

Prinsessan

Teman: Gåvan och Uppror

Du försöker vara en lydig dotter, men du är viljestark och din vilja är ofta i konflikt med din omvärld. Du älskar Riddaren passionerat. Du får undervisning i trollkonst av Häxan, och du hoppas själv bli häxa en dag - du har Gåvan. Din kraft är stark, men nyckfull och opålitlig.

De andra rollerna

- * Riddaren är ditt livs kärlek.
- * Jarlen är inte alls din typ, han skrämmer dig.
- * Häxan är din mentor och vän, med henne kan du prata om allt.
- * Kungen är din far, avlägsen och trött. Du älskade honom när du var barn.

Frågor

- * Vad vill du ha ut av livet?
- * Vad är din egentliga Gåva?
- * Vad skall du göra med den?

Den gamle kungen har ingen arvinge. I öster växer sig grannlandet Gårdarrike allt rikare för varje år som går. De två rikena har aldrig varit vänner och spänningarna växer vid gränsen. Nu har kungen bara en chans kvar att rädda sitt rike, att gifta bort sin dotter med jarlen av Gårdarrike...

Riket är tyngt av traditioner och genomsyras av skrivna och oskrivna regler. Barnen lär sig att förfäderna alltid ser dem, och om de urgamla lagarna bryts kommer förfäderna att straffa dem och deras familjer. Vuxna inser att bryta mot traditionerna är detsamma som att bryta med släkt, vänner och kungen.

Landets lagar

Bland de urgamla lagarna är följande de viktigaste:

- * Hedra och lyd din far.
- * Hedra förfäderna med blot.
- * Gift dig aldrig med utlänningar.
- * Försvara dina gäster, med ditt liv om så krävs.
- * Bara kvinnor får bruka trolldom.
- * Bara män får bruka svärd.

Mansnamn

Eskil, Alf, Bergfinn, Brand, Einar, Eyolf, Finnvid, Geitir, Gyrd, Harald, Gogni, Iself, Karl, Lyting, Mord, Nafni, Osvif, Ragnar, Saxi, Steinthor. Tjorvi, Yngvar.

Kvinnonamn

Alfdis, Astrid, Bera, Droplaug, Grima, Gunnhild, Heidinfrid, Hrefna. Ingun, Jarngerd, Kadlin, Melkorka, Nidbjorg, Osk, Runa, Unn, Valgerd, Yrsa.

Scener

Turas om att vara aktiv spelare och sätta scener.

Din första scen

Visa din roll utifrån, som om det vore en film eller en bok. Visa något intressant, häftigt eller mystiskt. De andra spelarna är din publik.

Din sista scen

När två spelare har lämnat historien (dött, blivit förvisade, förvandlats till djur, eller vad som nu gör att de inte är med i berättelsen längre) är spelet slut och samtliga spelare får en epilog.

I din epilog: Berätta vad som händer när allt är över, det kan vara direkt efter förra scenen, eller årtal senare, välj själv. Har du fortfarande obesvarade frågor, besvara dem.

När du är aktiv spelare...

skall du spela i en scen som handlar om din roll, men det är helt ok att be om hjälp om du inte kommer på något passande. Välj en av platserna och ge det kortet till spelaren till vänster. Du kan antingen själv inleda scenen med att berätta vad din roll gör på den platsen, eller överlåta det till spelaren till vänster, välj fritt; Det är ju din scen.

Den som inleder scenen kan säga rakt ut vad den vill ha ut av scenen.

Du avgör när din scen är slut.

När spelaren till höger är aktiv spelare...

skall du ta emot platskortet. På baksidan av det finns det olika händelser som kan inträffa på den platsen. Första gången en plats blir besökt måste den första händelsen inträffa. Påföljande gånger kan du använda en av de andra händelserna, eller inte använda någon alls, det går också bra. Om scenen går bra för egen maskin behöver du inte störa den. Kom ihåg att det är den aktive spelaren som spelar huvudrollen i scenen, hjälp honom eller henne att göra en intressant historia.

När spelaren till vänster är aktiv spelare...

ansvarar du för hans eller hennes teman. Håll utkik efter tillfällen där det passar att låta ett tema visa sig, och göra rollens liv mer intressant eller komplicerat. Se till att trycka extra på hans eller hennes teman extra i första scenen, de kan visa vilket håll rollen är på väg i historien.

När andra är aktiva spelare...

skall du vara en aktiv medspelare. Använd fraserna om de passar, eller hoppa in och erbjud dig att spela en biroll om tillfälle ges. Bidra med detaljer!

Fraser

Fler detaljer!

... ber spelaren om fler detaljer om personen, platsen, föremålet eller vad som. Det är vad som gör världen levande - små saker som smuts under naglarna, frusen vass i floden eller silverarmbandet som är slitet och smutsigt.

Sluta inte!

