

Vinter



- Et spill om kulde, mørke og håpet om at lyset vil komme tilbake.

"Snøen tar ingen ende. Kulden kan ikke unnslippes. Mørket er allestedsnærværende. Slik er verden utenfor hulene våre, barn. Vinter, den store fienden, kjempet i et slag mot oss mennesker for en lang tid siden. Vi utfordret Henne med mektige våpen som gled gjennom himmelen, og fylte verden med lys og flammer! Det var en tid hvor vi stod nesten som guder, og ingen trengte frykte stjernene.

Men alt var forgjeves. Vinters hevn var ubarmhjertig, hard og dødelig for nesten alle som hadde våget utfordre henne. I tusentall frøs mennesker til is, og det som engang hadde vært festninger for vår slekt, ble til gravkamre.

Det er opp til dere unge å få Vinters tilgivelse. Dere må vise Henne at menneskeheten ikke lenger har drømmer om å ta hennes plass. Vi innser nå at vi er svake. Vi innser nå at vi er forgjengelige. Vi innser nå at vi er dødelige.

Hvis du nå lurer : hvordan kan vi fortelle Henne dette? Hvordan kan vi knele foran Hennes makt og be om at hun lar sin sønn Vår slippe fri? Hvordan fortelle noe til en skapning som ikke har ører å lytte med, øyne til å se med eller munn til å svare deg?

Så vit at den eneste måten Vinter kan høre oss, er gjennom den frosten som ikke bare er utenpå, men som stjeler åndedrett, gjør ansikter blå og gjør mann til minne.

I dette Blotet skal vi finne vårt Sendebud. For blant hele Folkets mange tapre sønner og døtre, må det være en som Vinter vil lytte til. En som for et lite øyeblikk kan forandre en av hennes snøkrystaller til en levende tåre. Og ut av den kan Vår gå fri.

Frykt ikke. For du gir ditt liv for ditt Folk. Og gjennom deg vil Folket få nytt liv."

- **Eldste Janus, delt med helter av Folket for tre Blot siden.**



Introduksjon

Dette spillet handler om en tid hvor det som er igjen av menneskeheten lever i et nettverk av underjordiske huler kjent som Riket, bygget rundt en serie varme kilder. Her tillater temperaturen at kanskje ti tusen sjeler holder seg i live. Utenfor hulene er det en tilsynelatende evigvarende vinter, fylt av lite annet enn mørke, snø og livløshet.

Det er en hard tilværelse. Noen få ting kan gro her nede under jorden, og bleke fiskearter svømmer omkring der hvor vannet tillater det, men det er sjelden nok mat for alle. Dette har ført til at selv de fåtallige menneskene som lever her, har delt seg opp i små kongedømmer og stammer, som kjemper om og beskytter de ressursene de har med våpen og tenner.

Hver tre hundrede syklus arrangeres det allikevel et Blot. Dette er en feiring som samler alle de ulike fraksjonene i Riket til historiefortellinger, sport, giftermål og fellesskap. Blotet har en politisk side ved at de båndene som knyttes her, er de som hindrer full krig fra å bryte ut. Det har derimot også for mange en enda viktigere religiøs side, da det er her at man velger et Sendebud som skal reise Vinter i møte for å be om tilgivelse for menneskeheten.

Sendebudet skal være det klokeste, vakreste, sterkeste og modigste individet som Riket har blant sine egne. Skal det være noen sjanse for å overtale Vinter, er det tross alt en selvfølgelig nødvendighet at de velger sin beste, for Vinter er ingen kraft som tilgir lett.

Din rolle kommer til Blotet for å konkurrere om å bli Sendebudet. Du spiller en av Rikets unge helter, som ønsker å vise frem at hen er den som kan tre ut i den lange natten, og der vekke dagslyset tilbake til live. Det har vært mange Sendebud, men ingen har lyktes ennå, uten at mennesker har helt gitt opp håpet.

For å spille dette rollespillet, trenger du de forskjellige rollekortene ("Kongerikekort", "Ferdighetskort", "Personlighetskort" og "Relasjonskort") og spillkortene ("Utfordringskort" og "Utviklingskort") du finner avslutningsvis i dette dokumentet. De forskjellige kortene må være klippet ut, stokket og lagt med innholdet ned. I tillegg må du ha en 8-sidet terning. Det kan også være lurt å ha noe å skrive på og med.

"Vinter" er ment til en gruppe på 5 personer (1 Forteller og 4 spillere), men kan spilles med alt fra 3-5 deltakere. Spiller man med færre enn 5 personer, bør man vurdere å fjerne noen av "Utviklingskortene" som ikke lenger passer.

Hva spiller jeg?

"Hun var en jeger av Tronen, et kongedømme som hadde vært nær ved å falle før hun ble i stand til å forsvare dem. Først bremset hun forfallet, og bekjempet de speiderne som nabostammene hadde sendt ut for å teste Tronens svakheter. Deretter hadde hun tatt sitt folk og ekspandert langt nok øst til at de fikk tilgang til Ponte-elven, hvor de kunne fange fisk. Disse forsyningene har reddet mange liv i Tronen, og har gjort henne uovervinnelig i sitt folks øyne. Nå gikk hun derimot i møte med sin største fiende, selveste Vinter..."

Du spiller en av Rikets helter. Flere detaljer om denne rollen får du gjennom rollebyggingen. Første trinn av rollebyggingen innebærer at du trekker et "Kongerikekort", to "Personlighetskort", to "Ferdighetskort" og et "Relasjonskort".

"Kongerikekort" forteller hvilken stamme eller kongedømme rollen din kommer fra. Det er her rollen har levd i alle fall mesteparten av ditt liv, og hen regnes for å være en helt i ditt kongerike. Rikets leder(e) har sendt rollen avgårde til Blotet i den tro at hen er deres beste håp om å få Vinter til endelig å tilgi menneskeheten. (Om du ønsker så trenger ikke rollen nødvendigvis være helt lojal til kongeriket, men hen har i alle fall gitt nok inntrykk av det til å bli valgt som deres representant.)

"Personlighetskortene" representerer kvaliteter ved din rolle. De er hovedsaklig ment for å gi rollen noen tydelige karaktertrekk, men kan også gi bonuser ved enkelte terningkast. De består av et beskrivende ord samt et pluss og et minus som indikerer positive og negative sider ved dette kortet. Disse er ment til å hjelpe deg utvikle rollen videre. Trekker du eksempelvis "Vågal", så spiller du en karakter som gjerne tar store utfordringer og ikke er mye preget av frykt. (Noen kort utelukker hverandre. Trekker du to slike, f.eks. "Optimist" og "Pessimist", kan du kaste et og trekke på ny.)

"Ferdighetskort" beskriver evner, egenskaper og ressurser som rollen din har. De er verktøy hen kan bruke for å lykkes med de utfordringer som måtte komme i rollens vei. Ferdighetene kan rollen ha fått på mange forskjellige måter, eksempelvis trening, arv, hell eller naturlig talent.

"Relasjonskort" beskriver en relasjon du har til en annen rolle i spillet. Kortet beskriver relasjonen, og forteller hvem det er ved å spesifisere hvor den spilleren sitter i forhold til deg. Du og den spilleren det gjelder bør sammen avtale hvilken historie som ligger bak relasjonskortet, og hva det har betydd for dere.

