



PROGNOSE:

# RAGNAROK!

Et scenarie til Fastaval 2024

Af Elias Helfer

## INDHOLDSFORTEGNELSE

Foromtale.....	2
Scenariet i en nøddeskal .....	3
Tonen i spillet .....	3
Roller og karakterer .....	3
Scenariets forløb kort .....	5
Elementer i scenariet .....	6
Roller.....	6
Karakterer .....	6
Folk, steder og fiktive elementer.....	7
Sådan sætter og spiller I scener.....	8
Norneperspektiv og karakterperspektiv .....	9
Principper for at spille.....	10
Afvikling af Scenariet.....	11
Sådan indretter du rummet.....	11
Intro.....	11
Opvarmning .....	13
Hold pause og læs karakterer.....	13
Start scenariet .....	13
Scener.....	14
Prolog: Odin og Prognosemaskinen .....	14
Intro-montage .....	15
Odin i Valhal .....	15
Sigyn på Nidhugg .....	15

Hel i Helheim .....	16
Nanna på G1-M13 .....	16
Første Akt .....	17
Anden akt .....	18
Mellemspil: Festen.....	19
Forbered denne scene .....	19
Spil scenen sådan .....	20
Tredje akt.....	21
Ragnarok .....	22
Handouts .....	23

Dette scenarie er skrevet af Elias Helfer til Fastaval 2024.

Teksten er frigivet under en Creative Commons CC-BY-ND-NC-licens. Du må bruge teksten, så længe du krediterer mig, ikke ændrer i teksten og ikke bruger den i kommercielle sammenhænge.

Forsideillustrationen er af Thomas Vejlgård Poulsen.

# FOROMTALE

Over planeten Asgård hænger den befæstede rumstation Valhal. Herfra regerer Odin med rumskib og cyborg-Einherje over hele solsystemet Yggdrasil, fra kvantesolen til det sorte hul, Ginnunggab.

Alligevel sidder Odin uroligt på sin trone. For overalt er der folk, der ønsker at vælte Odin og omstyrte alt, hvad han har bygget. Derfor bygger han en prognosemaskine for at se, hvilket Ragnarok der venter. Men ak! Hvad Odin ikke forstår, er at hvert valg han tager bringer ham og Yggdrasil tættere på det altødelæggende Ragnarok!

I dette scenarie træder I ind i rollen som de sære rumnørner, der ser ind i fremtidens tåger for at se, hvordan vejen vil forløbe imod Ragnarok. Med inspiration fra nordisk mytologi og sære rumtegneserier fortæller I en hypertragedie om stolte folk, der styrer mod en fælles undergang. I udvælger karakterer fra et katalog af figurer, som I vil bruge som jeres linse til den store fortælling om storhed og fald.

## **Spillertype:**

Du er frisk på at fortælle sammen, og på at have medansvar for fortællingens forløb. Du kan lide at spille flere karakterer, og har det fint med at ingen af karaktererne er ”din” karakter. Du er med på at improvisere vilde beskrivelser af sære væsner og drabelige rumskibe. Du elsker over-the-top fortælling.

**Spilledertype:** Du er coachen, der giver spillerne de bedste betingelser for at fortælle. Du guider, holder styr på tid og forløb, og har det store overblik. Derudover indgår du på lige fod med spillerne i scenerne.

## **Tak til:**

Mine spilletestere, Imre, Mathias og Cheresse

Thomas, for den helt rigtige illustration af Odin.

De scenarieansvarlige, Nina og Danny

Evan, for at give mig inspiration og gejst.

Alle medforfatterne, der har hjulpet mig med at tro på det her tossede projekt!

Og til Cheresse, for støtte, hjælp, opmuntring og alt det andet, du gør!

## SCENARIET I EN NØDDESKAL

Prognose: Ragnarok er et ensemble/fortællescenarie, hvor I genfortæller historien om Ragnarok – men nu er den en vild science fiction hypertragedie, hvor figurer fra nordisk mytologi er cybernetiske krigere, kvantevæsner og biomekaniske konstruktioner. I skikkelsen som Rumnornerne ser spillerne fremtiden i rummets tåger, og fortæller hinanden – og Odin – hvordan det store, altødelæggende Ragnarok nærmer sig ubønhørligt.

Undervejs har I meget stor mulighed – og ansvar for – at præge den historie, I fortæller. Blandt alle karaktererne i scenariet udvælger spillerne i alt 4-7 karakterer, som de gerne vil udforske, som bliver lagt til fire karakterer, der er med i hver afvikling. De øvrige karakterer vil ikke blive udforsket i jeres afvikling, selvom de godt kan optræde i baggrunden af jeres scener.

Spillet veksler imellem scener du sætter som spilleleder, og så scener, som spillerne selv sætter på skift. Undervejs fungerer du i meget høj som spillernes coach, der hjælper dem med at få fortællingen op at flyve. Du kan også godt træde ind og deltage i scener undervejs.

Når alt er sagt og gjort, er det håbet at I får fortalt en fed historie med masser af drama, action og vilde rumting. Det bliver forhåbentligt både episk og sjovt, og jeg håber I kommer til at gå ud af lokalet med hænderne hævet over hovedet og masser af war stories.

Og hvis I vil, lægger jeg med glæde øre til jeres historier.

## TONEN I SPILLET

Dette scenarie er en episk fortælling, hvor I fortæller om vilde science fiction-ting, mærkelige skabninger og dramatiske begivenheder. På et plan er det en tragedie a la Shakespeare (tænk King Lear, Macbeth, Richard III); på et andet plan er det en vild science fiction-historie som de blandt andet blev lavet i firserne (tænk Star Wars, Metabaronerne, Heavy Metal, Dune, He-Man and the Masters of the Universe, Linda og Valentin).

Et par retningslinjer:

- Der vil være vold, men det er smuk vold. Tegneserievold. Forfærdelig, tragisk, ødelæggende, men ikke grum, grafisk eller udpenslet.
- Der kan sagtens være sex, men hold det smagfuldt. Og absolut ingen seksuelt betinget vold!

Et ord om humor: dette her scenarie er sjovt. Men det er sjovt fordi det er overdrevet, for meget. Jo mere I køber præmissen 110 % og læner jer ind i den alvorlige tone, jo sjovere kan det blive.

Det betyder også, at du skal gøre hvad du kan for at undgå jokes og fjol. Nogle spillere kan have en tendens til at prøve at tage trykket lidt af ved at forfalde til jokes, slapstick eller fjollede indslag. Men det kan også risikere at tage gassen af ballonen. Dette her scenarie lever af patos, og "bathos" er gift.

## ROLLER OG KARAKTERER

I scenariet kommer I til at spille to forskellige typer figurer: Hver af jer får en *rolle*, og I kommer til at skiftes til at spille en række forskellige *karakterer*. Rollerne er altså jeres personlige oplæg med

inspiration til at påvirke historien, mens karaktererne er historiens dramatiske hovedpersoner.