... stoppar spelaren från att avsluta en scen eller situation för tidigt. Om någon försöker klippa en spänd scen ropa "Sluta inte!". Omfamna spänningen och feqa inte ur.

Gör annorlunda!

... säger till spelaren att det är något som skär sig. Håller det att spåra ur? Har scenen tappat fart? Backa tillbaka och gör om. Du hjälper alla genom att hålla ett öga på kvaliteten i berättelsen och rensa bort det som inte passar sig. Spelaren får en chans att verkligen skina istället för att behöva leva med det där som ändå inte var så bra.

Jag skulle vilja lägga in en sak!

... säger till spelaren att du vill skjuta in något i berättelsen. Ett kort mellanspel eller en fortsättning. Det tar inte över scenen, håll det till en eller två meningar.

Det kanske inte går så lätt!

... säger till spelaren att du vill att någon skall dra ett handlingskort. Lista ut vad spelaren vill göra, och ge sedan en annan spelare ett handlingskort att tolka resultatet av handlingen med. "Det kanske inte går så lätt!" är ett sätt att signalera att du ser osäkerhet i utgången av situationen. Den här frasen kommer du förmodligen att använda flitigt.

Jag måste klargöra något!

... säger till spelaren att det är något du glömt eller missat, och behöver hjälp att förstå. Bra att ha vid komplexa familjeintriger där du inte fattat vem som egentligen är släkt med vem, och hur, till exempel.

Häxan

Teman: Sexualitet och Gudarna

Du är älskare till både Kungen och Jarlen, och spelar ditt eget maktspel. Du vill bli makten bakom tronen, oavsett vilken makt det blir. Du instruerar Prinsessan i trollkonst, och hon kan mycket väl bli Drottning en dag. Du är helt omedveten om att Riddaren, som är hopplöst förälskad i dig, är en spion. Du är inte vacker, men du kan ändå få vilken man du vill. Du kan hjälpa andra med häxdrycker och trolldom, men alltid mot betalning.

De andra rollerna

- * Prinsessan är din elev, och hon kommer att bli Drottning en dag.
- * Riddaren är en stilig ung man, inget annat.
- * Jarlen är din älskare, och den vinnande spelaren i kampen om tronen.
- * Kungen är också din älskare, den förlorande spelaren i kampen om tronen.

Frågor

- * Vad har du lovat Prinsessan?
- * Vem är barnet du ser ibland i dina visioner?
- * Vem älskar du egentligen?

Den gamle kungen har ingen arvinge. I öster växer sig grannlandet Gårdarrike allt rikare för varje år som går. De två rikena har aldrig varit vänner och spänningarna växer vid gränsen. Nu har kungen bara en chans kvar att rädda sitt rike, att gifta bort sin dotter med jarlen av Gårdarrike...

Riket är tyngt av traditioner och genomsyras av skrivna och oskrivna regler. Barnen lär sig att förfäderna alltid ser dem, och om de urgamla lagarna bryts kommer förfäderna att straffa dem och deras familjer. Vuxna inser att bryta mot traditionerna är detsamma som att bryta med släkt, vänner och kungen.

Landets lagar

Bland de urgamla lagarna är följande de viktigaste:

- * Hedra och lyd din far.
- * Hedra förfäderna med blot.
- * Gift dig aldrig med utlänningar.
- * Försvara dina gäster, med ditt liv om så krävs.
- * Bara kvinnor får bruka trolldom.
- * Bara män får bruka svärd.

Mansnamn

Eskil, Alf, Bergfinn, Brand, Einar, Eyolf, Finnvid, Geitir, Gyrd, Harald, Gogni, Iself, Karl, Lyting, Mord, Nafni, Osvif, Ragnar, Saxi, Steinthor. Tjorvi, Yngvar.

Kvinnonamn

Alfdis, Astrid, Bera, Droplaug, Grima, Gunnhild, Heidinfrid, Hrefna. Ingun, Jarngerd, Kadlin, Melkorka, Nidbjorg, Osk, Runa, Unn, Valgerd, Yrsa.

Scener

Turas om att vara aktiv spelare och sätta scener.

Din första scen

Visa din roll utifrån, som om det vore en film eller en bok. Visa något intressant, häftigt eller mystiskt. De andra spelarna är din publik.

Din sista scen

När två spelare har lämnat historien (dött, blivit förvisade, förvandlats till djur, eller vad som nu gör att de inte är med i berättelsen längre) är spelet slut och samtliga spelare får en epilog.

I din epilog: Berätta vad som händer när allt är över, det kan vara direkt efter förra scenen, eller årtal senare, välj själv. Har du fortfarande obesvarade frågor, besvara dem.

När du är aktiv spelare...

skall du spela i en scen som handlar om din roll, men det är helt ok att be om hjälp om du inte kommer på något passande. Välj en av platserna och ge det kortet till spelaren till vänster. Du kan antingen själv inleda scenen med att berätta vad din roll gör på den platsen, eller överlåta det till spelaren till vänster, välj fritt; Det är ju din scen.

