

LOKES LØN - Nillingen

og det skete ved midsommer
at Loke tog sig en kvinde fra midgård
ni gange mødtes de og kvinden nærede stor kærlighed til Loke
barnet blev et væsen med ni hoveder - alle på samme krop
i angst for at guderne skulle tage endnu et barn fra ham
gæbte Loke det høi væsen og kaldte møden
han satte vogtere ved skjuleet
og han døbte sin datter Nillingen

Lokes Løn: Nillingen er et uddrag fra en VIKING kampagne under udgivelse. Da sagaen er en del af et kampagnemateriale er det vigtigt at styre begivenhederne, så de kan gennemføres indenfor tidsgrænsen. Hvad der sker på tinge skal tjene som introduktion til systemet og Uffes sag. Der bør ikke dvæles for længe ved det eller ved modgangen mod ekspeditionerne til Nillingens dal. Der skal minimum være 2 timer til den episke afslutning i dalen, dvs. ligegyldigt hvad, starter 'drømmen' to timer før tiden er løbet ud. Giv et afvekslende forløb mellem dyster stemning, 'bad omens' og småting, der kan give træk på smilebåndet.

Forhistorien er: SP'erne har bosat sig for en årrække på Island. De har deres bosættelse ved Vapnafjord (i det nord-østlige Island). På vejen til Island har de mødt Uffe, der er en festlig fyr. Han har lovet sin søster væk til en af SP'erne og ligeledes at møde dem på Alting den følgende sensommer. Ingen af SP'erne har specielle forpligtelser om vinteren overfor deres lille bosættelse og kan nemt modtage invitation om overvintring andetsteds (det er endog meget praktisk, når der ikke er en høst at overvintre på ved Vapnafjord).

Plotline:

Tinge

1. SP'ernes lille skærmydsel løses på Altinget (som ligger i det sydvestlige Island).
2. De møder Uffe og hører om hans sag.
3. En vred Gode og hans håndgangne mand eller Et godt slagsmål eller Konkurrencer (- du vurderer hvad dine spillere vil synes bedst om).
4. Uffe bruger lang tid på at hente dem til hans gård (som ligger i det centrale Island).

På Uffe's gård

5. Dårligt varsel.
6. Et tag repareres.
7. Ekspeditionerne mislykkes.
8. Forgiftning og/eller uheld.
9. Drømmenatten, d.v.s. en sejd-fri nat.
10. Møde med Nillingens vogter.
11. Kamp med ditto.
12. Møde og kamp med Nillingen.
13. Slot.

Spørgsmål til Troels tlf: 33183914 eller Mads 33183172

-----baggrund: TINGE-----

Lovgivende magt: Goderne forestod kontakten til Guderne og var derfor de bedste til at 'tale for loven'. De lavede dog ikke nye love, men forsøgte at huske de gamle love og tilføjede kun nye, hvis en dom blev afsagt på et udækket lovområde.

Dømmende magt: Hver gode dømte mellem sine egne tingbønder. Var man utilfreds med sin gode, kunne man skifte ved vårting med et års frist. Derudover var Island opdelt i fire lovområder, fjerdinge, der igen var opdelt i tre områder. De havde hver tre goder, og ordnede deres interne sager på Vårting. Var sagen på tværs af Vårting, meget alvorlig eller for kompliceret, kunne den bringes videre til Alting. På Alting udpegede hver gode en domsmand til hver fjerding sager (dvs. 36 domsmænd til hver fjerding domstol). Disse fire domstole tog sig så af hver fjerding sager.

De involverede goder i hver sag havde gennem en kompliceret procedure mulighed for at vælge domsmænd fra, så hver sag ikke blev dømt af alle 36 domsmænd. For at gøre proceduren mindre kompliceret, vælger du, hvem der er med til hver enkelt sag.

Domsmændene hørte så goderne fremlægge sagerne og fældede dom ved flertalsafgørelse. De udmålte straffen, som altid var en bod (erstatning) udregnet i alen vadmæl. Man kunne altså betale sig fra ethvert lovbrud.

Ville man ikke fælde dom, eller var

sagen på tværs af fjerdingsgrænser, gik sagen videre til Femte-tinget, som var Altingets øverste domstol og bestod af specielt lovkyndige.

Til tider kunne det blive nødvendigt at dømme folk lovløse. Det gjorde man for at slippe af med besværlige elementer. Hvis ikke de drog i landflygtighed, måtte man slå dem ihjel. Lovløsheden kunne være tidsbegrænset til et antal år.

Talte man på tinge, var det vigtigt at huske reglerne. Den mindste procedurefejl kunne påberåbes og føre til, at en sag faldt. Kun lovkyndige kendte reglerne godt, og det var risikofyldt at tale sin egen sag.

En part kunne kræve tvistigheden løst ved tvekamp. Alvorligheden af kampen var parallel med alvorligheden af tvistigheden. Det kunne tillades, at andre trådte ind på ens vegne i tvekampen. Det kunne give en slem overraskelse til en part, der mente at kunne vinde en tvivlsom sag ved tvekamp mod en svag modpart.

Udøvende magt: Der var ikke noget militær eller nogen kongemagt til at eksekvere dommene. Det var den vindende gode selv, der skulle samle sine tingbønder og opkræve bod. Ville eller kunne modparten ikke betale en mandebod ('betaling' for mord) måtte man hævne med vold istedet. Al inddrevet bod tilhørte goden.

-----baggrund slut-----

En

lovtvistighed

I løbet af det første år bliver spillepersonerne involveret i en tvistighed, som kræver en domsafsigelse.

For nytilflyttere er der rig mulighed for at komme på kant med sine omgivelser. Det skal kun være en mindre uenighed, men det er nødvendigt, at den skal løses på tinge.

Om ikke andet kan modparten altid kræve den prøvet på tinge.

Problemet er, at nogle købte får går tilbage til deres tidligere ejer. Og at de lader som ingenting. Dermed har spillepersonerne mistet får til en anelig værdi, medmindre de rejser sagen på tinge.

Sagen kan ikke løses på vårting (pga. stædighed fra begge sider og nytilkomnes relativt svage ståsted). SP'erne er da taget til Altinget, Islands højeste myndighed, både for at prøve sagen (hvor lille den end er), se hvad Alting er og møde nye mennesker og handelskontakter. Ydermere vil man ikke følge sin gode til Alting koster det penge til at betale andres ture, og det har spillepersonerne ikke haft råd til.

Spillepersonerne, de tre goder og ekstra tingbønder har indrettet sig i telte tæt på Thingvölr, som

ligger i det syd-vestlige Island. Altinget vil nok være lidt uoverskueligt for spillepersonerne, og det er din opgave at føre dem rundt (evt. som deres gode).

