

INTRODUKSJON

DET VAR EN GANG

Siden tidenes morgen har vi samlet oss rundt bålet for å la oss inspirere av historier. Under vikingtiden førte skaldene folk sammen, og bergtok konge som trell med storslagne kvad. De tok lytterne med på eventyr bortenfor tid og sted, til grenselandet mellom fantasi og virkelighet.

Sagaenes tid er for lengst over. Men hva om jeg fortalte deg at du nå holder en tusen år gammel skatt i hendene? En nøkkel til den andre siden, hvor mektige krigere, vise høvdinger, mystiske volver, ætters blodfeider og gudenes vrede fortsatt eksisterer.

Sett deg ved bålet, og fest blikket dypt inn i de dansende flammene. Litt nærmere. Kjenner du det? Luktene og smakene fra en svunnen tid? Hører du stemmene? Ser du skikkelsene?

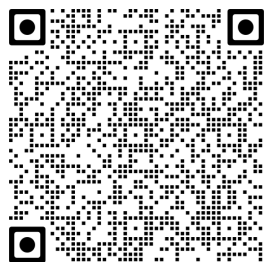
Kvadet venter på deg.

Tør du fortsette?



HEVNVIISA

Dette er et eksempel på hvordan spillet kan foregå. Det forenklete utsnittet er hentet fra innspillingen av en podcast med Vertshuset Spiller. Det viser samhandlingen mellom SKALD og spillere. Jeg anbefaler at du først leser gjennom dette eksempelet. Så tar du deg gjennom de neste kapitlene, og kommer tilbake til eksempelet med ny forståelse. Modulen er også lagt ved bakerst i boken, slik at du og vennene dine kan begi dere ut på en tilsvarende reise. Leser du av QR-koden, føres du rett til hørespillet, og kan lytte til fortellingen i sin helhet.



EN MØRK OG STORMFULL AFTEN

Karl Otto er kveldens SKALD, og leder eventyret. Michael spiller den unge arvingen Styrmir, og Nicolai spiller den garvede smeden Folke. Dette er grunnlaget for historien som skal utfolde seg:

Før vinteren satte inn, svøpte hirden til Sigurd Jarl som ild i tørt gress gjennom landskapet. Med krigere utlånt fra kirkemakten, sparket han i gang kristningen av sitt eget skyldfolk med ild og jern. Og de som ikke ville døpes, ble hardt straffet. Gård og grunn ble brent til aske, og dyrebare avling som skulle holde liv i folk gjennom vinteren gikk opp i røyk.

Bygdefolket i Steinlia var blant de som nektet å vende ryggen mot æsene. Dette skulle også bli deres bane. En mørk høstkveld samlet Sigurd Jarl befolkningen på den største gården i bygda. Der krevde han at hver eneste gård ga fra seg en ætling eller et familiemedlem - de måtte slutte seg til Hvitekrist, enten i livet - eller i døden.

Karl Otto som SKALD: "Det er blitt vår, og snøen er i ferd med å forsvinne. Folke og Styrmir befinner seg nå på et skjulested, for å diskutere hevn. Begge to mistet noen dere holdt kjær, skjebnenatten før vinteren slo inn. Dere vet at Sigurd Jarl, nidingen som startet kristningen av Steinlia med ild og jern, holder til på Sigurdsgard. Hvor er dere nå?"

Michael: "Jeg tror vi er i en slags hule. Inngangen til hulen ligger skjult blant noen svaberg, vendt mot havgapet."

Nicolai: "Tror også at det er noen statuer her, med utskjæringer av de gamle gudene. Det er et lite område for å blote til æsene og vanene. Og det er et lite ildsted."

SKALD: "Er det noen andre enn dere som vet om denne hulen?"

Michael: "Det er nok en liten gruppe av bygdefolket som vet om den. En gjeng med samme syn på Hvitekrist som oss."

Etter å ha introdusert rollene, holder Styrmir og Folke en samtale rundt bålet. De har fyrt opp varsomme flammer som skaper en lun varme i hulen. Ilden lyser forsiktig opp skikkelsene som sitter rundt det.