Den som inleder scenen kan säga rakt ut vad den vill ha ut av scenen.

Du avgör när din scen är slut.

När spelaren till höger är aktiv spelare...

skall du ta emot platskortet. På baksidan av det finns det olika händelser som kan inträffa på den platsen. Första gången en plats blir besökt måste den första händelsen inträffa. Påföljande gånger kan du använda en av de andra händelserna, eller inte använda någon alls, det går också bra. Om scenen går bra för egen maskin behöver du inte störa den. Kom ihåg att det är den aktive spelaren som spelar huvudrollen i scenen, hjälp honom eller henne att göra en intressant historia.

När spelaren till vänster är aktiv spelare...

ansvarar du för hans eller hennes teman. Håll utkik efter tillfällen där det passar att låta ett tema visa sig, och göra rollens liv mer intressant eller komplicerat. Se till att trycka extra på hans eller hennes teman extra i första scenen, de kan visa vilket håll rollen är på väg i historien.

När andra är aktiva spelare...

skall du vara en aktiv medspelare. Använd fraserna om de passar, eller hoppa in och erbjud dig att spela en biroll om tillfälle ges. Bidra med detaljer!

Fraser

Fler detaljer!

... ber spelaren om fler detaljer om personen, platsen, föremålet eller vad som. Det är vad som gör världen levande - små saker som smuts under naglarna, frusen vass i floden eller silverarmbandet som är slitet och smutsigt.

Sluta inte!

... stoppar spelaren från att avsluta en scen eller situation för tidigt. Om någon försöker klippa en spänd scen ropa "Sluta inte!". Omfamna spänningen och feqa inte ur.

Gör annorlunda!

... säger till spelaren att det är något som skär sig. Håller det att spåra ur? Har scenen tappat fart? Backa tillbaka och gör om. Du hjälper alla genom att hålla ett öga på kvaliteten i berättelsen och rensa bort det som inte passar sig. Spelaren får en chans att verkligen skina istället för att behöva leva med det där som ändå inte var så bra.

Jag skulle vilja lägga in en sak!

... säger till spelaren att du vill skjuta in något i berättelsen. Ett kort mellanspel eller en fortsättning. Det tar inte över scenen, håll det till en eller två meningar.

Det kanske inte går så lätt!

... säger till spelaren att du vill att någon skall dra ett handlingskort. Lista ut vad spelaren vill göra, och ge sedan en annan spelare ett handlingskort att tolka resultatet av handlingen med. "Det kanske inte går så lätt!" är ett sätt att signalera att du ser osäkerhet i utgången av situationen. Den här frasen kommer du förmodligen att använda flitigt.

Jag måste klargöra något!

... säger till spelaren att det är något du glömt eller missat, och behöver hjälp att förstå. Bra att ha vid komplexa familjeintriger där du inte fattat vem som egentligen är släkt med vem, och hur, till exempel.

Jarlen

Teman: Förräderi och Gårdarrike

Du vill förstärka ditt band med Kungen genom Prinsessan, som instrueras av Häxan, din älskare och kunnige i svartkonst. Din spion, Riddaren, hjälper dig att underminera Kungens makt, och håller på att leda honom in i en utmaning. Du är medelålders, fet och lömsk. Du kan göra kraftfulla droger och dödligt gift.

De andra rollerna

- * Prinsessan är en dum liten sak, en bricka i ditt spel.
- * Riddaren är din spion, och lojal eftersom han står i skuld till dig.
- * Häxan är lojal mot dig, och hon är din älskare.
- * Kungens makt rasar, snart skall du utmana honom

Frågor

- * Vad hände med din förra fru?
- * Vad har du lovat Häxan?
- * Hur har giftblandandet förändrat dig?

Den gamle kungen har ingen arvinge. I öster växer sig grannlandet Gårdarrike allt rikare för varje år som går. De två rikena har aldrig varit vänner och spänningarna växer vid gränsen. Nu har kungen bara en chans kvar att rädda sitt rike, att gifta bort sin dotter med jarlen av Gårdarrike...

Riket är tyngt av traditioner och genomsyras av skrivna och oskrivna regler. Barnen lär sig att förfäderna alltid ser dem, och om de urgamla lagarna bryts kommer förfäderna att straffa dem och deras familjer. Vuxna inser att bryta mot traditionerna är detsamma som att bryta med släkt, vänner och kungen.

Landets lagar

Bland de urgamla lagarna är följande de viktigaste:

- * Hedra och lyd din far.
- * Hedra förfäderna med blot.
- * Gift dig aldrig med utlänningar.
- * Försvara dina gäster, med ditt liv om så krävs.
- * Bara kvinnor får bruka trolldom.
- * Bara män får bruka svärd.

Mansnamn

Eskil, Alf, Bergfinn, Brand, Einar, Eyolf, Finnvid, Geitir, Gyrd, Harald, Gogni, Iself, Karl, Lyting, Mord, Nafni, Osvif, Ragnar, Saxi, Steinthor. Tjorvi, Yngvar.