På Alting kan Goden (og spillepersonerne selv) tale deres sag og opleve, hvad der er at opleve på tinge.

Det er op til dig, hvor meget, der skal tales for og imod, hvordan der dømmes og hvor stor boden bliver. Da der ikke er tale om alvorlige tvistigheder, bør boden ikke sættes for højt. Vinder spillepersonerne, indkræver deres gode beløbet (og holder et lidt bedre diseblot det år) og omvendt. Lad det skinne igennem, at sagen nok var lidt lille i forhold til andre sager på Alting.

Domsafsigelsen kan være:

- Salger giver fårene tilbage, men køber forpligtiges til at mærke dem som sine egne får. Men ingen bod.

- Hvis spillerne dummer sig eller fremturer er dommen: intet er stjålet, så det er ejerens pligt at vogte og mærke eget fæ (husdyr).

- Som første dom, men med tilkendelse af bod, da det er uskik for en islænding af sælge hjemmesyge får til uvidende nytilkomne.

Lokes Løn

FORSKELLIGE TINGS VÆRDI:

	Mad indkøbt ¹	Dyr ²	Fangst /Skind ³	Udstyr	Værktøj	Tøj ⁴	Våben	Værdier ⁵
0 ⁶ :	1/4 uge- ration	høne	2 ryper hare	pile- fløjte	ske kost syl	sivsko bålte 1 alen vadmæl	1 pil	glas- perle
1:	1/2 ugeration pose salt (ca 5 kg.) and gade- kryds	avishane kat snehare	ræv mink snehare	reb(3m) kam 2 ter- ninger	skind- skraber bor	hør tøj hørsko filtsko filthat strikhue	kniv pile- kogger (12 pile	1 vikling sølv 1 lille mønt (= 10 g)
2:	1 ugeration	kid lam skødehund	sæl	lertøj elhorn tavl (spil)	saks adse (høvl)	uldtøj ladersko skind- vams	skjold kaste- spyd	jernbarre
3:	2 uge- rationer 1 skæppe korn (17½ kg)	pattengris ged får fårehund	hvalros tand rensdyr	skøjter ski ruse seletøj	skålvægt væv	lader- støvler 1m godt klæde selvspænd	kampspyd økse hjelme	ravklump (= 10 g)
4:	4 uge- rationer 1 tønde saltsild (70 kg)	vædder	falkeunge (levende)	fiskenet saddel klæbe- stensgryde harpe		tøj af godt klæde	bue lader- brynje	1 vikling guld (= 10 g)
5:	8 uge- rationer 1 tønde korn (70 kg)	fæl bistade svin kalv	narhvale- tand grind			pelskåbe	sværd	
6:	16 uge- rationer	hest (islandsk) ørne ko	bjørn	jolle		silketøj		
7:	32 uge- rationer	avlstyr trænet jagtfalk					ring- brynje	
8:	64 uge- rationer	hest (frankisk)		handels- skib				
9:	128 uge- rationer							
10:	256 uge- rationer			langskib (12 årer/ side)				

Uffes sag

En af dem spillepersonerne helt sikkert vil møde på Altinget, er Uffe Frankerfrænde.

Uffe vil være glad for at se spillepersonerne igen og vil vise stor interesse for, hvordan det er gået dem hidtil, og vil først efter lidt hyggeligt samvær afsløre sin egen skæbne.

Uffes historie: Uffe fortæller at da han endelig nåede Fossvalla, sin fædrene gård, blev det ikke det lykkelige gensyn, han havde glædet sig til, men derimod en sorgfuld oplevelse. Den eneste, der var hjemme, var hans søster Asa. Resten af husholdningen var ude for at lede efter hans fader Ørmod, der havde været forsvundet, siden han tre dage før var gået ud for at lede efter ni får, en træl havde mistet. Uffe drog også straks ud for at søge efter sin fader. Han vidste ikke, hvor han skulle søge, men inden længe dukkede en jagtfalk op. Han fulgte den og snart var han i passet til nabodalen, Reykjökull. Fra passet kunne han igennem dalens tåger skimte gavlen af et hus på den modsatte side af dalen. Han huskede de historier, hans far havde fortalt om den mystiske nabo, Ingvald og hans sønner, der både skulle være skøre og farlige, og en dyster forudelse greb Uffe. Jagtfalken var der stadig, og den førte ham ned i dalen, hvor han blandt geysere og varme kilder fandt sin far. Han lå sammenkrøbet på den hårde klippe - død. Ved det ene skulderblad var der et hug efter en økse, og på overgangen mellem brystkasse og mave fandt Uffe et overfladisk rundt sår på størrelse med et tøndelåg. Da han så nærmere på det, efter han havde bragt Ørmod hjem, så han, at kødet havde et svagt grønt skær.

Efter at have fortalt sin historie, fortæller Uffe, at han har forsøgt at få sagen behandlet på vårtinget. Til ingen nytte. Folk på vårtinget havde sagt, at der ikke boede nogen på Reykjökull, og at det nok var en stimand, der havde slået

hans far ihjel. Uffe holdt fast ved, at det var Ingvald og hans sønner, der havde dræbt hans far, men goderne havde holdt fast ved, at ingen kunne bo deroppe, når der intet groede. Så nu er Uffe altså på fjordingsting for at forsøge at få sin sag behandlet. Hvis spillepersonerne på nogen måde tilbyder at hjælpe, vil han foreslå, at de får deres gode til at udpege en af dem som domsmand i sagen (det skal egentligt være den af spillepersonerne, der er udpeget som tingsbonde). Så ved Uffe, at der mindst er en, der tror på ham, når sagen behandles.

Hvis en af spillerne siger ja til at hjælpe Uffe på den måde er det ikke særligt svært at blive udpeget til domsmand. Det viser sig faktisk at være ret svært, at finde domsmænd til Uffes sag.

Sagen behandles.

Uanset om en af spillepersonerne sidder som domsmand i sagen eller ej, går Uffes sag meget trægt. Det er tydeligt, at Uffes gode kun fører sagen fordi det er hans pligt. Hverken han eller de to andre domsmænd i sagen er særligt interesserede i at give Uffe ret i, at hans far er blevet dræbt af Ingvald på Reykjökul.

Forskellige forsøg på Menneskekundskab vil gøre det klart for spillepersonerne, at der er flere ting, der stikker under.

Ingen er særligt interesserede i at indrømme, at Ingvald og hans sønner eksisterer. Enten fordi de ikke tror på, at han eksisterer, og ikke har lyst til at binde sig for en meget lang ridetur op til Fossvalla og Reykjökul, der alligevel ikke fører til noget. Eller fordi de tror på at Ingvald eksisterer, og bestemt ikke er interesserede i at gøre noget ved sagen - de virker nærmest bange.