Spillernes roller er de tre rumnorner, Urd, Skuld og Verdande. De er sære, kosmiske væsner, der repræsenterer en række abstrakte begreber. De repræsenterer dels forskellige tidsperspektiver - fortidens planer, den anede men u håndgribelige fremtid og det evigt fremadskridende nu. Men de repræsenterer også forskellige oprindelser til den uundgåelige skæbne: Urd står for den store, prædefinerede, kosmiske plan, Skuld repræsenterer viljesvæsners intentioner og uforanderlige karakter, mens Verdande er naturlovenes og tilfældighedernes spil. Og så er de selvfølgelig sære, interstellare bevidstheder, der ikke lige er til at begribe for små mennesker.

Som spilleleder har du også en rolle: V-LVE (dvs. Vølven), den kunstige norne-agtige bevidsthed som Odin har skabt for at komme i kontakt med nornernes indsigt. V-LVE repræsenterer viljevæsners behov for at forudse fremtiden og forstå deres lod.

Nornerrollerne er i høj grad tænkt som en hjælp til at tone fortællingen og give den retning. Brug ikke mange kræfter på at minde spillerne om, præcis hvad deres norne står for. Bare de formår at blive i "norneperspektiv" hele vejen igennem, for det er et greb, der i høj grad er med til at præge fortællingens tone (se nedenfor for en forklaring om norneperspektiv).

Hvor nornerne godt kan træde lidt i baggrunden efterhånden, skal karaktererne helst træde meget tydeligt frem for jer. Karaktererne er de personer, som jeres fortælling skal dreje sig om. Det er aser, jætter, vaner og andre figurer fra nordisk mytologi, der nu er gentænkt som karakterer i en sær rumhistorie.

Der er fire centrale karakterer, plus en hel række sidekarakterer. De centrale karakterer er centrale i fortællingen om Ragnarok, og er

derfor altid med i historien. Men de behøver ikke nødvendigvis være hovedpersoner i jeres fortælling. Det kan sagtens være nogle af de andre karakterer, der kommer til at fylde mest i jeres historie. Det er fint – så kommer historien om Ragnarok bare til at blive baggrunden for den eller de karakters historie!

De fire centrale karakterer er:

- **Odin:** Alfaderen – herskeren over solsystemet Yggdrasil. Han har bygget prognosemaskinen V-LVE for at få nys om sin skæbne, men forsøger alligevel at undgå det, som han han har fået at vide, er uundgåeligt.
- **Hel:** Hersker – og fange – i vragtågen Niflheim. Hel er et sært kvantevæsen, fanget imellem to stadier: en stærk, levende kvinde i sin velmagts alder, og en krøbling på dødens rand. Hun bebrejder (ikke uberettiget) Odin for sin tilstand, og vil ødelægge kvantesolen for at kunne overtage herredømmet over hele Yggdrasil.
- **Sigyn:** Lokes hustru var en gang en af de højest placerede i Yggdrasil. Nu henslæber hun sin tilværelse på en rumstation, Nidhugg, hvor hun forsøger at afbøde sin elskedes smerte. Hun ønsker dels udfrielse for Loke – og for sig selv – dels ønsker hun at hævne sig på Odin og de øvrige aser.
- **Nanna:** Balders udkårne. Hendes lykke døde da Balder blev ramt, og henlagt i en dødlignende dvale. Men Balder er ikke død, og fra sin trance har han set hvad Nornerne ser: Ragnarok, og en chance for at afbøde katastrofens konsekvenser. Nu må Nanna reparere skibet G1-M13, og samle de, der skal bygge en bedre verden efter Ragnarok.

De øvrige karakterer er beskrevet kort bag på rollerne. De vil ikke alle være med i historien. I skal forvente at bringe 4-7 af dem i spil i løbet af scenariet.

## SCENARIETS FORLØB KORT

Scenariet er bygget op med en række scener, der skifter mellem prædefinerede scener, som du sætter, og så en række scener som spillerne selv sætter.

- **Odin og Prognosemaskinen:** I fortæller kort hvordan Odin står ved sin prognosemaskine og anmoder Rumnornerne om at fortælle ham om fremtiden.
- **Intromontage:** En serie korte fortællescener, hvor hver af de fire centrale karakterer og deres omgivelser bliver præsenteret.
- **Første akt - introscener (4 scener):** Spillerne sætter med hver af de centrale karakterer, hvor de møder en anden karakter. Her skal begge karakterers historier tegnes tydeligt op. Scenerne sættes af spillerne med udgangspunkt i et prædefineret oplæg, medmindre en spiller har en helt konkret idé.
- **Andet akt – spillerscener:** Hver spiller får lejlighed til at sætte en scene, hvor to (eller tre) karakterer mødes. Her skærpes hver karakters historie, så de er klar til et tilfredsstillende klimaks.
- **Det store gilde:** Der holdes en stor fest for alle de karakterer, der er i spil – minus én. Den udelukkede karakter dukker op alligevel, og udveksler fornærmelser med alle. Her opridses I alle karakterers historie, så I er klar til at begynde at lukke historierne.
- **Tredje akt - spillerscener:** Her sætter hver spiller en scene, hvor I lukker karakterernes historier, så de er klar til Ragnarok.
- **Ragnarok:** Spillet slutter med en fortællescene, hvor I fortæller om det store, altødelæggende Ragnarok.

# ELEMENTER I SCENARIET

## ROLLER

Rollerne i spillet er rummets tre norner, plus din rolle som Odins Al-norne, V-LVE. Alle fire er temmelig abstrakte, og er primært tænkt som hjælp og benspænd at fortælle ud fra. Hvis man har svært ved at finde ud af, hvad man skal fortælle, kan man altid kigge ned på sin norne efter inspiration.

Derudover tjener nornerne den væsentlige funktion, at de minder jer om at I ikke bare fortæller. I er nornerne, der ser ud i tidens tåger! På den måde er norne-rollerne med til at holde jer til det rigtige sprog og den rigtige, episke tone.

I introsekvensen har hver norne en lille opgave. Lad være med at være efter dem, hvis de ikke får deres elementer bragt i spil. Så kan du altid bringe det element i spil. Vær heller ikke bange for at springe et element over, hvis I derudover har præsenteret den karakter og det sted godt.

I det hele taget behøver du ikke fokusere meget på om en spiller bruger sin rolles særlige element. Derimod skal du være lidt striks med at de bruger rollen, når de er i norneperspektiv (beskrevet nedenfor). En væsentlig del af scenariets følelse kommer fra de særlige måder at tale om historien på, der kommer af at tale fra nornernes perspektiv.

## KARAKTERER

Der er mange karakterer i dette her scenarie. Heldigvis skal I ikke spille alle karaktererne i jeres gennemspilning.

Karaktererne er delt op i centrale karakterer og sidekarakterer. De centrale karakterer er de fire karakterer, der er krumtapper i historien om Ragnarok – forstået som historien om et regimes undergang. De fire er:

- **Odin:** Den gamle hersker, der kæmper desperat og med alle midler for at redde sin magt og sit eftermæle fra trusten fra de to næste.
- **Hel:** Trusten udefra og nedefra. Hun vil vælte Odin for at lave et nyt regime med sig selv i centrum.
- **Sigyn:** Trusten indefra. Hun og Loke har været en del af Odins magtelite, men er blevet forsmået af Odin. Nu vil hun have hævn, ligesom hun vil forsøge at genvinde den status hun havde.
- **Nanna:** Det spinkle håb for en bedre fremtid. Nanna har forstået, at det nuværende samfund vil kollapse, og at hverken Hel eller Sigyn har et holdbart alternativ. Derfor prøver hun nu at skabe det alternativ.