Styrmir: "Vi må gjøre noe, Folke! Jeg har en trang til å stikke kniven i nidingen Sigurd. Som jeg savner min kjære Solveig, mitt hjerte tilhører henne. Hun forsvant desverre under skjebnenatten."

Folke: "Og jeg mistet min søster, Årolilja. Det kom meg for øret at hun ble fortært av ilden. Men om jeg kjenner henne rett, så kjempet hun til siste slutt, og er i Valhall med Allfaderen nå. Måtte jeg se henne igjen snart..."

Styrmir: "Folke! Kjempet ikke du i Jarlshirden i dine yngre dager? Kanskje du kan komme på noe lurt som kan hjelpe oss i hevnens time?"

(fortsetter på neste side)

Folke: "La meg se..."

SKALD: "Da høres det ut som at Folke **FORSØKER** å hente ut nyttig informasjon fra hukommelsen som kan bidra i hevnen på Sigurd Jarl?"

Nicolai: "Ja, det stemmer."

SKALD: "Den er grei. Dette **FORSØKET** er forankret i **EGENSKAPEN: VILJE**, siden det har med hukommelsen å gjøre. Har Folke noen **FERDIGHETER** eller **RESSURSER** som kan hjelpe deg her?"

Nicolai: "Jepp. Folke tenker tilbake på tiden han kjempet side om side med Jarlshirden, så han bruker **FERDIGHETEN: KUNNSKAP OM STRIDSTAKTIKK**, sammen med **RESSURSEN: GODT RYKTE I JARLSHIRDEN**. Det gir meg to tolvside terninger (T12) og en tiset terning (T10)."

SKALD: "Høres bra ut. Du får **SUKSESSER** med 1 til 3 på terningene. Dette **FORSØKET** går mot **MÅLVERDI 1**, så du trenger 1 **SUKSESS** for å **LYKKES**."

Nicolai: "Terningene lander på 8, 1 og 4. Det blir 1 **SUKSESS**!"

Michael: "Og du kan trille 1-eren igjen, det er jo en **FYLGJETERNING**!"

Nicolai: "Stemmer det. Digg! Enda en **SUKSESS**. Da ender jeg opp med 2 **SUKSESSER**."

SKALD: "Herlig! Folke, du tenker tilbake på tiden i Jarlshirden, hvor du red sammen med Jarlens soldater i mange år. Du kommer på at hver eneste sommer, dro Sigurd Jarl til en liten jaktkoie ute i Dypmyra. Kun sammen med et lite knippe mennesker. Han vil være langt mer sårbar her, enn på Sigurdsgard omringet av storhirden."

(fortsetter på neste side)

Folke: "Min venn. Jeg kom på at Sigurd pleier å dra på en liten utflukt til Dypmyra for å koble av, hver sommer."

Styrmir: "Det høres ut som en god plan! Vi reiser dit og tar nidingen av dage når han minst venter det. Skald, hvor lang tid har vi på oss?"

SKALD: "Det er vår nå, og Sigurd bruker å reise til Dypmyra på forsommeren. Det tar en måneds tid å ferdes dit, så om dere skal rekke det må dere reise ganske snart."

Styrmir: "Den er grei. Jeg tar med Lavrans på reisen også. Livvakten min, som står utenfor hulegangen for å holde utkikk mot eventuelle inntrengere."

SKALD: "Like etter at du sier dette, hører dere at det kommer en lyd fra lenger inn i hulen. Fra der hvor lyset fra ilden ikke kan nå. Jeg vil at begge to skal **TESTE HAGINGJE**, prøve lykken. Dette er en terningverdi som står øverst til høyre på rolleskjemaet deres. Dersom en av dere triller 1 til 3 på terningen, vil lykken stå dere bi og lyden vil komme fra noe som ikke er så farlig. Dersom begge triller 4 eller høyere, ta dette en svært uheldig vending..."

Michael: "Skal vi se, jeg triller en åttesidet terning. Og den lander på 3!"

Nicolai: "Aiai, jeg triller en tolvside terning. Ikke fullt så heldig type nødvendigvis, han derre Folke. La oss se... 2! Ved Odins skjegg!"

SKALD: "Ut av mørket ser dere plutselig..."