Hvis spillepersonerne og Uffe er tilstrækkeligt stædige, vil de kunne forhale sagen i al evighed. Men der

er ingen måde, hvorpå de kan få den afsluttet, før de under hånden har lovet folk, at de nok selv skal tage sig af sagen. Og at der ikke er nogen andre, der bliver nødt til at tage op til Reykjökull for kræve bod af Ingvald (- hvis han altså alligevel skulle bo der).

Når det er blevet garanteret, vil det være muligt at fælde dom, og domsmændene er pludselig Uffes sag meget mere venligt stemt.

Uffe bliver tilkendt en mandebod på to standard vadmæl (125 meter godt klæde) eller 5 mark sølv (svarer til 100 viklinger). En bod indkræves normalt af goden og hans mænd, og tilfalder goden. I dette tilfælde vil Uffes gode godt acceptere, at boden tilfalder Uffe (da Uffe jo selv skal stå for at indkræve den). Det er en stor mandebod, og Uffe er synligt stolt over at få den tilkendt. Men til gengæld er der næppe andre på tinget, der tror på, at han nogensinde vil få den udbetalt eller får mulighed for at tage hævn i stedet.

Hyret af Uffe

Uffe står nu på tinge med fuld ret til at hævne sin dræbte far, men ene mand får han ret svært ved at gøre det. Derfor har han brug for folk til at hjælpe sig. Først og fremmest vil han bede spillepersonerne om hjælp, og de vil forhåbentligt også sige ja (ellers får de ikke meget spil). Husk argumenter som medgift, ret skal være ret og skuld gammel venskaw rein forgow.

Så snart du har overbevist spillerne om, at de bør hjælpe Uffe, skal de have aftalt de praktiske detaljer med ham. Han vil gå ud fra, at de først skal hjem og ordne gården til vinteren. Han vil derfor invitere dem til at overvintre hos ham. Han også har forskellige ærinder inden da. Han har bl.a. tænkt sig at besøge nogle slægtninge for at søge flere krigere (Dette

vil dog vise sig resultatløst). Kort og godt vil han helst aftale at komme og hente dem ved jævndøgn (det svarer til slutningen af september). SPernes gerninger indtil da skal være meget hurtigt afviklet.

Begivenheder på Altinget:

Hvis du ønsker lidt mere spil på Altinget eller hvis spillepersonerne skal lære Uffe og andre bedre at kende, kan du bruge de nedenstående begivenheder.

En vred gode.

En meget rigt udseende gode kommer pludseligt farende over til spillerne og begynder at overfuse dem. Han kalder dem barbarer, ransmænd, niddinge og andre udsøgheder. Det er svært at forstå, hvad goden mener, da han er ophidset og taler et svært forståeligt norsk. Ydermere forstår goden ikke, at spillepersonerne ikke ved, hvad de har gjort galt. Spillepersonerne får altså ikke grunden at vide. Situationen udvikler sig næsten helt sikkert til krav om æresoprejsning ved holmgang.

Uffe vil komme til stede, og være forfærdet over, at spillerne har accepteret en holmgang. Godens håndgangne mand er en af de farligste krigere på Island. Han har allerede dræbt 14 gode krigere i holmgang. Uffe forsøger at blande sig på diplomatisk vis, og finder først ud af, hvad der egentligt er i vejen: En af spillepersonerne har brugt godens æresstav til at fiske et tabt spænde op af et latrin. - det var umuligt at se, at det var en speciel stav.

Uffe vil gerne tale spillepersonernes sag, og smigrer den for så rasende gode til at indrømme, at hans mand er så dygtig med sværdet, at han da godt som en indrømmelse af danernes himmelråbende uvidenhed kan tillade Uffe at kæmpe på den udvalgte daners side.

Konkurrencer: Der vil være rigelig mulighed for at deltage i venlig strid. Løb, svømning (i varme kilder), travåbenkamp, klatring, tovtrækning, brydekamp (slåskamp), drikkedyst, spring (evt. over bål eller å) og målskydning. Se evt. i *Rejsen til Nordhavet* for regler i konkurrencer.

Æren og gevinster bestemmer du.

Handel: Når så mange betydningsfulde mennesker mødtes, var det alle tiders mulighed for gode handler. Giv spillepersonerne gode muligheder for at handle.

Se handelsskemaet for Island.

Fester: Spillepersonerne kan nemt komme til festligheder, hvor der bliver mulighed for at fortælle om tidligere bedrifter. Se *Omdømme* i VIKING regelbog.

Fester er også et udmærket udgangspunkt for slagsmål. At være nyttilflytter giver altid mulighed for provokerende bemærkninger. Desuden var det reglen, at hvis man var vidne til et slagsmål skulle man enten deltage eller prøve at skille det ad.

Fossvalla

Et par dage efter jævndøgn ankommer Uffe med skib til Vopnafjörður (SP'ernes bosættelse). Han har et læs af ting, han skal have med hjem til gården, men ikke nogen af de slægtninge, han havde håbet at få til at hjælpe sig - de har alle sammen undskyldt sig.

Uffe er ikke desto mindre ved godt mod, og da han jo har aftalt med spillepersonerne, at de skal være hans vintergæster, har han ikke synderligt travlt. Altså lader han sig med glæde invitere på besøg på saltveikingenes gårde og fortæller beredvilligt om sine rejser i Franken og England. Til stor glæde for hans værter. (Men efterhånden en smule trættende for SP'erne).

På den måde bliver afrejsen fra

Vopnafjörður yderligere en uge forsinket, og det er oktober før man kan drage afsted med kurs mod Fossvalla. Der er næppe nogen, der har heste, og både Uffe og spillepersonerne har sikkert en masse udstyr med. Det kommer kun til at gå langsomt fremad.

Rejsen: I fugleflugtslinie er rejsen ca. 100 km, og folk til hest vil kunne foretage rejsen på tre til fire dage. I dette tilfælde vil den nok tage seks dage.

Vejret er ikke overvældende hårdt, og i den uges rejse fra gård til gård, har spillepersonerne rig lejlighed til enten at øve deres egne underholdningsevner eller blive godt trætte af Uffes. Men uden store problemer kommer man frem til Fossvalla.

Uffes gård: Fossvalla er en forholdsvis pæn gård, men den er ikke i så god stand, som den har været. Uffe er ikke det store lys som bonde og har desuden ikke været hjemme det meste af sommeren. Uffes søster Asa har derfor været alene om at holde gården sammen med de tre trælle, og det har ikke altid været lige effektivt. Taget over stalden trænger til at blive repareret, og der ser generelt uordentligt ud.

Hvis synet af Fossvalla er lidt nedslående er modtagelsen til gengæld overvældende. Uffes søster Asa og deres lillebror Rolf er lykkelige for at møde fremmede (det er første gang i et par år), og selv trællene ser frem til at høre nye historier.