De øvrige karakterer fortæller alle historier, der foregår ved siden af den historie – det er derfor de er sidekarakter. Men derfor kan de sagtens være hovedpersoner i jeres historie.

**Sidekarakterer kan komme i spil:** Når I starter scenariet, lægger du de fire centrale karakterer på jeres hovedbord. De er i spil helt fra starten. Resten lægger du på et andet bord til siden, et sted hvor spillerne kan komme til at se dem. I første akt sætter I scener med fire sidekarakterer - en i hver af de fire scener i første akt. Disse

karakterer er nu i spil. Når scenen er færdig, lægger I dem over på hovedbordet, så det altid er nemt at se, hvilke karakterer der er i spil.

**I kommer til at bringe 4-7 sidekarakterer i spil:** I løbet af første akt bringer I fire sidekarakterer i spil. I løbet af andet akt kan I bringe flere karakterer i spil, for så vidt det giver mening. Overvej, om I kan binde karakterers historier sammen i stedet. I tredje akt bør I ikke bringe nye karakterer i spil, for I vil ikke have tid til at spille deres historier igennem.

**I får højst tre scener med en karakter – så gå til stålet:** Der er tre akter. Som udgangspunkt kommer I kun til at sætte én scene med en karakter i hver akt. Det vil sige, at de otte karakterer der er med i første akt, får højst tre scener hver. De karakterer der kommer i spil i anden akt, kan få op til to scener. Hav det i baghovedet, og spil karaktererne hårdt.

**Ikke alle karakterer bliver hovedpersoner:** I løbet af spillet får I 8-11 karakterer i spil – 4 centrale karakterer og 4-7 sidekarakterer. I kan ikke lave tilfredsstillende historier for så mange karakterer. Det er helt ok. Hjælp spillerne med at få tilfredsstillende historier med deres yndlingskarakterer.

## FOLK, STEDER OG FIKTIVE ELEMENTER

Bagerst i dokumentet, sammen med karaktererne, finder du ark til folkeslag, steder og et par andre fiktive elementer. De er tænkt til at I kan bruge dem aktivt i spillet til at hjælpe jer med at definere hvad der gælder i jeres version af Yggdrasil.

Der er tre folkeslag i spillet: Aser, Vaner og Jætter. Hvert folkeslag har på forhånd et kendetegn, der er fælles for medlemmer af det folk: alle Aser har et eller flere cyberimplantater (som Odins øje og

Thyors hammerhånd), Vaner har biomodifikationer, og jætter er muterede. Forskellen på de sidste to er, at Vanernes er mere ”kunstige” – gæller, elveragtig ansigtsform – mens jætternes er tænkt til at være ”vilde” – tre øjne, gigantisk størrelse, stødtænder – den slags.

I løbet af opstarten finder I derudover på ét kendetegn for hver. Konkret spørger du spillerne: ”hvordan kan man altid kende en As?”. Herefter riffer I, indtil I har fundet en eller to ting, der kendetegner det folk i jeres spil. Sørg for at det er noget der er forholdsvis markant, og som også er nemt at arbejde ind i jeres fortælling, samtidig med at det ikke bliver forstyrrende for fortællingen. Måske ser de ud på en bestemt måde, går i en bestemt type tøj, tiltaler folk på en bestemt måde.

Når I har fundet noget, I er tilfredse med, så skriv det på sedlen med folkeslaget. Den seddel lægger I på jeres bord, så I kan se den og huske hvad I har besluttet. I løbet af spillet, når I introducerer en karakter, så prøv at inddrage folkeslagets kendetegn i jeres beskrivelse af karakteren. Det gælder både det prædefinerede kendetegn, og dem I har opfundet.

Tilsvarende er der sedler med de steder, der er defineret i scenariet. Læg dem på jeres sidebord, og sæt dem løbende ”i spil”, ligesom karaktererne, når det bliver relevant. Hvis I definerer noget om et sted, så skriv gerne på sedlen, så I bliver mindet om, hvad I har defineret.

Sidst men ikke mindst er der et par sedler til nogle ting, der kan optræde i jeres historie, men som hverken er karakterer, steder eller folkeslag. De er der for at minde jer om de aspekter af verden. Brug dem så meget eller lidt, I har brug for, og husk princippet: Det sagte gælder – uanset hvad der står på et stykke papir et eller andet sted.



## SÅDAN SÆTTER OG SPILLER I SCENER

Der er groft sagt to typer scener i scenariet: faste scener og spillerstyrede scener. I sceneoversigten herunder er scenerne i akt to og tre rent spillerstyrede, mens akt et er spillerstyrede ”med støttehjul”. Introscenerne, festscenen og Ragnarok er faste scener som du dirigerer.

De faste scener sætter du. De er beskrevet nærmere senere. De spillerdrevne scener fungerer sådan:

- En spiller sætter scenen. De siger kort hvor vi er, hvad der skal ske og mindst én af karaktererne i scenen.
  - ”I denne her scene opsøger Odin Vale i sit gemak i barakken ombord på Valhal.”
- Spilleren der sætter scenen, har chancen for at vælge en karakter først. Når de vælger en karakter, siger de samtidig hvad karakteren håber at få ud af scenen.
  - ”Odin vil have Vale til at myrde Angrboda.”
- Herefter kan de andre spillere vælge en karakter, de vil spille i scenen. De siger samtidig hvorfor den første karakter ikke bare kan få det, de vil have, og hvad deres karakter håber at få ud af scenen.
  - ”Jeg spiller Vale. Vale vil ikke slå Angrboda ihjel, for han har en gæld til hende, som han har holdt hemmelig. Han vil gerne komme ud af dette her med sin ære i behold, men også uden direkte at skulle nægte Odin noget.”
- Nu starter I scenen med at sætte lokationen. Start i norneperspektiv (se nedenfor).

- Især første gang I er i en lokation, starter I udefra med at beskrive det sted. Derefter zoomer I ind, indtil I er helt inde ved karaktererne.
- Herefter beskriver I karaktererne, og hvordan de er eller træder ind i lokationen.
  - Hver spiller starter som udgangspunkt beskrivelsen af sin karakter, men de øvrige spillere kan føje beskrivelser til.
- På et tidspunkt glider spillerne ind karakterperspektiv, og begynder på dialogen mellem karaktererne.
  - Herefter kan I godt gå tilbage i norneperspektiv hvis I har brug for at beskrive noget handling, men som udgangspunkt bør I blive i karakterperspektiv.
- Du klipper scenen med det samme scenens formål er afklaret.
  - Du kan endda godt klippe lige før scenen bliver afgjort. Se nedenfor.

**Sørg for at flytte karakterernes historier:** I skal forvente at have tre scener med hver karakter. Der er med andre ord ikke tid til at gå som katten om den varme grød. Hjælp spillerne med at få sat tingene på spidsen, så I kan spille scenerne færdige på den tid, I har. Især i første akt bør du have fokus på om spillerne sætter konflikterne skarpt nok.