Hva som rører på seg i den mørke hulen, kan du finne ut av ved å lytte til podcasten til Vertshuset Spiller. Eller så kan dere ta fatt på deres eget **KVAD**, med utgangspunkt i modulen Hevnvisa, som dere finner bak i boken.

Folke: "La meg se..."

SKALD: "Da høres det ut som at Folke **FORSØKER** å hente ut nyttig informasjon fra hukommelsen som kan bidra i hevnen på Sigurd Jarl?"

Nicolai: "Ja, det stemmer."

SKALD: "Den er grei. Dette **FORSØKET** er forankret i **EGENSKAPEN: VILJE**, siden det har med hukommelsen å gjøre. Har Folke noen **FERDIGHETER** eller **RESSURSER** som kan hjelpe deg her?"

Nicolai: "Jepp. Folke tenker tilbake på tiden han kjempet side om side med Jarlshirden, så han bruker **FERDIGHETEN: KUNNSKAP OM STRIDSTAKTIKK**, sammen med **RESSURSEN: GODT RYKTE I JARLSHIRDEN**. Det gir meg to tolvside terninger (T12) og en tiset terning (T10)."

SKALD: "Høres bra ut. Du får **SUKSESSER** med 1 til 3 på terningene. Dette **FORSØKET** går mot **MÅLVERDI 1**, så du trenger 1 **SUKSESS** for å **LYKKES**."

Nicolai: "Terningene lander på 8, 1 og 4. Det blir 1 **SUKSESS**!"

Michael: "Og du kan trille 1-eren igjen, det er jo en **FYLGJETERNING**!"

Nicolai: "Stemmer det. Digg! Enda en **SUKSESS**. Da ender jeg opp med 2 **SUKSESSER**."

SKALD: "Herlig! Folke, du tenker tilbake på tiden i Jarlshirden, hvor du red sammen med Jarlens soldater i mange år. Du kommer på at hver eneste sommer, dro Sigurd Jarl til en liten jaktkoie ute i Dypmyra. Kun sammen med et lite knippe mennesker. Han vil være langt mer sårbar her, enn på Sigurdsgard omringet av storhirden."

(fortsetter på neste side)

Folke: "Min venn. Jeg kom på at Sigurd pleier å dra på en liten utflukt til Dypmyra for å koble av, hver sommer."

Styrmir: "Det høres ut som en god plan! Vi reiser dit og tar nidingen av dage når han minst venter det. Skald, hvor lang tid har vi på oss?"

SKALD: "Det er vår nå, og Sigurd bruker å reise til Dypmyra på forsommeren. Det tar en måneds tid å ferdes dit, så om dere skal rekke det må dere reise ganske snart."

Styrmir: "Den er grei. Jeg tar med Lavrans på reisen også. Livvakten min, som står utenfor hulegangen for å holde utkikk mot eventuelle inntrengere."

SKALD: "Like etter at du sier dette, hører dere at det kommer en lyd fra lenger inn i hulen. Fra der hvor lyset fra ilden ikke kan nå. Jeg vil at begge to skal **TESTE HAGINGJE**, prøve lykken. Dette er en terningverdi som står øverst til høyre på rolleskjemaet deres. Dersom en av dere triller 1 til 3 på terningen, vil lykken stå dere bi og lyden vil komme fra noe som ikke er så farlig. Dersom begge triller 4 eller høyere, ta dette en svært uheldig vending..."

Michael: "Skal vi se, jeg triller en åttesidet terning. Og den lander på 3!"

Nicolai: "Aiai, jeg triller en tolvside terning. Ikke fullt så heldig type nødvendigvis, han derre Folke. La oss se... 2! Ved Odins skjegg!"

SKALD: "Ut av mørket ser dere plutselig..."

Hva som rører på seg i den mørke hulen, kan du finne ut av ved å lytte til podcasten til Vertshuset Spiller. Eller så kan dere ta fatt på deres eget **KVAD**, med utgangspunkt i modulen Hevnvisa, som dere finner bak i boken.

VI SAMLES RUNDT BÅLET

Se for deg å samles rundt et bord, med nye eller gamle venner. Praten sitter løst, og dere venter i spenning på det som kommer. For en stund skal dere skru tiden tusen år tilbake, og late som dere er noen andre. Forestille dere hva de tenker, føler og fortelle hvordan de handler i ulike situasjoner. Som hovedrollene i en norrøn saga tar dere fatt på en eventyrlig reise. Denne boken gir dere informasjon og regler som trengs for å spille. Er dere klare for å spille rollespill? La oss sette i gang.