Der bliver vartet godt op om gæsterne, og igen vil spillepersonerne se sig forsinkede af selskabelighed, med mindre de direkte ønsker at være uhøflige. Da Asa samtidig vil få bemærket, at så mange stærke mænd jo nok kunne få lagt et tag på på et par dage, og en hjælpende hånd med at få fårene i fold tættere på gården ville heller ikke blive afvist.

Venlige og hjælpsomme spillepersoner vil nok komme til at bruge mindst en uge i Fossvalla, før de er klar til at rejse til Reykjökul og konfrontere Ingvald og hans sønner.

Først når spillepersonerne og Uffe er klar til at tage over til Ingvald, begynder problemerne og forsinkelserne!

Varsler:

Jagt Falken: Under et forsøg på at nå Reykjökull vil der dukke en jagt falk op. Den vil tilsyneladende virke som om den forsøger at lede spillepersonerne. Dette vil fortsætte indtil passet nås. Her vil en temmelig stor ørn komme dykkende fra meget stor højde. Den vil med usvigelig sikkerhed ramme falken med sine store klør. Falken vil falde fra himlen og lande et par meter fra Uffe. Den er død og har brækket

Ørnedrøm: Natten eller et par nætter efter episoden med jagtfalken lader du alle spillepersonerne slå for deres Høviskhed. Den der klarer det bedst vil opleve en helt speciel drøm. Du må selv finde ud af om, du vil tage spilleren afsides, når du spiller drømmen igennem, eller om det vil være bedre i alles påhør.

Kæmpeørn: Styrke: 10 Visdom: 4
Flyve: 10,
Nærkamp: 8 (Klør 8)
Forsvar: 4 (Undvige 4)
Rustning: fjerdragt (Læderbrynje)
Sejhed: 20

J: J
I

1614

Uanset hvordan kampen slutter, vil spillepersonen vågne næste morgen, iført sit udstyr og med sår og/eller knubs fra nattens mareridt. Hvis spillepersonen vandt kampen mod ørnen, vil det give ham en bonus på 1 terning ekstra i Kampvåben eller Nærkamp mod Ingvald og sønnerne. Hvis spillepersonen tabte kampen, enten ved at blive såret, besvime eller dø, vil han vågne såret næste

morgen, og vil i et møde med Ingvald og sønner have 1 terning mindre i Forsvar.

Forsinkelser

Forgiftet vand: Alt står klart til at tage op til Ingvald. Alt udstyr er pakket og våbnene redde. For at komme bedst muligt på vej vil Uffe have at der blotet et lam til Freja og Odin, og man spiser festmåltid på det.

Tidligt på aftenen kommer Lokmod ned til Fossvalla i ly af mørket. Han holder uset en kraftig gift i brønden. Spillepersoner, der har spist eller drukket af noget med vandet i, vil blive ramt af forgiftning 2-3 timer efter indtagelsen.

Giften virker som et sår på 2 point, men da det er inden i folk kan det ikke heles med Sårhelende urter. Der skal slås for såret hver hele time. For hver 1'er man slår, mister man et sejhedspoint. Der skal slås to 6'ere for at såret heles af sig selv. Efter 24 timer holder giften af sig selv op med at virke.

Hvis Asa eller en anden urtekyndig ønsker at lave en modgift, skal der først slås for færdigheden Skadende urter for at opdage hvilken gift der er på spil (se reglerne). Lykkes det, skal der samles urter ind. Det tager to timer. Derefter skal modgiften laves - endnu to timer - før der igen kan slås for Skadende urter. For hver 6'er, der slås, mindskes 'giftsåret' med 1 point (to 6'ere neutraliserer altså giften).

Bandsat uheld: Ingvalds søn Vifil sætter en runepind med en kraftig forbandelse i jorden ved gavlen af gården. Indtil den bliver fundet og fjernet, vil runerne føre til almindeligt uheld på gården. Hver dag vil en af gårdens beboere komme ud for et uheld af mere eller mindre alvorlig art. Hvis nogen finder pinden og prøver at læse den vil en

eller flere 6'ere på Runekundskab afsløre følgende tekst:

*Disse runer gjort af
Ingvald Lokes vogter vil med
hans kraft virke uheld for
Fossvalla folk der søger
strid til skade for Lokes løn
(Løn kan også betyde hemmelighed).*

Man kan tabe en skål kogende vand ned over sig eller andre. Skære sig på en kniv (evt. med betændelse til følge). Når der skal hugges brænde, glider øksen og rammer noget (nogen?). Knække et par ski ved en fejltagelse. Få en del af det nyreparerede staldtag i hovedet. Blive overfaldet af et ellers fredeligt husdyr. Blive ramt af almindelig sygdom. En vigtig ting kan blive væk (er fx. slæbt væk af hunden). Der går mus i noget tøj, der så skal repareres osv. osv.

Hvis der samtidig er voldsomme begivenheder i farvandet som for eksempel en vinterstorm, kan uheldet naturligvis få større følger som fx., at en del af taget blæser af.

Runepinden med forbandelsen kan kun findes, hvis en spilleperson leder omkring huset og formår at slå mindst en 6'er på færdigheden budskab under runekundskab. Evt. kan det afsløres, at der er en runepind på gården med Spådom, men ikke hvor den er.

Vind og vejr: Vinteren sætter tidligt ind dette år, og diverse snestorme bør bruges til effektivt at holde folk indendøre i længere perioder af gangen. Så behøver du heller ikke finde på et nyt påfund hver dag for at holde dem hjemme i så lang tid.

Den første snestorm bør sætte ind samme morgen som spillepersonerne sætter afsted mod Reykjökull.

På under en time skifter himmelen fra halvt overskyet til foruroligende blygrå, og det begynder snart at sne, mens vinden tager til i styrke. Disse varsler burde være

nok til at få ethvert fornuftigt menneske til at vende om og søge tilbage til sit varme hus, men særligt vedholdende typer kunne tænkes at fortsætte en tid endnu.

Jo nærmere spillepersonerne kommer toppen af passet, desto stærkere blæser vinden, og desto mere direkte imod dem går den. Hvis de har heste med vil de nægte at gå videre længe inden man når toppen af passet. Kulden begynder samtidig at blive så stærk, at man tager skade af den. Du bestemmer selv stormens farlighed, men en start på 2 terninger kan anbefales og så skrue op, hvis spillepersonerne er stødige. Hver spilleperson slår det fastsatte antal terninger. Hver 1'er giver et sejhedspoint i skade. Læg mærke til, at skaden godt kan give sår, der så skal behandles for at forhindre "betændelse" og koldbrand. Der skal ikke slås for blødning.

På dette tidspunkt vil det tage to timer at komme tilbage til Fossvalla og mindst tre at komme til Reykjökul, hvis man da overhovedet kan finde det i sådan et vejr.