**Klip så hurtigt du kan:** Klip scenen, lige så snart I har afgjort, hvem der får det, de vil have. Klip gerne på en stærk udgangsreplik, men prioriter at klippe hurtigt.

Hvis du kan ramme det, kan det være rigtig stærkt at klippe scenen på tidspunktet lige før den bliver afgjort. Gå efter det tidspunkt, hvor en karakters dilemma er helt skarpt trukket op, og alle sidder og bare venter på at høre den næste sætning. Gør det især i andet akt

(eller potentielt i tredje), og kun hvis det er enkelt at afgøre i næste scene, hvilket valg der er truffet.

Et eksempel: Vale er taget ud for at slå Angrboda ihjel. Hun fortæller ham om Odins bedrag, og prøver at overtale ham til at skifte side. Klip lige der hvor Vale er ved at gøre op med sig selv om han vil være tro mod Odin, eller vil forråde ham for det han har gjort. I næste scene med Vale vil vi sidde og vente på at han afslører, om Angrboda har overbevist ham.

**Du kan godt spille med:** Du kan også godt sætte scener og tage karakterer i et vist omfang. Gør det kun så længe du stadig kan overskue og rumme dine øvrige opgaver, og sørg for at give plads til spillerne.

**Stå op og spil:** Jeg vil opfordre til, at I står op når I spiller. Det giver en god energi, og gør det nemmere at spille både norner og karakterer. Det bliver også meget tydeligt, hvem der sidder over. I scener med to karakterer, kan man nidstirre hinanden. I fælles scener kan I stå i en tæt rundkreds.

**Det er ok at sidde over:** De fleste scener vil (og bør) være med to karakterer. I teorien kan den tredje spiller godt være med som norne alligevel. Men det vil ofte være en bedre ide hvis spilleren sidder over, og kun er tilskuer – både for scenens fokus, og spillernes energiniveau på langt sigt.

**Brug papirerne aktivt – flyt dem, skriv på dem, hold dem:** Brug karakterark, lokationsark med mere som ressourcer. De er lavet med plads til at man kan skrive på dem, så noter hvis I har etableret et eller andet konkret om en karakter eller et sted. Man kan evt. holde karakterarket for at vise, hvilken karakter man spiller. Hvis en karakter allierer sig med en central karakter, så læg dem tæt på den karakter. I tredje akt kan I lægge karakterarket til siden når en karakters historie er spillet færdig.

## NORNEPERSPEKTIV OG KARAKTERPERSPEKTIV

Når I spiller, veksler I imellem to perspektiver: norneperspektiv og karakterperspektiv. Perspektiverne skal hjælpe jer med at holde den rigtige tone. Det gælder især Norneperspektivet, for karakterperspektivet giver forhåbentlig nogenlunde sig selv.

**I norneperspektiv** spiller I hver jeres norne, der fortæller sine søstre om, hvad hun sanser. Det vil I høj grad være ting hun ser og hører. Men det er kun godt at inddrage andre sanser. Måske mærker nornen sandkorn der blæser imod ansigtet, eller hun smager synthmjøden, der flyder til festen.

Når man er i norneperspektiv, taler man altid til de andre norner, og tiltaler dem "søstre". Fortæl dem om noget, der sker i scenen. Det kunne lyde sådan her:

- "Søstre, jeg ser hvordan kvantesolens stråler..."
- "Søstre, hører I Lokes skrig, der gennemtrænger hele rumstationen..."
- "Søstre, mærk hvordan rummets kulde slår ind i rummet."

Undgå så vidt muligt at lave opsummerende fortælling, hvor I fortæller en hel masse, der er sket andre steder. Hold jer til at fortælle hvad der sker her og nu. Hvis det er, kan man flette en del af det ind i sine beskrivelser: "Jeg ser blodet på Vales jakke, friskt fra hans kamp mod Surts jætter."

**I karakterperspektiv** træder man ind i en af karaktererne, og spiller den karakter. Her taler man som karakteren og bevæger sig som karakteren.

Karakterperspektiv er især til dialog. Hvis man vil beskrive en handling, gør man det som udgangspunkt i tredje person – "Odin

griber sit drikkehorn, så mjøden skvulper ud over siderne”. Vil man fortælle længere handling, er det bedst at gøre i Norneperspektiv.

Når man er i karakterperspektiv, taler man i nogen grad som et episk digt eller et teaterstykke – eller som replikker i en hardcore tegneserie eller tegnefilm. Det er altså ikke naturlig tale vi er efter, men højsvungne episke replikker.

”Odin – min fader! Jeg hører frygtelige rygter. Jeg hører, at jeg ikke er din, men Lokes søn. Fortæl mig – er det sandt?”

”Vale, min søn. Har jeg nogensinde ført dig bag lyset? Lyt ikke til sleske tunger, der fylder dig med usandheder. Du må da vide, hvor meget min families ve og vel ligger mig på sinde!”

## PRINCIPPER FOR AT SPILLE

Herunder er nogle grundlæggende principper for, hvordan I bør tilstræbe at spille. Gennemgå dem med spillerne ved scenariets start. De er også gengivet på spillernes roller.

- **Sig ja:** Hvis nogen siger noget, så gælder det. Der kan være nogle undtagelser hvor du eller en spiller føler at I er nødt til at korrigere, men det bør høre til sjældenhederne.
- **Det sagte gælder:** Der er mange karakterer, detaljer og små historier i scenarieteksten. Men det vigtigste for jeres historie er det, der er bliver sagt højt i lokalet. Hvis en spiller siger noget, der modsiger en detalje på et stykke papir, så gælder det sagte som udgangspunkt. Sørg derfor også for at alle kender de centrale aspekter af de karakterer, I har i spil.
- **Vildere eller videre:** Når man fortæller, skal hver sætning man siger bygge videre på det foregående og gøre det vildere, større eller mere intenst. Kan man ikke det, skal man gå videre til noget andet.

- **Karakterer afviser, accepterer, eller eskalerer:** Karakterversionen af ovenstående er, at når karakterer snakker sammen, væver de ikke. Hver replik skal enten intensivere dilemmaet og eskalere indsatsen, eller også skal spørgsmålet afgøres med at acceptere eller afvise den anden.
- **Lad hinanden tale ud:** Når man kommer ud i diskussioner og skænderier, kan man godt have lyst til at afbryde hinanden og tale i munden på hinanden. Lad være med det. Det stemmer ikke godt med den episke stemning, og gør det svært at fremsige episke replikker. Lad den anden gøre sin replik færdig, og vær klar med din replik.
- **Vær kort og fokuseret:** Lad være med at bevæge jer ud i langstrakte enetaler. Kom hurtigt frem til pointen, og skift hurtigt frem og tilbage. Det gælder både i norne- og karakterperspektiv. Når man fortæller i norneperspektiv, kan man tilføje et par sætninger, men hold jer som udgangspunkt til at føje én ting til beskrivelsen ad gangen.
- **Marker når du vil bidrage med noget:** Når du har noget, du gerne vil føje til samtalen, hvad enten det er som norne eller som karakter, så vis det med dit kropssprog, og ved at holde hånden op som om du skal til at sige noget. Hold den position, indtil den forrige har talt ud, og du har fokus.
- **Skriv på jeres papirer:** Når I definerer et eller andet om et element i spillet, så skriv det gerne på det relevante ark! Hvis I definerer noget om, hvordan en karakter ser ud, hvilket rumskib de færdes i, eller lignende, så skriv det på karakterens ark.