Rollekortene kan sies å være punkter på et uferdig kart. De forteller om noen trekk ved din rolle, men utgjør langtifra helheten. Det er opp til deg å bruke disse enkelttrekkene til å bygge ferdig rollen. Gode spørsmål å stille i prosessen med å tolke et rollekort kan være -hvorfor- man har en særskilt egenskap, -hvem- man har lært/fått den av, -hvorvidt- det er et særskilt formål du har tenkt å bruke den til, -hvor- man har lært den, osv. Husk at Riket er et sted med mange huler og mennesker, og det fritt frem for å bruke fantasien.

Riket

Riket er et stort nettverk av tunneler, huler, underjordiske rom og elver, både naturlige og menneskeskapte, som utgjør den siste kjente rest av sivilisasjon. Varme kilder sørger for at betydelige deler av dette nettverket har temperaturer det går an å leve i. Noen fjerne huleåpninger sørger for at frisk luft kommer inn i dette mørke landskapet, om enn det er mange korridorer hvor det ikke er tilstrekkelig oksygen.

Det glovarme vannet har mange steder blitt lagt i rør og akvadukter, som sendes i sirkler omkring i deler av tunnelene. På denne måten har mennesker fått akkurat nok territorium til å klare livnære den befolkningen man har, men det kreves stadige reparasjoner. Krig utkjemperes like gjerne gjennom sabotasje som med våpen i hånd, og alle vokter årvåkent over sine ressurser og varmekilder.

Lyskilder er dunkle og fåtallige, og består i all hovedsak av små selvlysende legemer som svømmer gjennom akvaduktene eller legges på glass. Noen forteller at lysene er sjelene til de døde, andre at det er Vinter som vil se hva vi gjør. Uansett opphav, så er disse ofte det eneste som tillater at mennesker kan se hverandre. I tillegg tennes det av og til opp med kull, en ressurs man kan finne i en håndfull gruver, men det er både dyrt og vanskelig å bli kvitt røyken.

Det viktigste symbolet på rang er hvor man bor. De rike og mektige har sine hjem tett inntil de varme kildene, mens fattigfolk forvises til de kaldeste strøkene. Det er livnærende å være tett på varmen, og det er mye misunnelse av de få som kan bygge hjemmene sine der hvor livet er lettest.

Mat består i all hovedsak av en diett av sopp og fisk. Et stort basseng (ikke forbundet med de varme kildene) med flere små forgreninger og elver, tillater mennesker å høste ulike planter som gror på bunnen. Vannet er ofte isnende kaldt, og sies å lede til langt utenfor Riket.

Det er aldri nok ressurser for alle. Kampen for overlevelse kan derfor være brutal, og det er stadige gnissinger mellom de mange gruppene og fraksjonene som utgjør Riket. Hva som er enda verre er at det blir stadig vekk mindre mat å fordele. De eldste husker at det var rom flere sjeler her for bare en generasjon siden, og fremtiden vil trolig bli enda hardere.

Menneskene i Riket er alle som en bleke, uansett hvor rik og mektig man måtte være. Noen få velger å smøre seg med kostbare kremer som skal gjøre en mørkere, men den slags luksus er sjelden vare. En alminnelig høyde for en voksen mann er kanskje litt over halvannen meter, kvinnene noen centimeter mindre. Hardt arbeid og den stadige trusselen om vold fører til sterke og senete muskler. Ansiktens viktigste trekk er de store pupillene, som anses desto vakrere desto større de er.

Tid regnes i "sykluser". Det er vanskelig å regne ut nøyaktig hvor lang tid en syklus er, men perioden skal normalt inkludere tid både for arbeide og for søvn. De fleste grupper har et eldre medlem som er ansvarlig for å regne tid for alle andre.

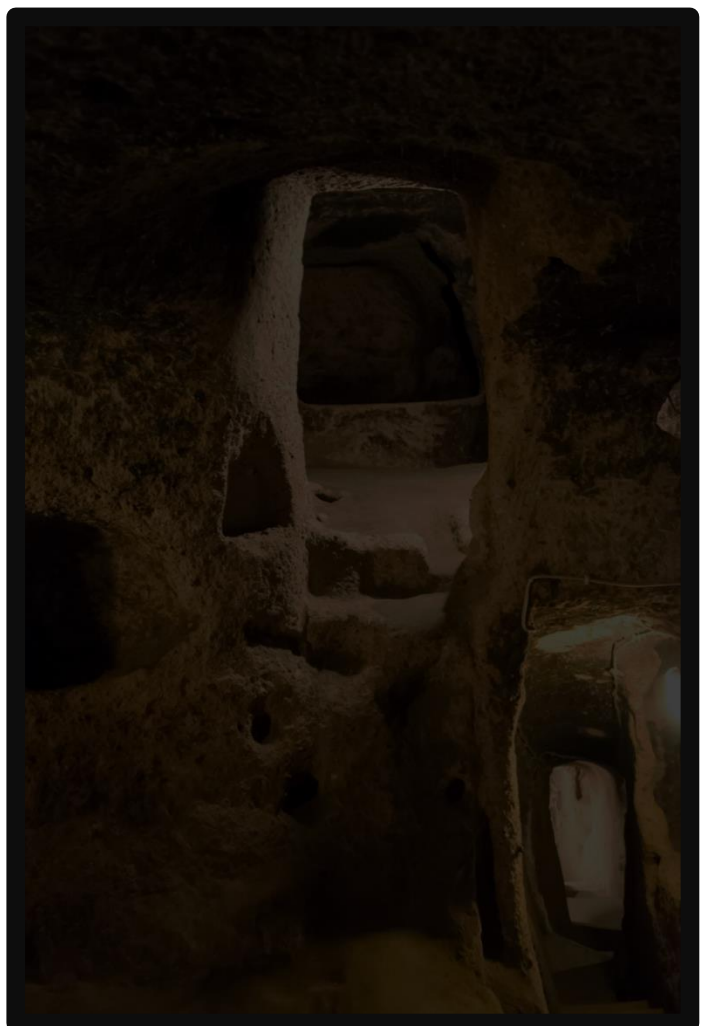
Nesten alle snakker samme språk, som de kaller "Tale". Noen grupper har derimot laget sine egne dialekter, og enkelte har til og med utviklet hemmelige språk for å kunne snakke sammen uten å måtte bekymre seg for hva utenforstående måtte høre. Det er fortsatt noen få som kan skrive, og det er en respektert egenskap blant de som kan det, men stadig færre ungdommer har tid, interesse eller anledning til å lære seg hva som til syvende og sist virker ganske unyttig nå.

Det er mange forskjeller nede i Riket hva gjelder religion. Noen tror på mange guder, andre tror ikke det finnes nevneverdig annet enn Vinter. Det som derimot forener nesten hver eneste sjel der i mørket, er troen på nettopp Vinter. Hennes makt, og trusselen om at hun en gang vil svelge dem alle helt, klarer å forene selv de mange kongerikene og stammene der nede. De fleste er også enige i at "stjernene" er hennes håndtlangere, selv om alle gjerne har sin egen oppfatning av hva disse er.