Fra dette tidspunkt og frem vil folk over halvdelen af tiden være lukket inde på Fossvalla på grund af vejret. Der vil selvfølgelig være korte perioder med opklaring, hvor man kan få lejlighed til at øve sig i vintersport (Rolf er en udmærket læremester), eller lave småreparationer og bistå husholdningen efter bedste evne (terningslag, hvis du synes det kan give en stemning af overvintring). Men jo nærmere, man kommer vintersolhverv, desto mere umuligt synes det at kunne nå til Reykjökull i løbet af vinteren.

Uffes ulykke: En uges tid inden vintersolhverv kommer Uffe ud for en alvorlig ulykke - enten falder han ned fra noget højt og brækker et ben - fx. ved et forsøg på at nå Reykjökull i fornuftigt vejr, eller også bliver han alvorligt skoldet. Det er klart, at der vil gå mindst

en måned, før Uffe vil kunne gå nogen steder.

Effekten er, at Uffe er sengeliggende, og ikke kan gå nogen steder, da der endeligt sker noget.

Box/Kursiv.

Hvordan spillepersonerne kan bruge ventetiden på Fossvalla

Med alle de forsinkelser og snestorme, der skal til for at forhindre spillepersonerne i at komme op til Reykjökull inden vintersolhverv, bliver der masser af tid til at forberede turen i.

Håndværkere med fag, der kan udøves indendørs uden for meget værktøj, kan få tid til at få en del fra hånden. Du kan udmærket lade dem komme ud af vinteren med en del varer, de kan handle med næste sommer. De skal jo i modsætning til normalt ikke føde på sig selv hele vinteren.

Spillepersoner med magiske evner kan også forberede sig på forskellig vis:

Gudeviden: Det er selvfølgelig muligt at blote før hver ekspedition til Reykjökull for at sikre sig, at den går godt. Men da en så vigtig ting kræver, at man bloter mindst et får hver gang, kan det godt være, at det bliver lidt dyrt i længden. Blot foregår ellers helt efter reglerne.

Hvis du ønsker det, kan spillere, der er specielt gode til gudeviden, få lov at fundere over sammenhængen mellem nogle afsondrede mennesker, der ikke har adgang til almindelig føde, og de dyr, der i nordisk mytologi siges at kunne slagtes igen og igen uden at forgå. Helst med en lidt dyster vinkel, da Reykjökull-beboernes handlinger tyder mere på Lokes end på Odins værk.

Hvis en spilleperson forsøger at spå om situationen - enten om hvad der er sket med Ørmod, eller hvad der foregår i Reykjökull vil de

følgende vers åbenbares:

Hvis der slås 5'ere eller 6'ere:

Frit flyver falken over Foss,

Dræbes dog af dødens ørn.

Hvis der slås en eller flere 6'ere
fortsættes med:

Blindt bevogter trende brødre.

Nægter nidkært Ørmod's liv.

Is og ild for Ingvald dølger,

Skytter skatten han har kær.

Hvis der slås to eller flere 6'ere
afsluttes med:

Bod og brand vil helte virke,

Lokes løn dem nægtes ej.

Kamp og klage vil dem kræves

Løn for Lokes nillings lod.

Hvis en spiller ønsker at spå om situationen flere gange, fordi han var utilfreds med resultatet af den første spådom, kan det godt lade sig gøre. Men man kan kun få noget nyt ud af en spådom, hvis der er sket noget afgørende siden sidste forsøg. Ellers har man jo ikke nogen nye erfaringer at benytte sig af.

Runekundskab: Spillepersoner med Runekundskab kan forsøge at riste runer i folks våben, for at gøre dem bedre til kamp imod Ingvald og hans sønner. Det vil tage ca. en uge at riste en rune i et våben.

Hvis der slås to 6'ere for en rune, kan det godt lade sig gøre, at lade den bonus, man får, gælde for både Ingvald og hans sønner. De står så nær hinanden i denne sag, at de kan regnes som én navngivet modstander.

Hvis der slås tre 6'ere, kan våbnet vies til kamp imod en bestemt type modstandere. Det betyder, at man enten kan vælge at lade det virke imod fjender i Reykjökull (hvorved man også vil få bonus imod nillingen), eller hvis man har regnet ud, at Loke spiller en central rolle i denne sag, kan man vie våbnet til kamp imod de, der lyder Lokes bud. På den måde kunne våbnet tænkes at blive brugbart

igen på et senere tidspunkt.

Spillepersoner med forstand på at lave amuletter, skulle også kunne nå en del. Ligesom med Fortryllelse tager det en uge at lave en amulet.

Fornuftige amuletter at lave er: Amulet imod frostsår, amulet imod blødning eller betændelse, amulet imod gift. Hvis spillerne selv har andre ideer er det selvfølgelig op til dem.

Urteviden: Spillepersoner med Urteviden kan naturligvis benytte ventetiden til at samle de urter, de regner med at få brug for senere. Det gælder nok især urter til sårpleje.

Se VIKING regelbog om indsamling af urter om vinteren.

Der vil være tre forsøg på at indsamle de rigtige urter.

Drømmenatten

De sidste dage op mod midvinter er alle lukket inde i Fossvalla af en hård og bidende snestorm. Men ved vintersolhverv (natten mellem 21. og 22. december) vender lykken.

Ved vintersolhverv begynder verdenstræet Ask Yggdrassils safter at stige op fra rødderne, og trækker ny næring fra de tre brønde. Odin tåler ingen sejd (ond magi) på denne nat.

Midt i denne årets mørkeste nat vågner en eller flere af spillepersonerne. Det står dem pludseligt klart, at dette er natten, hvor de endeligt kan nå til Reykjökull - det er nu det gælder!

Indsigten kommer af færdigheden til Spådom, og alle spillepersoner der kan slå mindst én 6'er i denne færdighed, vågner op med denne viden. Hvis ingen af spillepersonerne klarer dét, vil Asa vågne med denne viden, vække spillepersonerne og videregive hendes fornemmelse til dem.

Det er midt om natten, men der er ingen grund til at vente på daggryet - dagen varer alligevel kun en enkelt kort time på dette tidspunkt. Asa vil højtideligt overrække en af spillepersonerne en amulet fyldt med runer, der beskytter mod gift (Den mindsker gift i kroppen med 1 point), og ønske dem held og lykke.

Udenfor er det stjerneklart og helt stille. Snestormen er forstummet.

Hvis en spilleperson iagttager stjernehimlen, vil han opdage, at der er noget mærkeligt ved den. Han kan godt tage bestik af himmelen, og finde vej ved hjælp af stjernerne, men uanset hvor meget han gør sig umage, kan han ikke sige hvad tid på natten, det er. Og det plejer man ellers altid at kunne. Det vil kræve mindst en 6'er på Navigation at indse dette.