## AFVIKLING AF SCENARIET

I det følgende kan du læse, hvordan det er tanken at du skal afvikle scenariet. Her kan du blandt andet læse om den fysiske indretning af rummet, indledning og opvarmning, samt om scenariets forløb.

Her er en tilstræbt tidsplan, baseret på et forløb på 4 timer.

- 00:00 – Spilstart
- 00:30 – I lokalet. Fordel roller, forklar principper m.m.
- 00:50 – Opvarmning og Prolog
- 01:15 – 1. akt
- 02:00 – 2. akt
- 02:45 – Fest, efterfulgt af 3. akt
- 03:30 – Ragnarok
- 04:00 – Afslutning

## SÅDAN INDRETTET DU RUMMET

Inden start bør du tage bestik af rummet, og så godt du kan indrette det med to, tre eller måske fire borde og et åbent område. Her er hvad I har brug for:

- Et bord til det, der er ”i spil”. Det er formentlig her, I sidder i starten. Her lægger I karakterer, steder med mere, når de bliver bragt i spil. Start med at lægge de fire centrale karakterer her, sammen med folkeslagene og de steder, I besøger i introen. Når en karakter bliver bragt i spil, eller når I har sat en scene et sted, lægger I den her. Prøv så vidt

muligt at undgå irrelevante ting på dette bord – det kan hurtigt blive kaotisk.

- Et bord er til karakterer, steder m.m. der ikke er i spil. Det er ideelt, hvis I kan lægge dem så man let kan læse hver enkelt karakter. Læg også lokationer her, indtil I har sat en scene i den lokation.
- Et bord til dine noter og papirer. Du skal have et sted at lægge din scenarietekst og dine andre noter. Det kan være på ”i spil” bordet, hvis det er stort nok, eller du kan have det sammen med nedenstående.
- Evt. et bord hvor spillerne kan stille snacks og drikkevarer, og evt. også lægge deres rolle.
- Et område, hvor I kan spille, helst stående.

## INTRO

Når I er på plads i lokalet, starter du med kort at ridse scenariets præmis op.

- Vi spiller historien om Ragnarok – men nu er den en vil science fiction-historie!
- I spiller Rummets Norner, der ser historien i rummets tåger.
- Undervejs skifter I mellem at se verden fra nornernes perspektiv, og fra de forskellige karakterer i historien.
- Der er mange karakterer i scenariet. Vi kommer ikke til at have dem alle sammen i spil. Der er kun fire karakterer, der altid er med i spillet. (Forklar de to borde, og hvordan karakterer kommer i spil).
- Vi kan sagtens skiftes til at spille den samme karakter.
- Vi kan nå at have cirka tre scener med en karakter, så vi går lige til den interessante historie.

Gennemgå forløbet.

- Intro: Her præsenterer vi kort de centrale karakterer og steder.
- 1. akt: Her sætter I scener, hvor de centrale karakterer møder nogle af de øvrige karakterer. Vi introducerer 4 andre karakterer, og ridser historierne for dem og de centrale karakterer op. Jeg har nogle korte prompts til scenerne, men hvis I har en god idé til en scene, er jeg meget lydhør.
- 2. akt: Her kan I sætte en scene hver. Vi skal have karakterernes historier bragt videre. I kan godt introducere nye karakterer, men de vil mest være bipersoner i andres historier.
- 3. akt: Her bringer vi historierne til deres klimaks. Jeg starter tredje akt med en scene, hvor vi ridser op hvor karaktererne står.
- Ragnarok: Til sidst fortæller vi Ragnarok. Hel flyver fra Niflheim i Naglfar, kvantesolen bliver slukket, Loke slipper fri hvis han ikke allerede er fri. Herefter slår de stridende hinanden ihjel. Til sidst, når Aser og Jætter har slået hinanden ihjel, ser vi antydningen af hvad der sker med Nanna og hvem der måtte være med hende i G1-M13, og så slutter vi scenariet.

Gennemgå principper og mekanikker

- Vi står op når vi spiller.
- Når du sætter en scene, så siger du, hvor vi er, mindst én karakter i scenen, og hvad de vil have ud af scenen. Herefter

vil der typisk være én af de andre, der vælger en anden karakter, og siger hvorfor du ikke kan få det, du vil have.

- Når vi spiller, skifter vi mellem norneperspektiv og karakterperspektiv.
  - Norneperspektiv: Tal til de andre, og kald dem ”søstre”. Brug sansninger. Bliv i nuet.
  - Karakterperspektiv: Vær i karakteren. Bevæg dig gerne. Tal dramatisk.
- Jeg klipper scenen.
- Følg principperne – de står på jeres roller.
  - Sig ja
  - Det sagte gælder
  - Vildere eller videre
  - Afvis, accepter eller eskaler
  - Lad hinanden tale ud
  - Vær kort og fokuseret
  - Marker, når du vil bidrage
  - Skriv på papirerne

Præsenter de tre norner (plus V-LVE), og fordel dem. Hver norne repræsenterer noget lidt forskelligt:

- Skuld: Viljesvæsners vilje
- Verdande: Naturkræfter, drifter og tilfældigheder
- Urd: Den store skæbneplan.
- V-LVE: Viljesvæsners forsøg på at forudse og påvirke skæbnen.

Lad spillerne gribe den norne, der appellerer mest til dem. Bed spillerne skimme forsiden af nornerne, men lade være med at kigge på siden med karakterer. Den får de tid til at dykke ned i senere.

## OPVARMNING

Nu er det tid til stille og roligt at tage hul på historien. Først ved at definere de tre folkeslag, derefter ved at prøve en scene.

**Definer folkeslag:** Tag arkene med folkeslagene. Præsenter folkeslagene, og fortæl om deres prædefinerede kendetegn. Bed nu spillerne om sammen at føje mindst ét kendetegn til hvert folkeslag. Noget der gør, at man altid kan kende en Ase fra en Vane fra en Jætte.

Mind gerne spillerne om to principper: **Vildere eller videre**, og **sig ja!** Lad spillerne tale sig ind på hinanden, indtil de har fundet noget, som I sammen synes er fedt. Du må meget gerne bidrage til denne her samtale, men lad spillerne lægge ud. I må gerne skrive mere end én ting på et folkeslag, hvis bare det er noget I kan huske i spil.

**Prøvescene: Balder, Loke og Høder.** Sæt en kort scene, hvor I prøver norneperspektivet og karakterperspektivet af.

I spiller scenen hvor Loke overtaler Høder til at skyde Balder. Loke vil fortælle Høder, at Frigg jo har skaffet balder et skjold der beskytter mod alt, undtagen selve solen. Scenen slutter når Høder tager våbnet, eller når du synes I har fået prøvet mekanikken af.

## #HOLD PAUSE OG LÆS KARAKTERER

Her giver det mening at holde en pause. Bed spillerne om at bruge en del af pausen på at udforske karaktererne. De kan starte med oversigten bag på deres rolle, og derefter kigge på de karakterer, der tænder deres interesse.