Det er et utall ulike historier om fortiden. Noen forteller gjerne om en storhetstid hvor mennesker hadde stor makt, levde i uhemmet lykke og luksus, hadde vinger og spiste mat fra tuber. Andre beskriver at menneskeheten landet her fra et annet sted, og ved å sette foten sin på hellig land fornærmet Vinter på det

groveste. Atter andre hevder at det engang fantes en gud kalt Sommer, og at Vinter og Sommer levde i balanse, inntil mennesker forsøkte å ta livet av dem begge. Sommer var svak og falt for menneskers våpen, men Vinter var sterk og hevngjerrig, og røvet til seg solen som straff. For de færreste spiller det ikke lenger stor rolle hvilken av disse som er sann, om noen.

Blotet er det viktigste "limet" i hele denne verdenen. Blotet er et sted for handel, for samhold, for kjærlighet, for allianser og for ekteskap. Hit kommer representanter for alle stammer og kongeriker, anført av sine ledere og sine tapreste helter. Avtaler gjøres, varer utveksles, mat spises, sanger synges og soppviner drikkes.



Spilletts regler

Fortelleren

Den viktigste mekanikken i rollespillet er "Fortelleren". Fortelleren beskriver scenene, spiller biroller og avgjør utfall av handlinger. Når dere begynner spillet, må dere avgjøre hvem som er Forteller. (Dersom dere ikke blir enige, kan dere eventuelt rulle en terning for å avgjøre det).

Den som har oppgaven som Forteller har ansvaret for å avgjøre eventuelle uenigheter mellom spillerne om hvordan historien går, gjør tolkninger av kortene, bestemmer utfallet av handlinger rollene forsøker seg på, og har følgelig mye myndighet. De spillerne som *ikke* er Fortelleren, styrer som hovedregel fortsatt sin egen rolle. Hvilke handlinger spiller-rollene velger å gjøre, hva de sier og hvordan de tenker, er ikke opp til andre enn dem selv, kanskje bortsett fra når det trekkes kort.

Fortelleren er viktig for å drive historien videre, og bør introdusere nye biroller, hendelser, osv. I tillegg vil Fortelleren ofte komme til et punkt i historien hvor hen skal trekke spillkort. På dette vil det stå litt tekst som kan beskrive en oppgave rollene skal pålegges, en utvikling i historien, en utfordring, et heldig sammentreff, e.l. Fortelleren må følge kortets innhold, men kan (og bør) detaljere og utbrodere innholdet slik at det passer sammen med historien.

Spillkort

Dere skal spille gjennom fire faser, samt en epilog, som hver representerer en del av Blotet. Hver fase har sine egne regler for hvor mange spillkort som skal trekkes. Fortelleren og spillernes innspill driver fortsatt historien, men vil påvirkes av spillkortene.

Det finnes to typer spillkort, "Utfordringskort" og "Utviklingskort". Utfordringskort beskriver en konkurranse som heltene må delta i. "Utviklingskort" representerer muligheter eller forviklinger som skjer underveis i denne duellen. Kortene gir bare grov ramme for utfordringen eller utviklingen. Det er opp til Fortelleren å beskrive i nærmere detalj hva som skjer. (Du kan gjerne lage nye spillkort selv.)

Innholdet av utviklingskortene trenger ikke påvirke alle rollene. Noen av kortene kan ha den virkningen, men en god del av dem derimot vil gi fordeler eller ulemper til en eller to roller. Hvilke roller det gjelder er beskrevet på kortet. Beskrivelsen tar utgangspunkt i hvor man sitter i forhold til Fortelleren. Eksempelvis kan et kort rette seg mot "spilleren to hakk på dine høyre side". Av den grunn er det viktig at alle sitter tilnærmet i en sirkel. Spillerne som "treffes" av kortet må føye seg etter det og Fortellerens tolkning.

Eksempelvis : *Fatima er Forteller, og har styrt en scene hvor rollene jakter på en skatt dypt nede i frossen og mørk gruve. Hun synes nå at det er på tide å trekke et utviklingskort, og gjør det. Til venstre for hun sitter Victor, Pierre og Nils. Hun leser kortet, hvor det står at rollen til spilleren rett til venstre for Fortelleren har et uhell. Fatima viser kortet til Victor, og går deretter i gang med å beskrive hvordan det dukker opp en sidegang som ved første øyekast virker som en snarvei, men som i stedet leder til et farlig stup. Victor følger kortets innhold, og rollen hans tar derfor denne snarveien. Hvorvidt han løper så langt at han faller utenfor stupet og skader seg, eller bare blir forsinket og må snu, avhenger av spillets videre gang.*

Fortelleren skal ta kortets innhold alvorlig, men bør unngå at et kort utelukker spilleren og rollen fra historien. Om Victor fra scenen akkurat beskrevet faller utenfor stupet, så bør det være muligheter for at rollen kan redde seg selv, om enn det i verste tilfelle kanskje vil koste et Skjebnepoeng (beskrevet senere).

Handlinger

Hvis en av spillernes roller vil gjøre noe, er det i utgangspunktet opp til spilleren om handlingen lykkes eller ei. Alle spilleres roller er helter hos sitt folk, og de er gjerne unge, talentfulle, dyktige mennesker som kan klare mere enn de fleste. Samtidig vil det før eller senere dukke opp handlinger hvor det er usikkert om rollen vil klare dette eller ikke. Det kan eksempelvis være et forsøk på å forføre noen, en slåsskamp, et spyd som skal kastes mot et fjernt mål, en konge som skal overbevises, e.l.

Ved slike situasjoner må spilleren kaste en 8-sidig terning. Resultatet av terningkastet vil da følge av denne tabellen :

Resultat	Tolkning
1	Handlingen lykkes ikke. Noe ytterligere skjer, som er til skade for rollen.
2	Handlingen lykkes ikke.
3	Handlingen lykkes ikke. Noe ytterligere skjer, som er til gagn for rollen.
4	Spilleren kan velge om handlingen lykkes. Om den lykkes, vil det koste rollen mye.
5	Spilleren kan velge om handlingen lykkes. Om den lykkes, vil det koste rollen noe.
6	Handlingen lykkes. Noe ytterligere skjer, som er til skade for rollen.
7	Handlingen lykkes.
8	Handlingen lykkes. Noe ytterligere skjer, som er til gagn for rollen.

Har rollen et ferdighetskort som kan brukes inn i situasjonen / handlingen som skjer, kan spilleren velge å rulle terningen en gang til om hen ikke var fornøyd med resultatet. Dette kan man også gjøre ved å benytte et Skjebnepoeng. Det er derimot en risiko ved å kaste terningen om igjen – resultatet kan bli enda dårligere.

Eksempel : *Nils sin rolle, en ung mann ved navn Elb, forsøker sjarmere en attraktiv kriger fra en annen stamme. Han ruller terningen og får resultatet "2". Nils sitt forsøk*

på å lure krigeren i seng er i ferd med å mislykkes. Rollen har derimot ferdigheten "Forfører", som innebærer at Elb er svært dyktig når det kommer til å vekke andres lyst. Nils bestemmer seg for å rulle terningen på ny, vel vitende om han ikke er garantert noe bedre resultat. Det nye kastet viser "6". Dette utfallet innebærer at rollen lykkes. Nils beskriver derfor hvordan Elb smiler lurt til krigeren, og er både vittig og fascinerende. Fortelleren på sin side beskriver hvordan krigeren tar Elb sin hånd og leder ham avgårde mot et privat værelse hvor de to kan være i fred for en stund. Siden terningkastet ble "6" skal det også skje noe til skade for rollen. Fortelleren bestemmer seg for at krigeren har en hustru som ser dette skje, og som for fremtiden vil bli en potensiell fiende for Elb. Fortelleren beskriver derfor videre at Elb får et glimt av en kvinne som skuler på dem idet de to går inn døren.