Reykjökulldalen

Turen op og igennem passet og ned i Reykjökulldalen vil foregå på ski. Sneen ligger jævnt og godt overalt, undtagen i Reykjökulldalen, hvor den mange steder er smeltet bort af geyserer og varme kilder. Lad spillepersonerne slå et par gange for Vintersport, men uden at dårlige slag har anden effekt end lidt morskab. Turen foregår uden rigtige problemer af nogen art, ja nærmest som i en drøm. Luften er krystalklar, og man kan tydeligt se et enligt ravnepar flakse henover passet.

Fra passet kan man skue udover hele Reykjökulldalen. Den er dækket af en bølgende hvid tåge, der kun brydes af en enkelt geyser, der springer. Hvis man klarer en 6'er på Årvågenhed, lægger man mærke til en husgavl, der stikker op af tågen i den fjerne ende af dalen.

Dette er Ingvalds hus. Før eller siden vil spillepersonerne nå op til det igennem dalen, uden at være generet af andet end en enkelt geyser eller et boblende vandhul, de er kommet lidt for tæt på. Tågen er så tæt, at man ikke kan se længere

end 3 meter frem for sig. Stjernehimlen er dog stadig synlig, da tågen kun ligger i et lag på lidt over to meters tykkelse hen ad jorden.

Ingvalds Gård

Ingvalds gård er et solidt bygningsværk. Et fundament af sten, stoppet med tørv og med en overbygning af gammelt sort træ. Gården ser ikke ud til at være blevet repareret på det seneste, men der er ikke nogen synlige mangler på den.

Umiddelbart virker det meget ryddeligt rundt om gården, men hvis man undersøger det nærmere, vil man opdage, at der ikke alene er ryddeligt, der er direkte blæst. Der bliver nemlig ikke arbejdet eller dyrket noget på Reykjökull.

Med mindre det lykkes for spillepersonerne at snige sig hen til eller forbi gården, vil de blive hørt af Ingvalds familie. Ingvald vil anråbe dem og byde dem at komme indenfor. Ikke som et tegn på gæstfrihed, men for at de kan forklare, hvad de laver på hans gård.

Indenfor i gården venter der en særegen oplevelse. Til at starte med er det svært at se noget som helst. Der er ingen direkte oplysning indenfor, kun ildstedets gløder sender et svagt rødt lys ud i rummet.

Efterhånden som spillepersonernes øjne vender sig til mørket, vil de dog kunne opdage følgende mærkværdigheder en efter en.

1. Der er meget få tegn på håndværk på gården. En enkelt væv står ubrugt i et hjørne. Ingvalds familie er klædt i groft forarbejdet skind.

2. Der ser ikke ud til at være noget vinterforråd. Det eneste, der kunne være forråd, er to tønder, der står lidt fra ildstedet. (Ved nærmere undersøgelse vil det vise sig, at tønderne er fyldt med nogle underlige hvide kødklumper med grønne aftegninger i. De lugter af svovl.).

3. Det er kun Ingvald og hans kone, der kan se. Alle sønnernes og døtrenes øjne er dækket af en tyk hvidlig hinde.

4. Der tyder ikke på at være megen rigdom på gården at betale bod med.

Løke list

Ingvald vil ikke lade nogen fremmede slippe levende ud af dalen, men han er ikke mere dum, end at han først har tænkt sig at kigge sine modstandere ud. Han vil derfor forsøge at være venlig overfor de fremmede. Det falder ham dog noget unaturligt. Hvis det skulle gå helt galt med venligheden, vil Lokmod gyde olie på vandene og prøve at få det bedste ud af situationen.

Angående mordet på Ørmod vil Ingvald hverken sige ja eller nej til at betale bod, men vil gå med til at tænke over det til i morgen. Lokmod vil samtidig lade skinne igennem, at der nok er gode muligheder for et forlig. Men hverken Lokmod eller Ingvald tænker på forlig. Det er niddingsdåd, der optager deres sind. De vil have spillepersonerne til at overnatte for derefter i nattens mulm og mørke at slå dem ihjel.

Hvis spillepersonerne siger ja, har de store problemer. Ingvald og hans sønner vil gå til ro, når de tror, at spillepersonerne er trætte. De vil så sove rævesøvn, indtil de er overbevist om, at spillerpersonerne sover. Herefter vil de forsøge at gøre kort proces med dem.

Kampliste i tågen

Hvis spillepersonerne ikke siger ja, vil de, for at lægge vægt bag deres ord, nok kunne finde på at trække våben eller blive truende på anden måde. Så snart det sker, vil Ingvald og familie være parat til at flygte ud i tågens beskyttende kappe.

Ude i tågen vil Ingvald og hans sønner forsøge at holde sig på en pæn afstand af spillepersonerne. De vil ved hjælp af deres bedre kendskab

til dalen og bedre hørelse have en god taktisk fordel. Deres taktik er at forsøge at lokke spillepersonerne til at dele sig op, for så at dræbe dem én for én. Spillepersonerne kan også risikere at blive væk for hinanden, hvis de ikke direkte koncentrerer sig om at holde sammen. Det kan ske ved et geyserspring, der deler dem i to, eller et fald efterfulgt af en glidetur ud i den meget tætte tåge. Slag for Årvågenhed, Vintersport eller Klatre kan give en ide om, hvem der kunne risikere at komme væk fra de andre.

Så snart familien kommer i kamp med mere end to spillepersoner, vil de forsøge at flygte ud i tågen. De spreder sig, og hvis en spilleperson følger efter for at afgøre kampen, skal der slås for Løbe. Bemærk at dette gør, at modstanderne opnår deres taktik: at møde spillepersonerne en af gangen. De vil nemlig samles igen kort efter, de er forsvundet i tågen.

Hvis de bliver hårdt trængt kunne først og fremmest Ingvald og Lokmod finde på at lokke spillerpersonerne ind til Nillingen. Men skulle det stå virkelig slemt til, kunne en døende Ingvald eller en af hans sønner finde på at hidkalde Nillingen til selve dalen med sine sidste ord. Denne sidste mulighed skal du især benytte dig af, hvis dine spillere har tænkt sig at forlade dalen umiddelbart efter, at de har gjort det af med Ingvald og hans familie.

Kamp i tågen:

Mødet mellem geysere og jökull (isbræ) fremkalder en tæt, stemningsskabende rimfrosttåge, som også har betydning for kamp. En person, der anses for at blive overrasket i kamp, skal klare en 6'er på Årvågenhed for at bruge sin forsvars-færdighed i første kampomgang.

En spilleperson kan overraskes af familien uden store problemer, hvis de er i tågen. Tilsvarende vil en af brødrene kunne overraskes, hvis der

er megen larm på kamppladsen, og en spilleperson dukker uventet og rimeligt stille op.