HVA ER EGENTLIG DETTE?

KVAD er et rollespill inspirert av atmosfæren i de norrøne sagaene. Hvor ordinære mennesker bryter ut av tidens normer, utfordrer skjebnen og gyver løs på storartede gjerninger. Omfanget av disse bragdene spilles over mange år av rollens liv, og definerer sagaheltenes ETTERMÆLE. Spillopplevelsen blir til i møte mellom deltakernes beskrivelser, regler og terningkast. Dere lager roller, og dramatiske situasjoner som de kan engasjere seg i. SKALDEN setter SCENER, og beskriver omverden. Når noe er usikkert eller farlig, triller man terninger. Resultatet bestemmer UTFALLET og veien videre. Sagaen danner grunnlaget for å skrive et KVAD, som foreviger heltens bragder. *Hva vil etterkommere fortelle om deg?*

- Spillerne styrer hovedrollene
- SKALDEN utfordrer rollenes skjebne
- Fortellingen improviseres frem i lag
- Skriv et KVAD basert på historien

HVA TRENGER DU FOR Å SPILLE?

Noen timer til rådighet, helst på et egnet sted uten forstyrrelser. Dere må ha et eksemplar av denne boken, rolleskjemaer og minst ett sett med rollespillterninger. Spiller dere fysisk kan det være nyttig med blyanter, viskelær og noen blanke ark. Spiller dere digitalt bør dere ha mikrofon, webkamera og en digital plattform å møtes på. Det er et sosialt treff, så sørg for å ha det komfortabelt. Uten mat og drikke, duger helten ikke.

DU ER EN SAGAHELT

En vismann sa en gang "bedre å være ulv for en dag, enn sau et helt liv". Du er hovedrollen i historien, en sagahelt. Under vekten av heltemot, skal du utfordre det bestående - med livet som innsats.

"Storverk mitt barn, er hvordan sagaer blir til. Nå er timen kommet hvor du må velge hva dine etterkommere vil si om deg. Tar du imot sverdet?" spurte Torfinn, før han døde."

SAGAEN OM EIVOR SKJOLDMØY

Dere starter historien ved et brytningspunkt i rollens liv. Inntil nå har den levd nokså ordinære dager, innenfor samfunnets takt og tone. Dager lik den neste, ispedd hverdagens utfordringer. Men så kommer øyeblikket hvor dere bryter ut av tidens normer og utfordrer skjebnen. Dere tar fatt på dramatiske FORTELLINGER, som gjennom årenes løp bygger opp deres ETTERMÆLE. Kilden til evig liv. Dere tar fatt på spektakulære reiser, vikler dere inn i politisk drama, støter borti de underjordiske, tar hevn på herskere og krever deres rettmessige plass i evigheten. Men livstråden brenner raskt, og uansett hva dere gjør, vil dere dø. *Hva gjør du med tiden du har til rådighet?*

ROLLESKJEMA

Rolleskjemaet er broen til rollens virkelighet. Det gir deg oversikt over *hvem* rollen er, *hva* den vil gjøre og *hvordan* den tenker å gjøre det. Skjemaet består av tre deler; Rollens SKILDRING forteller deg *hvem* rollen er. Det gir informasjon som rollens motivasjon eller bakgrunn. Rollens FORTELLING består av utsagn om *hva* rollen skal gjøre for å bygge sitt ærerike ETTERMÆLE. Rollens TREKK beskriver *hvordan* rollen gyver løs på karsstykker.

1. **SKILDRING:** Informasjon om rollen som driver handling i spill.
2. **FORTELLING:** En målbar fremstilling av hvilke drama og konflikter man engasjerer seg i. Danner grunnlag for rollens ETTERMÆLE.
3. **TREKK:** Terningene taler i WYRD, LIVSKRAFT, TÆL HAVINGJE, EGENSKAPER, FERDIGHETER og RESSURSER. TREKKENE forsterkes av SKJEBNEPOENG.