Mange av resultatene av terningkastet kan gi bieffekter utover hva rollen og spilleren hadde planlagt. ("...til skade for rollen".. "til gagn for rollen..", "..koste rollen noe..", "..koste rollen mye..."). Hvor alvorlige eller hvor hjelpsomme disse bieffektene er, er opp til Fortelleren. Det anbefales derimot sterkt at som generell hovedregel så bør bieffektene ikke bli så omfattende at de utelukker spill eller skaper store vanskeligheter med historiens gang.

Fortelleren kan gi minuser eller pluser på terningkastet til spilleren. Eksempelvis, dersom rollen som forsøker gjøre en handling er skadet, så kan Fortelleren bestemme at spilleren får -1 på kastet sitt. Når spilleren da ruller terningen og får resultatet "7", så teller det egentlig bare som en "6". Uansett hva slags +/- som Fortelleren gir, så kan resultatet aldri bli høyere enn 8, eller lavere enn 1. Situasjoner hvor det er rimelig at terningkastet justeres slik er bl.a. :

- Handlingen som rollen forsøker seg på er svært lett (+) eller svært vanskelig (-).
- Rollen er skadet, syk eller i stor psykisk ubalanse (-)
- En spiller har gjort bruk av et Skjebnepoeng (+/- ettersom situasjon)
- Rollen har et Personlighetskort som passer godt (+) eller dårlig (-) til å lykkes i situasjonen

Det kan tidvis skje at to eller flere roller kjemper mot hverandre på en måte hvor det bare kan være en vinner. Eksempelvis om to roller er i et slagsmål, vil det være svært lite sannsynlig at begge slår knockout på hverandre selv om begge ruller at "Handlingen lykkes". Disse situasjonene kalles "Konkurransecast", og avgjøres på en annen måte.

I disse tilfellene skal alle rollene rulle en terning, samt legge til eller trekke fra alle eventuelle pluser og minuser, for så å sammenligne resultatet. (Alle spillerne kan kaste terningen om igjen på samme måte som nevnt over, gjennom å bruke Skjebnepoeng eller passende Ferdighetskort).

Den som får det høyeste resultatet, anses å være Målestokk. Alle andre spillere som deltar i duellen sammenligner sitt resultat med det til spilleren som er Målestokk. Er differansen mellom 1-3 så er ikke konkurransen over, men en ligger dårligere an enn Målestokken. Er differansen mellom 4-7 så har spilleren tapt konkurransen.

Differanse	Konsekvenser
0	Rollen gjør det like godt som Målestokken. Ingen har noen fordel.
-1	Rollen har havnet noe bak. På ditt neste kast får du -1 på resultatet
-2	Rollen har havnet et stykke bak. På ditt neste kast får du -2 på resultatet.
-3	Rollen har havnet langt bak. På ditt neste kast får du -3 på resultatet.
-4 eller mer	Rollen har tapt.

Eksempel: Rollene Malene, Elb og Arthir (spilt av henholdsvis Fatima, Nils og Victor) deltar i en løpekonkurranse. Hver av dem ruller en terning. Fatima får 7, Nils får 5 og Victor får 3. Victor har derimot "Rask til bens" som sin rolles Ferdighet, og velger å rulle terningen sin på ny. Denne gangen får han 5.

I dette første kastet er Fatimas rolle Målestokk. De andre har et resultat som gir en differanse på -2 (Fatimas 7-er, minus deres 5-ere). Fortelleren og spillerne beskriver hva som skjer, og hvordan Malene begynner løpet med et eksplosivt tempo som etterlater de andre i hennes fotspor.

I neste runde av løpekonkurransen ruller Malene 2, Nils får 3, og Victor er heldig og får 7. Nils og Victor trekker begge fra -2 på sine kast, slik at resultatene blir Malene 2, Nils 1 og Victor 5. Victor har da best resultat og blir Målestokk i denne runden. Siden differansen mellom Victors rolle og Nils sin rolle er på 4, så er Elb ute av konkurransen, mens Fatimas rolle Malene fortsatt har en sjanse. Deltakerne beskriver hvordan Arthir klarer å øke tempoet sitt etter en treg start, hvordan Malene er nær ved å snuble og mister fart, og hvordan Elb sakter lenger og lenger ut til han ikke lenger er en risiko.

I neste runde har Fatima en ny sjanse, men må trekke fra -3 på terningen...

Det er ingenting i veien for å dele opp en slik utfordring i flere deler, slik at konkurransen tar lenger tid der hvor det er hensiktsmessig, blant annet for å få tid til å bruke Utviklingskortene. Eksempelvis, dersom rollene skal løpe tre lange strekninger, så avgjør konkurransen i eksempelet ovenfor bare hvem som leder når man har fullført den første strekningen.

Dersom det er viktig å avgjøre hvem som blir nr.2, nr.3, osv., så vil det avgjøres av hvem som holdt ut lengst og/eller fikk minst differanse til Målestokken. Fra eksempelet ovenfor holdt Malene ut en runde lenger enn Elb, og blir nummer to.

Skjebnepoeng

Skjebnepoeng er spillerens mulighet til å ta kontroll over narrative. Hver spiller har 2 slike poeng. Skjebnepoeng kan brukes til å rulle en terning på ny dersom man ønsker å endre utfallet av kastet. De kan også brukes til å introdusere en ny birolle eller gjøre en tilføyelse til scenen. Skjebnepoengene kan IKKE brukes til å gi en øyeblikkelig seier, men kan brukes til å gi en nyttig fordel i den situasjonen rollen står midt oppe i.

Eksempel :

Pierre er Forteller, og spiller ut en scene hvor Fatima og Nils roller sloss mot hverandre. Fatimas rolle "Malene" har klart fått overtaket, og Nils rolle "Elb" har fått gjentatte kraftige knyttneveslag. Nils sier at han vil bruke et skjebnepoeng, og ber om at det skjer et plutselig stenras fra huleveggen som faller ned på Malene og slår henne bevisstløs. Pierre rister på hodet, og sier at det er for omfattende og stort for et skjebnepoeng. Nils aksepterer det, og sier i stedet at han bruker skjebnepoenget til at Malene skal snuble, slik at Elb får en sjanse til å snu kampen. Pierre aksepterer dette. Fatima på sin side beskriver hvordan rollen hennes blir overmodig og snubler i egne føtter på vei mot å få inn det siste slaget.

Et siste bruksområde for Skjebnepoeng er at dersom rollen havner i en situasjon hvor egen død er uunngåelig, kan spilleren bruke et Skjebnepoeng for at rollen skal bli reddet mot alle odds. Eksempelvis om rollen faller utenfor et stup med spisse stalagmitter på bunnen, så fører bruken av Skjebnepoenget til f.eks. at det er et overheng som rollen klarer gripe tak i, en uventet birolle som klarer å fange rollen før det er for sent, eller noe helt annet.