Nillingen

Hvis det står til Ingvald og Lokmod, ender hele kampen i Reykjökull oppe i Nillingens dal tæt ved gletcherens front. Dette gør de for at vise Loke og Nillingen ære. Men det er også her, de har lettest ved at få hjælp, hvis noget skulle gå galt.

Nillingens dal ligger lidt højere end resten af området, helt op til gletcheren, og er derfor ikke dækket af tåge. Spillepersonerne vil derfor, for første gang siden de kom til Reykjökull, kunne se alt, hvad der sker, klart og tydeligt. Hele bunden af dalen er dækket af et virvar af små vandhuller på ca. 2 meter i diameter.

Når Ingvald og de af hans sønner, der stadig er i live, kommer ind i Nillingens dal vil de tage opstilling bagest i dalen med ryggen mod gletcheren. Denne opstilling er ikke særligt taktisk smart. Den giver nemlig spillepersonerne chance for at angribe med afstandsvåben, inden de går i nærkamp, men blinde mennesker tænker sjældent i afstandsvåben. Til gengæld betyder opstillingen, at spillepersonerne vil være fanget mellem gletcheren og Nillingen, hvis de senere skulle prøve at flygte.

Hvis spillepersonerne bliver ved med at bruge afstandsvåben imod Ingvald og hans sønner og ikke vil gå i nærkamp, bliver det for meget. I så fald tilkalder Ingvald Nillingen, for at jage folk ud i tågen igen.

Den sidste kamp

Den flotteste situation opstår, hvis spillepersonerne møder Ingvald og hans sønner i kamp ved gletcheren.

Det skulle være muligt for spillepersonerne at nedkæmpe sønnerne, men kun med nød og næppe. Hvis

det er meget svært, kan du lade Ingvald holde sig i baggrunden og styre slagets gang. Du kan endda lade spillepersonerne udnytte sønnernes blindhed, så de kan få fordele i de forskellige kampsituationer.

Når der kun er en tilbage af familien, vil man pludseligt kunne se på ham, at han har opgivet at vinde kampen. Han vil tøve lidt i kampen, hæve hovedet og påkalde Nillingen.

Hvis det er Vifil, der påkalder Nillingen vil han blot råbe et smerteligt "LOKE!!!" og så kæmpe videre. Hvis det er en af de andre, vil han sige noget i retning af, "Loke! Jeg har tjent dig trofast i alle mine dage - Send nu din datter Nillingen og hæv mig og mines blod!".

Kamprunden efter at han har råbt dette vil det begynde at boble kraftigt i det nærmeste vandhul. Jorden vil begynde at skælve under folk, og den overlevende vil standse op og le ildevarslende. En kærkommen lejlighed til at hugge ham ned, men også et foruroligende tegn.

Kamprunden efter dette skyder et af Nillingens hoveder op af det nærmeste vandhul.

Et stort nærmest fiskeagtigt hoved vugger på en fem meter lang hals, mens de slangeagtige grønne øjne prøver på at overskue situationen. Nillingens krop er dækket af store grumset hvide skæl med et grønligt skær, og fra dens tandfyldte gab slikker en spids grøn tunge.

Skulle spillepersonerne være nået at flygte forbi Nillingen, skyder den et nyt hoved op i enden af dalen og afskærer dem vejen. Formår de også at omgå det, forfølger den dem ned i selve hoveddalen (under jorden). Uanset hvad bliver spillepersonerne nødt til at konfrontere Nillingen inden de forlader Reykjökull.

Nillingen er en formidabel modstander, men også en sårbar modstander. Den har kun et angreb,

og den kan kun forsvare sig imod en angriber af gangen. Til gengæld kan Nillingen trække sit ene hovede tilbage lige så snart den bliver såret (hvis altså det bevarer bevidstheden). I næste runde kan den så stikke et nyt hovede op (evt. fra et andet vandhul) og angribe med fornyet kraft.

Spillerne må meget gerne få fornemmelsen af, at de er oppe imod et meget stort og nærmest udødeligt væsen. Hoveder skyder op fra huller op til 50 meter væk for at iagttage kampen, og hver gang Nillingen bevæger sig påvirker det vandstanden i de opadliggende vandhuller - et på den ene side svømmer over, mens det på den anden side nærmest bliver tømt af bevægelsen.

Når det efter et par forsøg lykkes for spillepersonerne at fange et hovede længe nok til at slå det ihjel, skulle det gerne komme som en overraskelse, at alle Nillingens hoveder dør med det ene hovede.

Reykjökulls endeligt

Så snart Nillingen er død, begynder naturen i området at gøre oprør. Gletcheren begynder at forskubbe sig under øresynderrivende brølen. Brølene får laviner til at begynde at rulle ned over gletcheren og toppen af dalen.

Det bør hurtigt gå op for folk, at hvis ikke de kommer ud af dalen hurtigst muligt, vil de selv blive begravet af is og sne og aldrig komme derfra.

Det bliver en flugt gennem en vanvittig dal, hvor geysere skiftevis skyder kaskader af skoldhedt vand ud over folk eller tømmes slubrende af undertryk under jorden. Skiftevis gennem høje snedriver og over sjapvåde glatte sten. Og hele tiden i en tæt tåge, der gør det svært at vide, om man er på rette vej.

Når man endeligt når til opgangen til passet, er det kun lige, at man kan redde sig op på bjergsiden. Gletcheren bryder, og en flodbølge

af vand og is skylder gennem dalen, hvor den river alt med sig.

Hjem igen

Resten af rejsen hjem til Fossvalla er præget af den samme drømmeagtige klarhed som udturen.

Når spillerne når tilbage til Fossvalla, vil de finde alle beboerne sovende. Ingen på gården ved, hvor længe de har sovet. De ved kun, at de lagde sig til at sove kort efter, at spillepersonerne tog afsted. Og de er ikke vågnet i mellemtiden.

Asa vil forsøge at behandle alle, der er sårede, trældene vil stille mad på bordet, og Uffe vil kort forhøre sig om, hvordan det gik. Men det er ikke tid til historiefortælling. Alle er trætte, og inden længe vil alle falde i søvn, uanset om de prøver at våge eller ej.

Da folk vågner næste gang, er det solopgang. Alle vil være en smule i tvivl om, hvorvidt de virkeligt har gennemlevet nattens hændelser eller ej. Sårene er dog ægte nok. De, der er døde er stadig lige døde, eller mangler, hvis de ikke er bragt med hjem.

Hvis man forsøger på at finde beviser på nattens hændelser ved at tage til Reykjökull, vil det være lige så ørkesløst. Det eneste man finder er en dal begravet af laviner. Der er intet af den tidligere tåge i dalen, og ingen spor af de, der boede eller døde der.