De bør som minimum skimme de fire centrale karakterer, så de har en idé om, hvem de er. Derudover er det godt hvis de har i hvert fald et par andre karakterer, de er interesserede i, og som de har en forståelse af.

Sørg for at spillerne ved, at der ikke er nogen forventning om at de har læst alle karakterer. Man kan altid bede om at få en karakter opsummeret.

## START SCENARIET

Når I er vel tilbage fra pause, starter du scenariet med prologen. Herefter kan I prøve at køre til og med akt to, hvor det kan være gavnligt for dig at holde en pause.

# SCENER

## PROLOG: ODIN OG PROGNOSEMASKINEN

Nornerne ser Odin, der står ved sin Prognosemaskine. De ser ham lægge sidste hånd på værket, og starte maskinen. Derefter ser de sig selv tone frem foran Odin. Endelig hører de, hvordan Odin beder nornerne om indsigt i, hvad fremtiden mon bringer, og nornerne indvilliger i at fortælle ham om Ragnarok.

Sådan spiller I scenen:

Start med at gennemgå for spillerne, hvad scenen skal vise. Fortæl dem også, at du styrer denne her scene, men at de endelig skal fortælle med.

- Fortæl hvordan Odin lægger sidste hånd på sin prognosemaskine.
  - Fortæl hvordan prognosemaskinen ser ud.
  - Fortæl om Odin der arbejder.
- Fortæl hvordan Odin tænder for maskinen, og maskinen starter op.
  - Fortæl evt. hvordan V-VLE tager sig ud.
- Fortæl hvordan Nornerne træder frem for Odin.
  - Lad hver norne beskrive sig selv i tredje person:  
”Søstre, jeg ser Verdande træde frem for Alfaderen.”
  - Du kan evt. spørge dem, hvordan de adskiller sig fra de andre norner, og hvordan man kan se.
- Gå i karakter og spil hvordan Odin beder dem om at fortælle om fremtiden.
  - Du spiller Odin, mens de spillerne spiller nornerne.

- Slut scenen af, når de begynder at fortælle for Odin.

## INTRO-MONTAGE

I denne sekvens ser nornerne ud over solsystemet Yggdrasil – fra det rige Asgård og Odin på den befæstede rumstation Valhal over Loke og Sigyn på rumstationen Nidhugg ned til Niflheim, hvor Hel regerer over vrag, og Nanna finder et spinkelt håb ombord på G1-M13.

Denne scene er en ren fortællescene, hvor I kort introducerer hver af de centrale karakterer, samtidig med at I etablerer aspekter af verden. Du svinger taktstokken, og sørger for at I kommer rundt. Du deltager også i fortællingen, men giv spillerne god mulighed for at komme til, så du kan bygge videre på deres bidrag. Så når du sætter scenen, fortæller du måske stort set kun hvor vi er, før du giver spillerne mulighed for at bidrage: ”Søstre, jeg ser Valhal, Asernes planet, det rigeste sted i Yggdrasil”.

Du kan evt. fortælle spillerne, at I starter hver lille scene med at beskrive omgivelserne, og så zoomer længere og længere ind, indtil I har stillet skarpt på den centrale karakter i scenen. Hvis det var en film, ville I ende hver scene med et nærbillede af karakterens ansigt

Til denne sekvens hører tre sedler med opgaver, en til hver norne. På sedlen stå nogle ting, nornen skal sørge for kommer i spil. Når først en ting er i spil, må de øvrige norner meget gerne bygge videre på det, selvfølgelig med udgangspunkt i ”Vildere eller videre”. Hvis en spiller ikke bringer et element i spil, kan du selv gøre det, eller du kan gå videre uden at det bliver bragt i spil. Lad være med at bruge energi på at prompte spillerne, hvis I for øvrigt har fået etableret karakteren og deres sted.

Du kan godt beslutte dig for at tage scenerne i en lidt anden rækkefølge, hvis du har en grund til det. Start altid med Odin, men

det kan for eksempel godt give mening at bytte om på Hel og Nanna.

### Odin i Valhal

Her beskriver I, hvordan Aserne lever i velstand på deres planet, Asgaard, og hvordan Odin regerer fra sin kampklare rumstation, Asgård. Prøv at sikre at I introducerer:

- **Asgård**, Asernes planet, hvor Aserne lever i velstand og luksus.
- **Valhal** – en gigantisk rumstation svævende over planeten.
- Odins hær af **kybernetiske Einherjer**
- Odins flåde af **Valkyrieskibe**.
- Odin inderst i Valhal, på hans trone, **Lidskjalv**, hvorfra han har adgang til alle efterretninger og al data i hele Yggdrasil.

Hvis I ikke allerede har besvaret det, slutter du af med at spørge: Er Odin mere fyldt af overmod eller frygt?

### Sigyn på Nidhugg

Her beskriver I, hvordan Loke er fanget på Nidhugg, en rumstation tæt ved solen, alt imens Sigyn slæber for at skærme ham imod de smertefulde stråler. Prøv at sikre at I introducerer:

- Kvantesolens stråler
- Lokes smerter
- Det sære apparat, der holder ham fast.
- Sigyns hårde arbejde med at holde Loke fri af smerterne.

Hvis I ikke allerede har besvaret det, slutter du af med at spørge: Hvad ønsker Sigyn sig mest brændende: at befri Loke fra hans pinsler, eller at få hævn over Odin for den uret, han har begået imod hende?



## Hel i Helheim

Her beskriver I, hvordan Hel hersker over vrag af skibe og mennesker. Prøv at sikre at I introducerer:

- Det sorte hul, **Ginnunggab**, der altid præget tilværelsen i Niflheim.
- **Helheim** – Hels fæstning/base/hovedstad i Niflheim.
- **De menneskelige vrag**, der bebor hendes rige.
- Skibet **Naglfar**, der er ved at blive bygget af vragdele fra Niflheim. Det er næsten – men ikke helt – færdigt.
- **Hel, regent og kvantevæsen**, og hvordan hun skifter mellem to forskellige udseender: ung, smuk og stærk og gammel, udtørret, halvdød.

Hvis I ikke allerede har besvaret det, slutter du af med at spørge: Hvad er det, der især driver Hel: Hendes ønske om at herske, eller hendes harme over den måde, Aserne har behandlet hende?

## Nanna på G1-M13

Her beskriver I, hvordan Nanna udforsker skibet G1-M13. Det er et gammelt, ødelagt skib, men det kan repareres.

Prøv at sikre at I introducerer:

- **Vragtågen Niflheim**, fyldt med skibsvrag.
- Sporene efter **de folk, der har bygget skibet**, og det formål det har tjent tidligere.
- **Mærkerne efter tidens tand**, og de ting, der skal sættes i stand.
- Det **formål**, skibet en gang har tjent.
- Nanna, ved **Balders dvalekiste**.

Hvis I ikke allerede har besvaret det, slutter du af med at spørge: Er Nanna mere fyldt af håb over den mulighed, hun har fået, eller fortvivlelse over muligheden for at hun kan lykkes med sin opgave?

## FØRSTE AKT

Nu begynder historien for alvor. Første akt består af fire scener, en for hver central karakter. I hver scene mødes en af de centrale karakterer med en ny sidekarakter, og vi får begges historier tegnet op.