Husk at selv om spillet handler mye om konkurranse mellom rollene, så er det ikke ønskelig at rollene aktivt og i stort monn forsøker å ta livet av hverandre. Ikke bare kan det utelukke noen av spillerne fra historien før den er ferdig, men det vil også være vanskelig å fullføre historien. Fiksjonen (se kapittelet om "Blotet" lenger ned) legger også opp til at rollene ikke skal forsøke ta livet av hverandre. Denne bruken av Skjebnepoeng er derfor ment til å være en sikkerhetsventil, i tilfelle man allikevel ikke kan unngå det i løpet av historiens gang.



Blotet

Blotet er den store festen som sørger for at samfunnet under jorden ikke faller fra hverandre. Her skal det drikkes, feires, tilgis, snakkes, handles og byttes. Det er lyst Blotfred over hele feiringen, og den som alvorlig skader eller tar et annet liv i løpet av Blotet, vil være fredløs hos alle fraksjoner og kongedømmer. Freden tas alvorlig, og selv fiender i krig slipper gjennom reisefølger på vei til Blotet.

Blotet handler dels om å feire og ha overlevd enda et år under jorden, og det ville være stor skam å frata noen livet da. Den stammen som er ansvarlig for slike ugjerninger vil bli utelukket fra Blotet neste gang det holdes, og da miste mulighetene til handel, informasjon og fellesskap som denne feiringen gir.

Blotet avholdes på forskjellige steder, men alltid der hvor det er relativt kort vei opp til overflaten. Feiringen skal nemlig avsluttes med at den største helten av dem alle skal bli Sendebudet, hen som denne gangen skal bevege seg opp for å be Vinter om tilgivelse for menneskehetens synder. En viktig del av Blotet er å teste alle kongerikenes helter, for å se hvem av dem som er aller størst. Det har vært mange Sendebud, uten at noen av dem har lyktes i å få Vinters tilgivelse. Håpet er derimot ennå ikke dødt, for hva annet kan man gjøre enn å fortsette?

Heltene som deltar i denne konkurransen kan nyte stor respekt, har alltid tilgang til helbredere, får ubegrenset med mat og drikke, og har mange tilhengere som er villig til å gå langt for dem. Samtidig er det mange som gjerne vil se sitt kongerikes helt vinne, og gledelig bidrar til litt juks om det kan gi deres kandidat en fordel.

Konkurransen styres av lederne for de ulike kongerikene. De avgjør i felleskap hvordan teste heltene, for å finne de beste blant dem. Utfordringene er ment til å teste mot, klokskap, empati, anstendighet og andre ferdigheter som de mener er nyttige for å få Vinters tilgivelse.

Blotet varer i fem sykluser ("dager"). De første fire syklusene utgjør de fire fasene av spillet, og den siste og femte syklusen er epilogen.

Faser

Den første fasen er **Åpningsfasen**. Her skal det ikke trekkes noen spillkort. Åpningsfasen er syklusen da alle ankommer Blotet. Fortelleren bør beskrive følelsen, innholdet, varene, menneskene, luktene og alt annet som hen synes virker stemningsskapende. Det finnes ikke to Blot som er like, så Fortelleren står fritt til å lage sin egen variant (utover det som er beskrevet tidligere i dette kapittelet).

Det er allikevel et element som felles for alle Blot : Presentasjonen. Dette er en viktig stund i den første syklusen av Blotet, hvor lederne for de ulike kongedømmene og stammene ber sine helter tre frem for å fortelle om seg selv. Hver rolle er da forventet å formidle til en beundrende folkemasse sitt navn, en beskrivelse av sine meritter, og hva annet rollen mener er viktig å fortelle om seg selv.

Etter at heltene har presentert seg får rollene forklart Blotet og Utfordringenes regler på høytidelig vis. Hva reglene er, er opp til Fortelleren, men inkluderer som et minimum at de må holde Blotfreden.

Det må også presenteres i spill en regel for å avgjøre hvem som er den endelige vinneren. Dette kan IKKE være at den som vinner flest konkurranser er den endelige vinneren, da det blir et antiklimaks dersom en rolle vinner de to første Utfordringene (og konkurransen følgelig allerede er avgjort) eller hvis tre forskjellige roller vinner en hver. En god løsning kan være at man får et gitt antall poeng for hvor godt man gjør det i hver enkelt Utfordring. Det er fortsatt en liten sjanse for at to roller vil få like mange poeng, men den er ganske begrenset, og om så skjer så er det kanskje et tegn fra Vinter om at de to sammen skal gå ut i mørket?

Merk! Et viktig poeng med denne scenen er at her kan spillerne introdusere rollene sine for hverandre. Alle heltene skal være tilstede ved Presentasjonen, slik at alle får sett og hørt om sine motstandere. Her kan Relasjonskortene (og det dere har avtalt ut fra dem) hjelpe til med å gi rollene grunn til å ta kontakt med hverandre.

Det foregår ingen konkurranse den første syklusen. For rollenes del avsluttes syklusen med mange hyllester, lykkeønskninger, soppvin og tilbud om å dele seng.

Den andre fasen er **den første Utfordringen**.

I den andre syklusen så samles rollene foran de av lederne som skal formidle den første Utfordringen. Det vil vanligvis være mange andre tilskuere tilstede, men det avhenger av konkurransens innhold og ledernes preferanser.

Fortelleren trekker så et Utfordringskort. På bakgrunn av hva som står i dette Utfordringskortet bestemmer Fortelleren seg for hva Utfordringen består i. Fortelleren beskriver hvordan dette presenteres for rollene, inklusive hvilke regler som gjelder. Utfordringskortene inneholder noen forslag, men dere kan lage deres egne.

Utfordringene i alle fasene kan være så mangt, og de er vanskelig å planlegge for. Hvilke ferdigheter som kan være nyttige å ha har rollene lite kontroll over. I spill er Utfordringene valgt av de ulike kongerikenes ledere sammen.

Noen av Utfordringene vil handle om å kjempe om å oppnå et felles mål. Andre vil handle om å oppnå noe først. Atter andre igjen vil handle om å gjøre noe på best mulig måte. Det bør være klart for spillerne hva som forventes for å vinne. Som Forteller bør du hensynstas hvilke Ferdighetskort det er spillerne har trukket, og tilpasse Utfordringene slik at alle ferdighetene kan brukes minst en gang i løpet av spillet.

I løpet av fasens gang skal det trekkes **to** Utviklingskort. Disse representerer forviklinger, muligheter og vanskeligheter som rollene møter på. Noen av dem vil forandre situasjonen for alle rollene, mens andre vil bare påvirke noen få. Det er opp til Fortelleren å tolke inn hvordan de påvirker historiens gang.

Husk at Utdfordingskortene og Utdviklingskortene er langtifra hele historien. De utgjør viktige delementer, men det eventyret dere deltar i, kan ofte bli bedre av at spillere og Forteller bidrar med nye innspill. Bruk gjerne rollekortene til nettopp dette. Særlig relasjonskortene kan kanskje bidra til å skape spill i og etter Utdfordringer?

Når Utdfordringen er over skal det være klart hvem som har vunnet. Vinneren blir hyllet, og taperne må akseptere dagens nederlag. Dersom noen har blitt skadet i løpet av Utdfordringen er de dyktigste helbrederne til stede for å sørge for at alle er klare til dyst neste syklus.