Guderne ønsker måske ikke, at menneskene får for stor indsigt. Eller også kan en stærk ond drøm deles af venner, og drømmens økse-hug føles selv i vågen tilstand.

Lad evt. to ravne sidde i vindueskarmen og kigge sigende på spillerne som afslutning på sagaen.

Personer i Sagaen:

Uffe Frankerfrende (hjemvendende islænding, der har lovet sin søster væk og inddrager spillepersonerne i denne farlige saga).

Styrke: 6 Sejhed: 12

Visdom: 8 Alder: 24

Charme: 10 Omdømme: 16

Vigtige evner: Kraft (Roning) 5, Balance (Vintersport) 4, Nærkamp (Kniv) 5, Kampvåben (Spyd) 6, Forsvar (Parere) 6.

Årvågenhed 4, Viden (Folkekending) 6, Gudeviden (Spådom) 3, Urteviden (Sårhelende) 4.

Handel 4, Underholdning (fortællekunst) 6, Udseende 7, Høviskhed 4, Germansk (Engelsk) 5, (Frankisk) 3.

Særligt udstyr: En samling af fine frankiske spænder samt en læderbrynje.

På Altinget:

Arulf Stavkær (en vred gode)

Styrke: 6 Sejhed: 13

Visdom: 9 Alder: 57

Charme: 6 Omdømme: 44

Vigtige evner: Viden (Lovkundskab) 14, Gudeviden (Blot) 11.

Særligt udstyr: En særlig godestav som hans far har ejet.

Vile Kæmpe (hans håndgangne mand)

Styrke: 11 Sejhed: 20

Visdom: 7 Alder: 34

Charme: 4 Omdømme: 31

Vigtige evner: Nærkamp (Slåskamp) 6, Kampvåben (Spyd) 7, (Sværd) 10, (Økse) 11, Forsvar (Parere) 8, (Skjold) 10.

Kampkunst (Finter) 7.

Særligt udstyr: Læderbrynje, amulet der forhindrer betændelse i sår (giver en ekstra terning til den, der behandler såret)

På Fossvalla:

Asa (Uffes søster)

Styrke: 7 Sejhed: 15

Visdom: 8 Alder: 17

Charme: 9 Omdømme: 9

Vigtige evner: Håndværk (Vævning) 6, Balance (Ride) 7, (Vintersport) 6.

Agerbrug (Husholdning) 5, Årvågenhed 6, Gudeviden (Spådom) 2, Runekundskab (Amulet) 6, Urteviden (Helbredende) 5.

Udsmykning 5, Menneskekundskab (Menneskekender) 5, Nordisk (Norsk) 9.

Rolf (Uffes lillebror)

Styrke: 10 Sejhed: 17

Visdom: 4 Alder: 12

Charme: 10 Omdømme: 8

Vigtige evner: Kraft (Løb) 7, Balance (Vintersport) 8, Nærkamp (Slåskamp) 5, Kampvåben (Økse) 4, Forsvar (Undvige) 4.

Jagt (Dyreviden) 3, Kampkunst (Finter) 2.

Udseende 7, Høviskhed 4.

Særligt udstyr: Ski og skøjter til enhver lejlighed.

3 trælle

På Reykjökull:

Ingvald (en gammel loketilbeder)

Styrke: 7 Sejhed: 16

Visdom: 11 Alder: 60

Charme: 3 Omdømme: 50*

Vigtige evner: Balance (Vintersport) 8, Nærkamp (Slåskamp) 7, Kampvåben (Sværd) 6, (Økse) 9, Forsvar (Parere) 7, (Undvige) 9.

Årvågenhed 8, Viden (Lovkundskab) 5, Gudeviden (Blot) 10, Runekundskab (Budskab) 8, (Fortryllelse) 7, Urteviden (Skadende) 10, Kampkunst (Finter) 5.

Underholdning (Kvad) 5, Menneskekundskab (Lyve) 6, Høviskhed 4, Nordisk (Norsk) 6, (Dansk) 4.

Særligt udstyr: Et stort guldsmykke i en tung sølvkæde.

*: Ingvalds omdømme er et udtryk for folks frygt for ham, og deres uvilje til at møde ham. Den kan ikke bruges til at påvirke folk i positiv retning.

Dagfinn (hans ældste søn)

Styrke:10 Sejhed: 18

Visdom: 5 Alder: 35

Charme:10 Omdømme: x

Vigtige evner: Kraft (Spring) 7

Balance (Vintersport) 8, Kampvåber (Økse) 8, Forsvar (Skjold) 7.

Jagt (Snige) 5, Årvågenhed 6, Kampkunst (List) 4.

Menneskekundskab (Menneskekender) 6, Udseende 9.

Vifil (hans mellemste søn)

Styrke: 8 Sejhed: 18

Visdom: 6 Alder: 33

Charme: 5 Omdømme: x

Vigtige evner: Kraft (Løb) 6,

Balance (Vintersport) 4, Kampvåben (Økse) 7, Forsvar (Skjold) 7.

Årvågenhed 7, Gudeviden (Blot) 5, Urteviden (Helbredende) 3, Kampkunst (Finter) 4.

Lokmod (hans yngste søn)

Styrke: 5 Sejhed: 17

Visdom:10 Alder: 26

Charme:11 Omdømme: x

Vigtige evner: Kraft (Spring) 7,

Kampvåbej (Spyd) 8, Forsvar

(Undvige) 9.

Årvågenhed 7, Gudeviden (Spådom)

6, Kampkunst (Finter) 5, (List) 6.

Underholdning (Fløjte) 5,

Menneskekundskab (Lyve) 10,

(Smiger) 10, Udseende (8).

Særligt udstyr: Læderbrynje.

Erfride (hans kone)

Illaug og Lokgreisir (hans to døtre)

Lokes Nilling (en grusom orm med ni hoveder)

Styrke:20 Sejhed: 32

Visdom: 8 Alder: ?

Charme:12 Omdømme: ?

Vigtige evner: Nærkamp (Bid) 10, Forsvar (Undvige) 12.

Kampkunst (Finter) 10.

Menneskekundskab (Lyve) 8, (Smiger) 12.

Særlige evner: Nillingens bid er giftigt. For hver gang man bliver ramt af nillingen får man en dosis gift i kroppen - giften har en styrke på 1. Hvis man er blevet ramt én gang skal man altså slå 1 terning for giften, to gange 2 terninger osv..

Der skal slås for giften én gang hver time. Giften vil kun virke så længe spillerne er ude i natten. Når de når tilbage til Fossvalla holder den op med at virke.

Nillingen synes at tale alle sprog. Om den vitterligt gør det eller kommunikerer ved hjælp af telepati er op til dig. Under alle omstændigheder ville det nok være en idé at lade nillingen "tale" med folk imens de kæmper med den.