Kvinnonamn

Alfdis, Astrid, Bera, Droplaug, Grima, Gunnhild, Heidinfrid, Hrefna. Ingun, Jarngerd, Kadlin, Melkorka, Nidbjorg, Osk, Runa, Unn, Valgerd, Yrsa.

Scener

Turas om att vara aktiv spelare och sätta scener.

Din första scen

Visa din roll utifrån, som om det vore en film eller en bok. Visa något intressant, häftigt eller mystiskt. De andra spelarna är din publik.

Din sista scen

När två spelare har lämnat historien (dött, blivit förvisade, förvandlats till djur, eller vad som nu gör att de inte är med i berättelsen längre) är spelet slut och samtliga spelare får en epilog.

I din epilog: Berätta vad som händer när allt är över, det kan vara direkt efter förra scenen, eller årtal senare, välj själv. Har du fortfarande obesvarade frågor, besvara dem.

När du är aktiv spelare...

skall du spela i en scen som handlar om din roll, men det är helt ok att be om hjälp om du inte kommer på något passande. Välj en av platserna och ge det kortet till spelaren till vänster. Du kan antingen själv inleda scenen med att berätta vad din roll gör på den platsen, eller överlåta det till spelaren till vänster, välj fritt; Det är ju din scen.

Den som inleder scenen kan säga rakt ut vad den vill ha ut av scenen.

Du avgör när din scen är slut.

När spelaren till höger är aktiv spelare...

skall du ta emot platskortet. På baksidan av det finns det olika händelser som kan inträffa på den platsen. Första gången en plats blir besökt måste den första händelsen inträffa. Påföljande gånger kan du använda en av de andra händelserna, eller inte använda någon alls, det går också bra. Om scenen går bra för egen maskin behöver du inte störa den. Kom ihåg att det är den aktive spelaren som spelar huvudrollen i scenen, hjälp honom eller henne att göra en intressant historia.

När spelaren till vänster är aktiv spelare...

ansvarar du för hans eller hennes teman. Håll utkik efter tillfällen där det passar att låta ett tema visa sig, och göra rollens liv mer intressant eller komplicerat. Se till att trycka extra på hans eller hennes teman extra i första scenen, de kan visa vilket håll rollen är på väg i historien.

När andra är aktiva spelare...

skall du vara en aktiv medspelare. Använd fraserna om de passar, eller hoppa in och erbjud dig att spela en biroll om tillfälle ges. Bidra med detaljer!

Fraser

Fler detaljer!

... ber spelaren om fler detaljer om personen, platsen, föremålet eller vad som. Det är vad som gör världen levande - små saker som smuts under naglarna, frusen vass i floden eller silverarmbandet som är slitet och smutsigt.

Sluta inte!

... stoppar spelaren från att avsluta en scen eller situation för tidigt. Om någon försöker klippa en spänd scen ropa "Sluta inte!". Omfamna spänningen och feqa inte ur.

Gör annorlunda!

... säger till spelaren att det är något som skär sig. Håller det att spåra ur? Har scenen tappat fart? Backa tillbaka och gör om. Du hjälper alla genom att hålla ett öga på kvaliteten i berättelsen och rensa bort det som inte passar sig. Spelaren får en chans att verkligen skina istället för att behöva leva med det där som ändå inte var så bra.

Jag skulle vilja lägga in en sak!

... säger till spelaren att du vill skjuta in något i berättelsen. Ett kort mellanspel eller en fortsättning. Det tar inte över scenen, håll det till en eller två meningar.

Det kanske inte går så lätt!

... säger till spelaren att du vill att någon skall dra ett handlingskort. Lista ut vad spelaren vill göra, och ge sedan en annan spelare ett handlingskort att tolka resultatet av handlingen med. "Det kanske inte går så lätt!" är ett sätt att signalera att du ser osäkerhet i utgången av situationen. Den här frasen kommer du förmodligen att använda flitigt.

Jag måste klargöra något!

... säger till spelaren att det är något du glömt eller missat, och behöver hjälp att förstå. Bra att ha vid komplexa familjeintriger där du inte fattat vem som egentligen är släkt med vem, och hur, till exempel.

Riddaren

Teman: Naturen och Lycantropi

Du är en spion i Jarlens tjänst, och verkar vid Kungens hov. Din affär med prinsessan var oplanerad, och att hon har blivit kär i dig är ett problem. Du älskar Häxan, och drömmer om att fly med henne till fjärran land. Du är en skicklig jägare, snabb och effektiv. Du är dessutom en varulv.

De andra rollerna

- * Du har legat med Prinsessan några gånger.
- * Jarlen din hemlige herre. Du är skyldig honom något.
- * Du älskar Häxan, och ser hennes ansikte om nätterna.
- * Du Kungens aide-de-camp, och spionerar på honom åt din herre Jarlen.