Herunder er der fire oplæg til scener, som du kan bruge til at hjælpe spillerne. Hvis en spiller har et forslag til en anden scene, de gerne vil sætte, kan du dog sagtens være åben for det. Tag dem i den rækkefølge, du synes det giver mening. Hvis du ikke har grund til andet, så start med Odin.

Uanset om I spiller ud fra et af oplæggene, eller ud fra en spillers forslag, skal hver af de fire scener som minimum:

- Præsentere den centrale karakter, og tegne deres historie skarpt op.
- Bringe en anden karakter i spil, præsentere dem og tegne deres historie skarpt op.

I kan godt bringe mere end én sidekarakter i spil i en scene. I skal dog være lidt tilbageholdende med det – I vil ikke have for mange karakterer i spil. For mange karakterer i én scene kan også mudre billedet, så én af karaktererne ikke rigtig kan komme til sin ret. Den tredje spiller kan sådan set godt vælge at føje noget til fortællingen, men som regel vil det være bedre at de sidder over. Det giver dem mulighed for at puste lidt ud, og være tilskuer.

Pas også på med at bruge den samme karakter i mere end én scene – første akt er i høj grad til at sætte historier i søen. I kan godt gøre det, hvis det ser ud til at give mening. Måske en karakter går fra én central karakter med et budskab til en anden.

### Oplæg til scener:

- Odin opsøger nogen for at smede rænker. Mon det er en medsammensvoren eller et offer, han opsøger?
- Sigyn: Sigyn mødes med nogen for at bede om hjælp. Er det mon en ven, eller håber hun desperat?
- Hel modtager nogen i audiens. Hvad mon de vil med Niflheims hersker, og hvad forventer hun i retur?
- Nanna opsøger nogen for at overtale dem til at hjælpe med hendes forehavende. Hvem mon hun har valgt, og mon de kan lægge deres forpligtelser til siden for at hjælpe hende?

## ANDEN AKT

I anden akt er det op til spillerne at sætte scener, og bringe karakterernes konflikter frem til et punkt, hvor de kan afsluttes i tredje akt.

Hver spiller får mulighed for at sætte én scene. Spilleren sætter scenen ved at vælge en karakter, der skal være i fokus i scenen, og sige hvor de er og hvad de vil. De kan også sige, hvem der ellers er med i scenen, eller de kan lade det være op til de andre spillere.

De øvrige spillere har nu mulighed for at vælge en karakter, som de spiller i scenen. Hvis den første spiller har defineret hvem der er med, er det selvfølgelig de karakterer, de skal spille. De siger også, hvad deres karakter vil i scenen, og hvorfor de ikke bare kan give den første karakter, hvad de vil have.

Som i første akt vil det som regel være bedst med to karakterer i en scene. Du kan godt acceptere tre karakterer i en scene, hvis I har en god grund til det, der helst også bringer alle tre karakterers historier videre.

I kan godt sætte nogle få nye karakterer i spil i løbet af denne akt, hvis I har brug for det. I skal bare være klar over, at de formentlig primært bliver bipersoner i andre karakterers scener. Sæt ikke mere end tre karakterer i spil.

I denne akt er din rolle i høj grad at hjælpe spillerne. Sørg for at de sætter skarpe scener med klare mål, der bringer karakterernes historier videre. Hjælp spillere, der har svært ved at finde på scener. Sørg for at de holder tempoet og tonen når de fortæller.

Du kan også godt gå ind og spille en karakter, hvis det giver mening – og hvis du kan rumme det. Du kan også beslutte dig for selv at sætte en scene – især hvis der er en eller flere karakterer, der ikke er klar til tredje akt, og hvis I har tid til det.

## MELLEMSPILE: FESTEN

Alle elsker at gå til fester! Så når nogen inviterer, dukker man da op! Sådan går det for sig, at alle karakterer i spil dukker op til samme fest – med én undtagelse. Der er én der er blevet ”glemt”, da invitationerne blev sendt ud.

Den person dukker selvfølgelig op. De indlader sig med det samme i et skænderi, hvor de sviner alle andre til efter tur, og får tilbage med samme mønt.

Denne scene tjener som et pit-stop lige inden kulminationen. Her får I gjort status over alle, der er i spil, og får kort repeteret, hvor de er i deres konflikter.

### Forbered denne scene

Der er to funktioner, du skal have besat, inden denne scene starter: Værten, som er den der holder festen, og den ubudne gæst. Den ubudne gæst er især ret vigtig at tænke over i god tid.

Derudover skal du prøve at finde på nogle gode fornærmelser, som den ubudne sæt kan slynge i hovedet på de øvrige karakterer. Til det formål er der et ark bagerst i scenariet, hvor du kan markere hvem der er i spil, og tage nogle noter til karakterernes ømme punkter.

Her er nogle bud på, hvem du kan vælge til de to funktioner:

**Værten:** Der er nogen der holder festen. Det kan være en af de karakterer, I har i spil, men det kan også sagtens være en biperson, der ikke i øvrigt er i spil. Du kan godt vælge en karakter, der ikke er kommet i spil, eller en af nedenstående, der slet ikke er en del af historien i øvrigt. Undgå at vælge Odin – han skal gerne være lidt på udebane. Herunder er nogle muligheder:

- **Frey-Freya:** En fest her vil formentlig få karakter af et orgie.
- **Skade:** En god neutral part, der er relateret til hovedparten af karaktererne. Hendes fest vil formentlig indeholde jagt og sport, og foregå udendørs.
- **Hel:** Et lidt specielt bud, men ikke helt ved siden af. Hel vil formentlig gerne fremstå som en dronning, og dertil hører at holde fester. Jeg kan se en fed scene for mig, hvor menneskevrage varter op i den ene ende af huset, mens Hels vagter skjuler Naglfar i den anden ende.
- **Surt:** Også et lidt særligt bud, men man kunne sagtens forestille sig at Surt har inviteret til en festival af en eller anden slags – og med én eller anden sær bagtanke.
- **Frigg:** Som den store diplomat og samler, prøver Frigg at gyde olie på vandene. Det vil foregå i Asgårds storståede rigdom.
- **Ægir:** Ægir er en jætte, men en der er ven med guderne. Han bor i et kæmpe hus på Asgårds hav. Brug ham, hvis der ikke er nogen oplagte kandidater blandt de karakterer, der er i spil.

**Den ubudne gæst:** Den ubudne gæst er en karakter, der ikke er blevet inviteret til festen – for alle ved, at de vil skabe en dårlig stemning ved deres blotte tilstedeværelse. Det er din karakter i scenen. Vælg en karakter som du har nemt ved at se i rollen som den, der sarkastisk fornærmer alle omkring sig. Denne funktion skal besættes af en karakter, der er i spil! Gode bud er:

- **Loke:** Det oplagte bud – hvis han er i spil. Han har et udestående med nærmest alt og alle.
- **Angrboda:** Lokes elskerinde er også oplagt. Hun er i forvejen lidt af en skurk, og har formentlig ikke nogen, hun ikke kan hudflette.

