hånden. Den stærke kraft trækker dig. Som du går over gulvet blandt de sovende, kan du høre kvinden bag dig hulke sagte.
(Sulda viser sin magt over Kjartan. Personerne kan ikke genkendes - dog er de hverken Dagfinn, Fridrunn eller nogen andre man har set)

SYN 3: Hen mod slutningen. En spiller er såret, sover, er døden nær, sat ud af spillet i en tid - eller en anden er død:
Der sidder tre kvinder om den gamle mands døde, magre krop. Det er udenfor - i en lighytte (bygget til begravelser). et er nat. Et bål gløder i hyttens anden del. Een er en rask Fridrunn, den anden er en statelig, men meget rynket kvinde. Den tredie er en høj, midaldrende kvinde (Valborg fra Mårvad). De har vasket kroppen, redt hår og skæg, og iklædt ham ligklæder og smykker.
Den gamle kvinde tager en lille kniv. Tager hans fod Hun skærer en lædderrem over, der sidder ved anklen. Hun holder den op. Det er et stykke rav. I ravet er en lille skikkelse fanget - ubevægelig. Den midaldrende kvinde begynder at messe og rable et rime-digt af. Friggas og Odin bliver påberåbt. Fridrunn kravler hen til ildstedet og puster gløderne. Mens den høje kvinde messer sære runer, går den gamle langsomt hen mod ildstedet mens hun holder ravklumpen i snøren. Så slipper hun ravklumpen ned i dem, hvor den bliver væk i gløden.
Så siger den gamle "Store aser. Tag imod min husbond. Han var en stor kriger og een god mand. Viise Frigga gå i forbøn for min husbond hos din husbond. Jeg tilgiver ham den uret han har gjort mig."
(Dette er ritualet, hvor Kjartan blev gjort rede til sin begravelse, og befriet for Suldas sejd).

eller lav andre drømmesyn: hvis det virker godt, virker det sikkert...