Frågor

- * Ett djur som du jagar är speciellt, hur?
- * Vad är du skyldig Jarlen?
- * Vad lämnade du bakom dig i Gårdarike?

Den gamle kungen har ingen arvinge. I öster växer sig grannlandet Gårdarike allt rikare för varje år som går. De två rikena har aldrig varit vänner och spänningarna växer vid gränsen. Nu har kungen bara en chans kvar att rädda sitt rike, att gifta bort sin dotter med jarlen av Gårdarike...

Riket är tyngt av traditioner och genomsyras av skrivna och oskrivna regler. Barnen lär sig att förfäderna alltid ser dem, och om de urgamla lagarna bryts kommer förfäderna att straffa dem och deras familjer. Vuxna inser att bryta mot traditionerna är detsamma som att bryta med släkt, vänner och kungen.

Landets lagar

Bland de urgamla lagarna är följande de viktigaste:

- * Hedra och lyd din far.
- * Hedra förfäderna med blot.
- * Gift dig aldrig med utlänningar.
- * Försvara dina gäster, med ditt liv om så krävs.
- * Bara kvinnor får bruka trolldom.
- * Bara män får bruka svärd.

Mansnamn

Eskil, Alf, Bergfinn, Brand, Einar, Eyolf, Finnvid, Geitir, Gyrd, Harald, Gogni, Iself, Karl, Lyting, Mord, Nafni, Osvif, Ragnar, Saxi, Steinthor. Tjorvi, Yngvar.

Kvinnonamn

Alfdis, Astrid, Bera, Droplaug, Grima, Gunnhild, Heidinfrid, Hrefna. Ingun, Jarngerd, Kadlin, Melkorka, Nidbjorg, Osk, Runa, Unn, Valgerd, Yrsa.

Scener

Turas om att vara aktiv spelare och sätta scener.

Din första scen

Visa din roll utifrån, som om det vore en film eller en bok. Visa något intressant, häftigt eller mystiskt. De andra spelarna är din publik.

Din sista scen

När två spelare har lämnat historien (dött, blivit förvisade, förvandlats till djur, eller vad som nu gör att de inte är med i berättelsen längre) är spelet slut och samtliga spelare får en epilog.

I din epilog: Berätta vad som händer när allt är över, det kan vara direkt efter förra scenen, eller årtal senare, välj själv. Har du fortfarande obesvarade frågor, besvara dem.

När du är aktiv spelare...

skall du spela i en scen som handlar om din roll, men det är helt ok att be om hjälp om du inte kommer på något passande. Välj en av platserna och ge det kortet till spelaren till vänster. Du kan antingen själv inleda scenen med att berätta vad din roll gör på den platsen, eller överlåta det till spelaren till vänster, välj fritt; Det är ju din scen.

Den som inleder scenen kan säga rakt ut vad den vill ha ut av scenen.

Du avgör när din scen är slut.

När spelaren till höger är aktiv spelare...

skall du ta emot platskortet. På baksidan av det finns det olika händelser som kan inträffa på den platsen. Första gången en plats blir besökt måste den första händelsen inträffa. Påföljande gånger kan du använda en av de andra händelserna, eller inte använda någon alls, det går också bra. Om scenen går bra för egen maskin behöver du inte störa den. Kom ihåg att det är den aktive spelaren som spelar huvudrollen i scenen, hjälp honom eller henne att göra en intressant historia.

När spelaren till vänster är aktiv spelare...

ansvarar du för hans eller hennes teman. Håll utkik efter tillfällen där det passar att låta ett tema visa sig, och göra rollens liv mer intressant eller komplicerat. Se till att trycka extra på hans eller hennes teman extra i första scenen, de kan visa vilket håll rollen är på väg i historien.

När andra är aktiva spelare...

skall du vara en aktiv medspelare. Använd fraserna om de passar, eller hoppa in och erbjud dig att spela en biroll om tillfälle ges. Bidra med detaljer!

Fraser

Fler detaljer!

... ber spelaren om fler detaljer om personen, platsen, föremålet eller vad som. Det är vad som gör världen levande - små saker som smuts under naglarna, frusen vass i floden eller silverarmbandet som är slitet och smutsigt.

Sluta inte!

... stoppar spelaren från att avsluta en scen eller situation för tidigt. Om någon försöker klippa en spänd scen ropa "Sluta inte!". Omfamna spänningen och feqa inte ur.

Gör annorlunda!

... säger till spelaren att det är något som skär sig. Håller det att spåra ur? Har scenen tappat fart? Backa tillbaka och gör om. Du hjälper alla genom att hålla ett öga på kvaliteten i berättelsen och rensa bort det som inte passar sig. Spelaren får en chans att verkligen skina istället för att behöva leva med det där som ändå inte var så bra.

Jag skulle vilja lägga in en sak!