Dere kan avslutte fasen etter dette, men spillerne må gjerne også benytte anledningen til å la rollene sine snakke, handle og møte hverandre eller biroller i løpet av kvelden. Trusler, skryt, respekt, hat, vennskap og kjærlighet er bare noen av de handlinger og følelser som rollene kan ha for hverandre, og som gjerne også kan ta form etter at syklusens Utdfordring er over.

Den tredje fasen er **den andre Utdfordringen**.

Som Forteller bør du i starten av denne fasen introdusere et ytterligere element som viser viktigheten av Utdfordringene rollene deltar i. Kanskje har en hulegang et stykke unna kollapset, og med det tatt livet av mange mennesker? Muligens har en varm kilde kjølnet? Er det et rykte om at "stjerne" har besøkt et av kongerikene og der brent soppåkrene? Uansett hva som har skjedd, så bør det tydeliggjøres for spillerne at det haster å få Vinters tilgivelse. Det er en kald og ugjestmild verden, og menneskeheten lever på lånt tid.

Prosessen her ellers er omtrentlig lik i den første Utdfordringen. Det trekkes først et Utdfordringskort, og i løpet av Utdfordringens gang trekkes det **to** Utdviklingskort. Disse tolkes som før av Fortelleren.

Om du som Forteller ønsker, så kan gjerne Utdfordringen du trekker knyttes til den katastrofen som skjedde i begynnelsen av fasen. Eksempelvis, om Utdfordringen handler om å hente et viktig objekt, så kan det kanskje være at dette ligger i dypet av en gang som nå er så kald at det bare er de mest hardføre som kan takle kulden i lengre tid? Eller at det er et barn av kongelig blod som må reddes før tiden tikker ut? Det er derimot ikke en nødvendighet – formålet med katastrofen er å gjøre det hele mer alvorlig for rollene, og Utdfordringen kan gjerne være løstrevet fra ulykken.

Den fjerde fasen er **den tredje Utdfordringen**.

Dette er fasen hvor vinneren skal avgjøres, og mye står på spill. Heltene som taper må gå hjem igjen, vel vitende om at de ikke var det beste som Riket kunne by på. Vinneren må gå ut i kulden og natten og møte Vinter. Stemningen bør matche hvor mye som står på spill her, både for rollene og for tilskuerne. Ofre og sårede fra

katastrofen i den tredje fasen bør gjerne ha kommet til Blotet, slik at dette understrekes ytterligere.

Prosessen ellers er i det vesentlige lik. Fortelleren trekker først et Utfordringskort, og i løpet av Utfordringens gang trekkes det **tre** Utviklingskort.

Kampen for å vinne seieren bør være intens. Som Forteller er det tillatt for deg å hoppe over **ett** Utviklingskort, dersom det tilgodeser lederen på en måte som vil dempe spenningen. Fortelleren trekker da i stedet et nytt et.

Utfordringen avsluttes med at det avgjøres en endelig vinner. Som følge av sin seier kan denne vinneren be om nesten hva som helst og få det. Ære, penger, mat, luksus, sex, klær eller hva enn rollen ønsker, de fleste vil gledelig skjenke det de har. Noen mer religiøse vil kanskje antyde at det er best å bruke denne siste kvelden før man møter Vinter i bønn og refleksjon, men det er en enkel sak å nyte livet sitt slik man ønsker i stedet.

Taperne må slikke sine sår. Det regnes for såvidt å være ærefullt å ha deltatt, men en vil samtidig alltid bli regnet som en "de utilstrekkelige", med mindre man deltar ved et senere Blot og der klarer å vinne.

Bruk gjerne anledningen til å spille videre på de relasjoner man måtte ha. For vinneren, Sendebudet, er dette antageligvis ens siste kveld i live. Det å ta farvel med kjente og kjære, eller få tilgivelse av sine fiender, kan være en god måte å fullføre denne scenen på.

Epilogen er hvordan det går med vinneren på Blotets femte syklus. Om alt går etter intensjonen, så tar seierherren skrittene ut fra der hvor menneskeheten kan leve, og ut i det mørket hvor Vinter hersker. Hvordan går det med rollen?

Dette er det de andre spillerne som avgjør. Spillerne til de rollene som *ikke* vant kampen om å bli Sendebud, er Fortellere for denne scenen. De avtaler seg imellom hva som skjer der ute, og hva rollen opplever og møter i isødet. Noen spørsmål som kan hjelpe en å forme en god epilog er :

- Finnes egentlig Vinter? Er det bare en måte å menneskeliggjøre kulden og snøen på, og gi en illusjon om at det lar seg gjøre å stoppe den? Kanskje er det bare en måte for stammene og kongedømmenes ledere til å kvitte seg med potensielle rivaler på?
- Er man egentlig alene? Det ryktes at Vinter har "stjernene" som tjenere. Er disse faktisk lysende stjerner, eller noe helt annet? Er det mennesker som har bevart sine kunnskaper fra tiden før, romvesen, åndelige skapninger, eller?
- Finnes det noen tegn på våren der ute? Har snøen endelig begynt å smelte?
- Hvis Vinter finnes, er det noe som kan gjøre formildne henne nok til at hun slipper Vår fri?
- Uansett utfall, slipper rollen fra dette levende?

PS! Dette spillet handler i utgangspunktet om Blotet. Det er derimot ikke til hinder for at man også har andre eventyr omkring i Riket. Om dere har lyst og tid, så spinn gjerne videre på eventyrene om det som foregår under jorden, snøen og fjellene.



Illustrasjoner:

Illustrasjon på forsiden : Creative Commons-lisens, hentet fra [Paul Bica](#)

Illustrasjon på side2 : Creative Commons-lisens, hentet fra [Solstrike](#)

Illustrasjon på side6 : Creative Commons-lisens hentet fra [David Welch](#)

Illustrasjon på side 16 : Creative Commons-lisens, hentet fra [David Revoy / Blender Foundation](#)

Alle andre illustrasjoner fra Public Domain.

Folket

Denne stammen regner seg selv som den eldste i Riket, og anser alle andre som inntrengere. De fleste beslutninger tas gjennom valg hvor alle voksne menn får delta. Kvinner regnes som annenrangs.

Tronen

Dette kongedømmet tar navnet sitt fra "den evige konge", en klippeformasjon i hjertet av deres land, som de mener er en ånd. Beslutninger tas av et presteskap som lytter til fjellveggen og tolker kongens bud.

Kullbarna

Denne stammen dyrker ilden som en beskyttende gudinne. Trofasthet til henne vises ved å stikke hender og føtter inn i flammer. De har ikke et offisielt hierarki, men dyktigere krigere får mye respekt.

Arveriket

Dette kongedømmet har bevart noen relikviker fra tidligere tider. Menneskene her dyrker bokser med svarte skjermer og maler ord på klærne sine. Lederen velges på livstid og kalles "President".

Mødrene

Denne stammen er et matriarki, som dyrker kvinners kraft til å gi liv. Den som har flest levende døtre regnes til enhver tid som "stammor" og leder. Gutter blir ofte gitt bort til andre stammer.