... säger till spelaren att du vill skjuta in något i berättelsen. Ett kort mellanspel eller en fortsättning. Det tar inte över scenen, håll det till en eller två meningar.

Det kanske inte går så lätt!

... säger till spelaren att du vill att någon skall dra ett handlingskort. Lista ut vad spelaren vill göra, och ge sedan en annan spelare ett handlingskort att tolka resultatet av handlingen med. "Det kanske inte går så lätt!" är ett sätt att signalera att du ser osäkerhet i utgången av situationen. Den här frasen kommer du förmodligen att använda flitigt.

Jag måste klargöra något!

... säger till spelaren att det är något du glömt eller missat, och behöver hjälp att förstå. Bra att ha vid komplexa familjeintriger där du inte fattat vem som egentligen är släkt med vem, och hur, till exempel.

Kungen

Teman: Förfäderna och Lagen

Du önskar din dotter det bästa, men måste knyta en allians. Du är misstänksam mot Riddaren, som sändes att bli din aide-de-camp av Jarlen, men av fel orsaker. Du älskar Häxan passionerat och i lönnedom, och du hatar Jarlen. Du är åldrad, men brukade vara stark som en björn. Du kan åkalla döda kungars styrka genom att besöka gravhögarna.

De andra rollerna

- * Du älskar din envisa dotter Prinsessan, men någon måste tämja henne.
- * Du är osäker på din assistent Riddaren, vad har han för planer för din dotter?
- * Häxan är din älskare, i hemlighet.
- * Du hatar Jarlen, men du måste hålla honom nära, för rikets skull.

Frågor

- * Var är drottningen?
- * Vad har du lovat förfäderna?
- * Vem eller vad förstörde du för att bli kung?

Den gamle kungen har ingen arvinge. I öster växer sig grannlandet Gårdarrike allt rikare för varje år som går. De två rikena har aldrig varit vänner och spänningarna växer vid gränsen. Nu har kungen bara en chans kvar att rädda sitt rike, att gifta bort sin dotter med jarlen av Gårdarrike...

Riket är tyngt av traditioner och genomsyras av skrivna och oskrivna regler. Barnen lär sig att förfäderna alltid ser dem, och om de urgamla lagarna bryts kommer förfäderna att straffa dem och deras familjer. Vuxna inser att bryta mot traditionerna är detsamma som att bryta med släkt, vänner och kungen.

Landets lagar

Bland de urgamla lagarna är följande de viktigaste:

- * Hedra och lyd din far.
- * Hedra förfäderna med blot.
- * Gift dig aldrig med utlänningar.
- * Försvara dina gäster, med ditt liv om så krävs.
- * Bara kvinnor får bruka trolldom.
- * Bara män får bruka svärd.

Mansnamn

Eskil, Alf, Bergfinn, Brand, Einar, Eyolf, Finnvid, Geitir, Gyrd, Harald, Gogni, Iself, Karl, Lyting, Mord, Nafni, Osvif, Ragnar, Saxi, Steinthor. Tjorvi, Yngvar.

Kvinnonamn

Alfdis, Astrid, Bera, Droplaug, Grima, Gunnhild, Heidinfrid, Hrefna. Ingun, Jarngerd, Kadlin, Melkorka, Nidbjorg, Osk, Runa, Unn, Valgerd, Yrsa.

Scener

Turas om att vara aktiv spelare och sätta scener.

Din första scen

Visa din roll utifrån, som om det vore en film eller en bok. Visa något intressant, häftigt eller mystiskt. De andra spelarna är din publik.

Din sista scen

När två spelare har lämnat historien (dött, blivit förvisade, förvandlats till djur, eller vad som nu gör att de inte är med i berättelsen längre) är spelet slut och samtliga spelare får en epilog.

I din epilog: Berätta vad som händer när allt är över, det kan vara direkt efter förra scenen, eller årtal senare, välj själv. Har du fortfarande obesvarade frågor, besvara dem.

När du är aktiv spelare...

skall du spela i en scen som handlar om din roll, men det är helt ok att be om hjälp om du inte kommer på något passande. Välj en av platserna och ge det kortet till spelaren till vänster. Du kan antingen själv inleda scenen med att berätta vad din roll gör på den platsen, eller överlåta det till spelaren till vänster, välj fritt; Det är ju din scen.

Den som inleder scenen kan säga rakt ut vad den vill ha ut av scenen.

Du avgör när din scen är slut.

När spelaren till höger är aktiv spelare...

skall du ta emot platskortet. På baksidan av det finns det olika händelser som kan inträffa på den platsen. Första gången en plats blir besökt måste den första händelsen inträffa. Påföljande gånger kan du använda en av de andra händelserna, eller inte använda någon alls, det går också bra. Om scenen går bra för egen maskin behöver du inte störa den. Kom ihåg att det är den aktive spelaren som spelar huvudrollen i scenen, hjälp honom eller henne att göra en intressant historia.