Imperiet

Dette kongeriket har en stram og organisert struktur, og bruker mye tid på å trene sine "soldater". Dette gir lite tid til å sanke mat, og arvekeiserens undersåtter må ofte stjele fra andre.

Vågal

Pluss : Du er som regel i stand til å trosse frykten der hvor andre ville veket unna.

Minus : Du er lett å tirre til å gjøre unødvendig dumdristige ting.

Optimist

Pluss : Du mister sjelden humøret, selv i stor motgang.

Minus : Du planlegger ikke alltid så godt som du skulle, og tror litt for ofte at det hele vil ende godt.

Menneskekjær

Pluss : Andre menneskers beste er et viktig mål for deg. Det gir deg mye respekt og kjærlighet i gjengjeld.

Minus : Du prioriterer langtifra alltid deg selv høyt nok.

Ettertenksom

Pluss : Du tar sjeldnere dårlige beslutninger, og du lærer av de feilene du gjør.

Minus : Du er ikke alltid rask nok til å reagere på plutselige farer.

Fredelig

Pluss : Du er ikke typen til å bruke vold unødvendig, som gjør at mennesker flest er mer villig til å stole på deg.

Minus : Du er oftere usikker i voldelige situasjoner.

Skrytende

Pluss : Du har over tid blitt flink til å fortelle andre hvor flott du er, og noen har blitt overbevist.

Minus : Atter andre igjen vil ofte tro at du lyver, uansett hva du sier.

Paranoid

Pluss : Du er observant og blir sjelden overrasket av løgnere, forrædere og bakholdsangrep.

Minus : Du skyver fra deg mennesker som vil deg vel, redd for at de er ute etter noe.

Analytisk

Pluss : Du møter utfordringer med logikk og rasjonalitet, og lar det ikke lure av følelser.

Minus : Andre oppfatter deg som en litt kald fisk, og du har svake lederevner.

Fanatisk

Pluss : Du brenner virkelig for saken, og andre tilhengere vil ofte beundre deg. Du henter mye styrke gjennom "saken".

Minus : Du er dårlig i stand til å se andres perspektiv enn ditt eget.

Opprører

Pluss : Du er uvillig til å akseptere status quo, og kan ofte finne inspirasjon til nytenkning i alle leire.

Minus : Etablerte krefter misliker deg, og du må oftere bevise din lojalitet til dem.

Dømmende

Pluss : Du har en klar tale, og mennesker rundt deg vet hvor du står. Du åpner munnen der andre tier.

Minus : Du kan virke avvisende og fremmedgjørende, og får lett fiender.

Spøkefugl

Pluss : Du er uten tvil en morsom person, og du sklir inn i mangt et hyggelig lag.

Minus : Du er av og til morsom i feil situasjon. Andre gir deg ikke alltid den respekt du fortjener.

Pessimist

Pluss : Du forventer at ting ikke vil gå deg godt, og blir derfor sjelden vippet av pinnen når det skjer.

Minus : Du er ofte lite inspirerende for andre, og kan være passiv.

Åndelig

Pluss : Du ser sporene av ånder og guder i det meste av verdenen omkring deg, som gir deg en følelse av mening.

Minus : Du kan fremstå litt virkelighetsfjern for noen.

Tradisjonell

Pluss : Du er godt respektert blant alle som har føttene på på stengrunn, og kjenner rutinene og skikkene.

Minus : Du er ikke alltid en kreativ tenker, og du unngår nyskapende løsninger.

Spiller

Pluss : Du liker å ta sjanser og du trives med usikkerhet. Noen ganger vinner du..

Minus : ... og noen ganger taper du. Andre mennesker kan være ukomfortable med den risiko du utsetter dem for.

Enstøing

Pluss : Du takler som regel det meste av livets utfordringer på egen hånd, og er sjelden avhengig av andre.

Minus : Du har færre bånd til andre mennesker, og er ikke dyktig sosialt.

Kunstner

Pluss : Du leter etter skjønnhet, og er dyktig til å skape den selv. Dine verker beundres.

Minus : Du kan være utilfreds med tilværelsen, og er ofte på leting etter mer.

Brutal

Pluss : Du løser ofte utfordringer med vold, og andre kan være redde for å si deg i mot.

Minus : Andre mennesker vil sjeldnere støtte deg når du er svak og trenger hjelp.

Redd

Pluss : Du unngår mange farlige situasjoner, og du er dyktig til å skjule hvem du egentlig er.

Minus : Du har vanskeligheter med å inspirere lojalitet og nærhet.

Muskler

Du er sterkere enn de fleste. Dette gir som hovedregel ingen fordeler i en kamp, men i situasjoner hvor rå styrke er nyttig, er du i ditt element.

Rask til bens

Du er hurtigere enn de fleste, og løper korte og mellonglange strekninger i et farlig høyt tempo. Du har ikke nødvendigvis utholdenhet for lengre distanser.

Forfører

Du kan lokke personer av det / de kjønne du måtte foretrekke til sengs, og du opplever ofte seksuelle interesse. Det er derimot ikke nyttig ved seriøse samtaler og råd.

Kunnskap : religion

Du kan mye om religion, guder og gudinner, og de rette ritene man skal bruke for å få deres velsignelser, også de som gjelder utenfor din egen stamme.

Skremmende

Du kan fremstå som skummel og farlig om du selv ønsker, og kan presse gjennom din vilje med noen velvalgte ord og trusler.

Observant

Du hører og ser mer enn de fleste, og til gjengjeld finner du mye rart på din vei, både i form av gjenstander og i form av nye muligheter.

Snikete

Du kan lettere bevege deg uten at andre hører eller ser at du er der. Føttene dine er myke og stille, og du trækker sjeldent feil.

Kunnskap : geograf

Riket er ikke så lite at alt er kjent. Tvert om, det finnes mange skjulte ganger og andre hemmeligheter. Du vet langt mer enn de fleste om hva som skjuler seg i mørket her nede.

Dolk

Du er dyktig til å slåss med en kniv. Du vet hvordan forsvare deg, hvordan finte ut mostanderen, og hvordan sørge for at hen er den som ligger blødende igjen når du drar.

Spyd

Du har brukt et spyd mange ganger, både som kastevåpen og i nærkamp. Du er trygg på at du kan kjempe mot de beste og vise deg verdig.

Ubevæpnet

Du vet hvordan kjempe med hender, føtter og til og med tenner om så er nødvendig. Du har overlevd flere enn et farlig basketak i mørket.

Kunst

Du er usedvanlig dyktig til minst en kunstgren (maling, sang, dans, poesi, etc.) og klarer deg godt innenfor andre grener også.

Helbreder

Du forstår kroppens mekanismer bedre enn de fleste, og du kan helbrede både deg selv og andre for skader, med de rette remediene.

Akrobatisk

Du kan hoppe, sprette og gjøre mange farlige manøvre med en viss grad av sikkerhet. Huler med mange stalakitter er som en stige for deg.

Svindel

Du kan ofte lure andre til å tro at du er noen ganske annen den du er, eller i alle fall at intensjonene din er det. Om du blir knepet er derimot ryktet ditt i fare.

Retorikk

Du kan legge frem argumenter på sinnrike, rasjonelle måter. Du er flink til å overbevise andre om å følge dine resonnement.

Utholdenhet

Du holder det bedre enn de fleste når det virkelig røyner på, eksempelvis når du har løpt, arbeidet, eller gjort andre slitsomme oppgaver i mange timer.