När spelaren till vänster är aktiv spelare...

ansvarar du för hans eller hennes teman. Håll utkik efter tillfällen där det passar att låta ett tema visa sig, och göra rollens liv mer intressant eller komplicerat. Se till att trycka extra på hans eller hennes teman extra i första scenen, de kan visa vilket håll rollen är på väg i historien.

När andra är aktiva spelare...

skall du vara en aktiv medspelare. Använd fraserna om de passar, eller hoppa in och erbjud dig att spela en biroll om tillfälle ges. Bidra med detaljer!

Fraser

Fler detaljer!

... ber spelaren om fler detaljer om personen, platsen, föremålet eller vad som. Det är vad som gör världen levande - små saker som smuts under naglarna, frusen vass i floden eller silverarmbandet som är slitet och smutsigt.

Sluta inte!

... stoppar spelaren från att avsluta en scen eller situation för tidigt. Om någon försöker klippa en spänd scen ropa "Sluta inte!". Omfamna spänningen och feqa inte ur.

Gör annorlunda!

... säger till spelaren att det är något som skär sig. Håller det att spåra ur? Har scenen tappat fart? Backa tillbaka och gör om. Du hjälper alla genom att hålla ett öga på kvaliteten i berättelsen och rensa bort det som inte passar sig. Spelaren får en chans att verkligen skina istället för att behöva leva med det där som ändå inte var så bra.

Jag skulle vilja lägga in en sak!

... säger till spelaren att du vill skjuta in något i berättelsen. Ett kort mellanspel eller en fortsättning. Det tar inte över scenen, håll det till en eller två meningar.

Det kanske inte går så lätt!

... säger till spelaren att du vill att någon skall dra ett handlingskort. Lista ut vad spelaren vill göra, och ge sedan en annan spelare ett handlingskort att tolka resultatet av handlingen med. "Det kanske inte går så lätt!" är ett sätt att signalera att du ser osäkerhet i utgången av situationen. Den här frasen kommer du förmodligen att använda flitigt.

Jag måste klargöra något!

... säger till spelaren att det är något du glömt eller missat, och behöver hjälp att förstå. Bra att ha vid komplexa familjeintriger där du inte fattat vem som egentligen är släkt med vem, och hur, till exempel.

Drottningens trädgård

Välj en av:

En igenvuxen trädgård, lämnad därhän åt ogräs och sly. Hemliga möten sker bland ruttnande spaljeer och knakande lusthus.

Trädgården växer inuti ett väldigt växthus, fullt med främmande växter, giftiga svampar och hallucinogena örter.

Trädgården sköts minutiöst in i minsta detalj av en armé av tjänare.

Gränlandet

Välj en av:

Ensamma bergsstigar leder förbi igensnöade bergspass. Illavarslande stenar, som flyttas ofta, markerar vägen.

En hamnstad, full av avskum, brottslingar och handelsprinsar från världens alla hörn.

Vid den omstridda gränsen vakar två fula fort över en dyg glaciärflod, likt trotsiga barn.

Trälarnas kvarter

Välj en av:

Trälarna lever i knapphändigt konverterade fängelsehålor. Ett helvete invaderat av råttor, och fyllt av sorgliga hålor och smutsiga vrår.

Trälarna bor i pittoreska bostäder bredvid köken, utsmyckade i samma stil som husen i deras hemtrakter.

Trälarnas bostäder utgör en hel stadsdel i byn nedanför slottet. Där lever de enligt sina egna mystiska seder och bruk.

Träsket

Välj en av:

Ett ångande ingenmansland av irrande biflöden och kvicksand. Träskan är de mest desperata fredlösas sista tillflykt.

Träsket är en källa till uråldrig magi. Om natten lysas mossklädda träd och hungriga odjur upp av mystiska ljussken.

Träsket i gränlandet mellan kungens och jarlens domäner är en enslig plats där de fattigaste av de fattiga samlas.

Kärleksnästet

Välj en av:

Grottan är överväldigande och dekadent. Den sköts väl om av det hemliga sällskap av ädlingar som använder den.

Grottan är verkligen en kärv viloplats, med fuktig halm på golvet. Det ständiga rytandet från vattenfallet dränker ljuden av de älskande.

Grottan är torr och mystisk, den tjänade som begravningsplats för de ursprungliga förfäderna.

Gästhuset

Välj en av:

Gästhuset är jarlens hem och sammanbyggt med kungens slott. Här vakar bådas följen över gästerna.

Gästhuset som är jarlens hem är ett påkostat palats som överskuggar kungens slott fullständigt.

Gästhuset är en nog så komfortabel stuga nere i byn nedanför slottet. Jarlens vakter bevakar den noga.

Kungens sal

Välj en av:

Kungens sal och tron är uråldriga.

Forna tiders kungars svärd är uppradade längs väggarna. Det är praktiskt taget en grav och man avskyr att vistas där.

Kungens sal är inte mycket mer än en hydda. Äldrat trä håller upp ett tak av torv, byggt enligt uråldrig tradition.