Kunnskap : historie

Du kjenner mange teorier om hvorfor og hvordan mennesker havnet nede i Riket, og enkelte bruddstykker og ideer om hvordan livet var på overflaten.

Kjæreste

Du er, ønsker å bli, eller har en gang vært kjæresten til rollen som spilles av personen på din venstre side. Hva skjedde mellom dere?

Venn

Du er, ønsker å bli, eller har en gang vært vennen til rollen som spilles av personen på din venstre side. Hva skjedde mellom dere?

Fiende

Du anser rollen til spilleren på din venstre side som din personlige fiende. Hva skjedde mellom dere?

Mentor

Du anser rollen til personen på din venstre side som din mentor, eller hen har vært din mentor. Hva skjedde mellom dere?

Idol

Du anser (eller har ansett) rollen til personen på din venstre side som ditt idol, som du forsøker (eller forsøkte) etterligne. Hva skjedde mellom dere?

Forakt

Du synes rollen til spilleren på din venstre side er avskyelig, eller har engang gjort det. Hva skjedde mellom dere?

Jakt

Rollene konkurrerer om å først levere en spesifikk gjenstand eller levende skapning.

- *Et sjeldent dyr i en hule?*
- *En gammel skatt få har hørt om?*
- *Et nyfødt barn som har blitt stjålet?*

Mysteriet

Rollene konkurrerer om å løse et mysterie.

- *Et gammelt og uoppklart mord?*
- *Et kammer som en dag forsvant?*
- *En gåte som ingen har klart å løse?*

Ytre fiende

Rollene konkurrerer om å først bekjempe en fiende av hele Riket.

- *Noen som har brutt Blotfreden og rømt?*
- *Noen som har blitt gal av mørket?*
- *Noe som lever i de dypeste tunnelene?*

Kunstverk

Rollene konkurrerer om å lage det flotteste kunstverket.

- *En dikt for å få Vinters tilgivelse?*
- *En sang om forbrødring mellom folk?*
- *Et maleri av den vakreste i Blotet?*

Løp

Rollene konkurrerer i et løp gjennom ulendt terreng.

- *En hinderbane bygd for anledningen?*
- *Klatre opp gjennom en foss?*
- *Svømme gjennom iskaldt vann?*

Tekst

Rollene konkurrerer om å forstå/tolke en uvanlig tekst.

- *Et snodig kart som skal lede til en skatt?*
- *En tekst på et glemt språk?*
- *En historiebok som ikke gir mening?*

Duell

Rollene konkurrerer om å bekjempe hverandre i en ikke-dødelig duell.

- *En-mot-en kamp med våpen og taktikk?*
- *Våpenløs duell alle mot alle?*
- *Rom i stummende mørke?*

Åndelig reise

Rollene konkurrerer om å først oppnå en særskilt mystisk innsikt.

- *Spise en mystisk sopp og møte gudene?*
- *Meditere under vanskelige forhold?*
- *Beskrive lyden av ingenting?*

Utholdenhet

Rollene konkurrerer om å tåle en hard påkjenning lengst mulig.

- *Utsatt for sterk kulde nær overflaten?*
- *Ligge i svært varmt vann / varme kilder?*
- *Henge fra føttene ned?*

Beroligelse

Rollene konkurrerer om å roe ned noen eller noe som er sint og frustrert.

- *Et nyfødt, sykt barn?*
- *Et rart dyr noen har fanget?*
- *En svært kraftig senil person?*

Et uhell!

Rollen til spilleren rett til venstre for Fortelleren snubler, faller, bommer eller på annen måte havner i vanskeligheter.

Et uhell!

Rollen til spilleren rett til høyre for Fortelleren snubler, faller, bommer eller på annen måte havner i vanskeligheter.

Et uhell!

Rollen til spilleren to hakk til venstre for Fortelleren snubler, faller, bommer eller på annen måte havner i vanskeligheter.

Et uhell!

Rollen til spilleren to hakk til høyre for Fortelleren snubler, faller, bommer eller på annen måte havner i vanskeligheter.

Den ukjente fiende

En ny birolle dukker opp, med sin egen agenda. Hens mål er å ødelegge for alle spillernes roller, av foreløpig ukjente årsaker.

Offeret

En ny birolle dukker opp, og er tydelig i nød. Rollene må velge mellom hjelpe personen som er i fare, eller fortsette utfordringen uten å bry seg.

Vinter-tilbederen

En ny birolle dukker opp, med ønske om å sørge for at alle rollene er av rett karakter for å få lov til å møte Vinter. Hen vil forsøke gi rollene en ytterligere utfordring før de får fortsette.

Slagsmål

En ny birolle dukker opp, med ønske om å straffe en av rollene med knyttnevene sine for en tidligere hendelse. Rull en terning for å avgjøre hvilken rolle.

Beundrer

En ny birolle dukker opp, med ønske om å falle inn i armene på sin helt / heltinne. Personen er villig til gjøre svært mye for å være nær sitt idol. Rull en terning for å avgjøre hvilken rolle.

Sykdom

En av rollene blir plaget av sykdom. Kanskje spiste hen noe galt dagen før? Rull en terning for å avgjøre hvilken rolle.

Ny giv!

Rollen til spilleren rett til venstre for Fortelleren får nye krefter, ny inspirasjon eller ny vilje. Rollen bykser frem i utfordringen.

Ny giv!

Rollen til spilleren rett til høyre for Fortelleren får nye krefter, ny inspirasjon eller ny vilje. Rollen bykser frem i utfordringen.

Ny giv!

Rollen til spilleren to hakk til venstre for Fortelleren får nye krefter, ny inspirasjon eller ny vilje. Rollen bykser frem i utfordringen.

Ny giv!

Rollen til spilleren to hakk til høyre for Fortelleren får nye krefter, ny inspirasjon eller ny vilje. Rollen bykser frem i utfordringen.

En ulykke!

Alle rollene forhindres av en plutselig ulykke, eksempelvis en stalakitt som faller fra taket, eller et ras fra huleveggen.

Sabotasje

En av rollene har en ukjent støttespiller som med vitende og vilje har eller vil forsøke sabotere alle andres arbeid / innsats. Rull en terning for å avgjøre hvilken rolle som får denne "hjelpen".

Redsel

En rolle dweler for lenge ved at seier i denne kappestriden, med all sannsynlighet vil bety hens død, og mister av den grunn innsatsvilje og kamplyst. Rull en terning for å avgjøre hvilken rolle.

En stjerne?

"Noe" dukker opp, som rollene har vanskelig for å forstå. Det skinner med et kraftig lys, og alle blir blendet og fortumlet. Fortelleren avgjør om dette "noe" gjør noe mer.

Et veivalg!

Rollene møter på et veivalg (bokstavelig eller billedlig), hvor det ikke er noen tydelige ledetråder for om man skal gå den ene eller andre veien.

Kampvilje

Den rollen som ligger dårligst an i denne utfordringen, nekter å akseptere nederlaget. Hen finner nye krefter og avanserer sterkt.

ROLLEARK

NAVN :

PORTRETT:

KONGERIKE :

KJØNN :

SPILLER :

RELASJON :



PERSONLIGHETSTREKK :

FERDIGHETER :

UTSTYR :