Kungens sal är igenbomrad. Kungen sköter sina affärer från sovrummet, i den mån han sköter något alls.

Gravkullarna

Välj en av:

Gravkullarna reser sig högt över landskapet. En uråldrig strävan mot skyarna. På den högsta är man i jämnhöjd med slottets högsta torn.

Gravkullarna har sjunkit ihop med tiden, och nu krävs det ett tränat öga eller svart magi för att se dem där de ligger dolda under träd i kungens park.

Gravkullarna ligger i träskets mitt. Man gör bäst i att låta de onda ting som är begravda under dem fortsätta sin oroliga vila.

Drottningens trädgård

Där det förflutna lever kvar

Första scenen: Ett spöke, kopplat till ett av rollens teman viskar hemligheter i månlysets skugga.

Ett av rollens teman slocknar för evigt.

Vilse i trädgården snubblar rollen in i det förflutna eller i framtiden.

Rollen har stämt möte med en annan för att slutgiltigt avgöra en tvist.

Något som blivit hastigt begravt kommer i dagen.

Gränslandet

Där krig ligger i luften

Första scenen: Ett av rollens teman antyder att han eller hon är en förrädare.

Ett halvbränt dokument hittas, med en av rollernas signatur och sigill fortfarande synligt.

Vi inser att en av rollernas ena tema är väldigt starkt bland det östra rikets elit.

En skärmytsling trappas upp, är det krig? Eller än värre?

Ett sprakande ljussken bland kullarna.
Ett tecken från gudarna.

Gästhuset

Där främlingar vilar ovanför en hemlig gång.

Första scenen: Ett av rollens teman får dem att göra något antisocialt.

Vi inser att den hemliga gången är kopplad till ett av rollens teman.

Vi får veta att rollen var en av dem som grävde den hemliga gången.

Ett av rollens skriande behov kan lösas här, mot ett fruktansvärt högt pris.

Rollen förseglar gången för evigt genom att använda ett av sina teman.

Kungens sal

Onda omen och föraningar

Första scenen: Rollen ser något kopplat till ett tema, som väcker minnen ur salens förflutna.

Ett av rollens teman hotar att rasera salen.

Rollen hittar ett oväntat föremål, dolt i salen.

Salen är plötsligt varm och full av folk.
Varför?

Ett hemligt möte blir avbrutet.

Träsket

Där ett lik möglar

Första scenen: Gudarna talar genom ett av rollens teman, och visar vägen till ett lik som blivit sänkt i träsket.

Vi får veta att kroppen sänktes i träsket av rollen.

Vi får veta att kroppen är en släkting till rollen.

Vi får veta att ett av rollens teman är orsaken till att kroppen sänktes.

Gudarna talar på nytt, och kräver att rollen hämnas dråpet.

Kärleksnästet

En grotta vid vattenfallet

Första scenen: Rollen ser spår efter ett kärleksmöte. Vi misstänker, men är inte säkra.

Rollen har blivit förföljd av någon som åtrår honom eller henne.

Någon är med barn.

Vi ser något ur det förflutna. Rollens första besök i grottan, med någon oväntad.

Platsen ändras fysiskt. Vad förstörs eller göms? Vad skapas eller avslöjas?

Trälarnas kvarter

Fullt av utlänningar och främmande språk

Första scenen: Vi får veta att trälskötarna har missbrukat sin makt på ett sätt som är kopplat till ett av rollens teman.

Vi får veta att trälarna känner till hemligheter kopplade till ett av rollens teman.

En förklädd fiende söker förgöra rollen.

En av trälarna har ett föremål som rollen inte kan leva utan.

En av trälarna ber om rollens hjälp i ett farligt ärende.

Gravkullarna

Mer än förfäder har begravts här

Första scenen: Rollen ser en oväntad person som kommunicerar med förfäderna.

Rollen konfronteras av en sedan länge död släkting, som ställer ett fruktansvärt krav.

Förfäderna samlas för att avslöja en hemlighet ur det förflutna för rollen.

Något fruktansvärt störs och vaknar.

Ett av rollens teman hotar gravkullarnas helgedom.

Nej, och...

Handlingen misslyckas,
och något annat går på tok
samtidigt.

Ja, men...

Handlingen lyckas,
men en liten detalj går inte
som planerat.

Ja, och...

Handlingen lyckas,
kanske till och med lite för
bra.

Ja, men...

Handlingen lyckas,
men något orelaterat går på
tok för personen eller någon
närstående.

Love in the time
of...

Ja, men...
Handlingen lyckas,
men resultatet blev något
annat än det väntade.

Ja, om...

Handlingen lyckas,
förutsatt att ett offer görs...

Hjälp behövs

För att lyckas måste
personen få hjälp av någon
som inte är med i scenen.

Nej, men...

Handlingen misslyckas,
men något annat bra händer
helt orelaterat till
handlingens.