- **Sigyn:** Sigyn er mindre rapkæftet en Loke, men hvis hun er blevet etableret som tilpas bitter, kan hun være en god kandidat.
- **Hel:** Meget afhængigt af, hvordan I har etableret hende. I den rigtige sammenhæng kan hun være en oplagt figur at "glemme" og så har hun en god baggrund for at dukke op og være harm over at være blevet udelukket.
- **Surt:** Han kan slå på, at han er repræsentant for folket og kan skose de fremmødte for at være elitære og ude af trit.

## Spil scenen sådan

- Start med at gennemgå for spillerne, hvad der skal ske.
- Sæt scenen, og fortæl sammen om stedet, om de tilstedeværende, og om hvordan alle fester.
- Bring nu den ubudne gæst i spil. Tag en omgang eller to hvor I beskriver hvordan den ubudne kommer til stede, og hvordan de tilstedeværende reagerer. Pluk evt. et par karakterer ud – værten er oplagt, og måske Odin.
- Skift herefter til karakterperspektiv. Det kommer formentlig til at ske helt naturligt ved at en af spillerne tager en karakter, og konfronterer den ubudne med at de ikke er velkomne. Du svarer ved at lade den ubudne fornærme karakteren igen.
- Herfra skifter spillerne relativt hurtigt ind og ud: Én spiller tager en karakter fra bordet og fornærmer eller irettesætter den ubudne, og den ubudne svarer ved at fornærme karakteren. I kan godt udveksle et par omgange replikker, men lad være med at dvæle ved nogen. Giv en god sviner til karakteren, lad dem svare, og så videre til den næste.
- Når I har været alle karaktererne igennem, lukker I hurtigt scenen, og går videre til tredje akt.

NB: Lige før denne scene kan være et godt sted til en pause. Det giver dig også lidt tid til at formulere fornærmelser.

Hvis du mangler inspiration, skal du ikke være for stolt til diskret at spørge spillerne, hvad de tænker er en karakters ømme tå.

## TREDJE AKT

Tredje akt kører på meget samme måde som anden akt. Men nu skal historierne spilles færdige.

I denne akt kan I godt have tre karakterer i én scene, hvis det giver mening. Men sørg for at hver scene slutter med en tilfredsstillende afrunding for karakterens scene, eller måske et sted hvor historien kan finde en slutning i Ragnarok.

Karakterer bør ikke optræde i mere end én scene i tredje akt – gør det kun hvis der er en god grund til det. Sæt ikke nye karakterer i spil i tredje akt!

I denne akt er din opgave i meget høj grad at hjælpe spillerne med at sætte stærke scener, der kan afrunde historierne tilfredsstillende. Hvis det i øvrigt kører, kan du også sagtens gå ind og spille en karakter eller to.

Du kan godt sætte en scene, hvis der er brug for det for at få rundet historien af. Men hold øje med tiden!

## RAGNAROK

Nu er tiden kommet til at slutte det hele. Det foregår i en fortællescene, hvor I fortæller om det store, altødelæggende Ragnarok.

Scenen foregår i tre faser: en optakt, et klimaks og en udtoning. Du styrer slagets gang, og alle står i en cirkel og fortæller. Det giver formentlig ikke mening at gå i karakterperspektiv her.

**I optakten** fortæller I om det, der leder op til Ragnarok. Det vil som minimum sige (men ikke nødvendigvis i denne her rækkefølge):

- Naglfar hæver sig fra Niflheim. Hvem mon er med om bord? Husk at beskrive Hel på broen.
- Aserne ruster sig til kamp. Beskriv gerne de forskellige Asers sindstilstand. Ikke mindst bør I lige se Odin, der ruster sig til sin sidste kamp.
- Kvantensolen slukkes. Er det mon Fenris-GNDR, der slår til, eller har Hel fundet en anden måde at få det til at ske?
- Loke bryder fri, hvis han ikke er sluppet fri allerede.

**I klimakset** mødes de forskellige stridende parter. Se kampen i glimt, hvor man måske ser karaktererne strides to og to, eller to mod en. Vi vil hellere se enkelte karakterer kæmpe bravt og falde episk, end vi vil se det store billede. Vi ved godt hvordan slaget ender – det interessante er, hvordan den enkelte møder sin skæbne!

**I udtoningen** ser vi efterdønningerne efter slaget. Igen, ikke nødvendigvis i rækkefølge:

- G1-M13 rejser sig fra Niflheim.
- Der ligger skibe og krigere ødelagte tilbage på slagmarken.
- Alle planeterne er lagt øde.

Slut Ragnarok – og scenariet – af med at vise et glimt af, hvad der kommer efter: G1-M13 lander og begynder genopbygningen, flyver bort til et nyt sted at bosætte sig – eller hvad I nu finder ud af, der sker. Lad det være et åbent spørgsmål, hvordan det kommer til at gå dem.

I kan lade G1-M13 være vores synspunkt på ødelæggelserne ved at beskrive, hvordan de flyver hen over ruinerne. I kan også starte med at fortælle om det ødelagte landskab, og så lade G1-M13 være et lyspunkt i mørket. Det kommer an på, hvad du vurderer, der kan fungere i jeres fortælling.

En ting du kan overveje, er at lade én karakter have overlevet slaget. Gør det, hvis du synes det kan give mening og give en god krølle på historien. Prøv at lade være med fra starten at sige, hvem den overlevende er. Beskriv i stedet hvordan vedkommende rører på sig, rejser sig – og fortæl så først hvem det er, når I ikke kan lade være længere.

# #HANDOUTS

Herefter følger roller, karakterer, opgaver, forberedelsesark m.m.



# SKULD

## - DET DER VIL SKÆ

### VILJEVÆSNERS AGT DRIVER SKÆBNENS SKYTTEL

I tomrummet mellem stjernerne eksisterer tre norner. Tre bevidstheder, der bevidner tidens vorden. I ser hvordan alting bliver til, eksisterer og forgår.

Som Skuld repræsenterer du viljesvæsners vilje, intentioner og inklinationer, dikteret af den enkeltes karakter og væsen.

Du ved dog, at viljen ikke er fri. Jo, for den enkelte ser det ud til at de har et frit valg. Hvert enkelt viljesvæsen træffer det valg, de ønsker at træffe. Men hver enkelts valg er givet af deres karakter, deres historie, deres viden og opfattelse af tingenes tilstand. I hvert øjeblik er der kun ét valg, det viljesvæsen kan træffe. De træffer det uden tvang, javist. Men fra der hvor du står, er det komplet forudsigeligt, hvilket valg de træffer.

Du ved også, hvordan det, der ligner skæbne, i høj grad formes af summen af de mange viljesvæsners valg. Alle, fra den mindste tjenestedreng og til Alfaderen selv, træffer valg. Mange af de valg rykker kun ved små ting. Men summen af de små valg kan vælte bjerge, ændre floders løb, og bringe imperier i brand.

Derfor interesserer du dig også for alle viljesvæsner, høj som lav. Se - Odins Einherjer svulmer med stolthed over Alfaderens nærvær. Derfor kæmper de stærkere. Den jætte så, hvordan Heimdal kynisk mishandlede hendes far. Hun vil slutte sig til Hel, og gå forrest når Naglfar border Odins flagskib.

#### Principper for fortællingen

Når I spiller, skal du prøve at følge disse principper:

- Sig ja
- Det sagte gælder
- Vildere eller videre
- Afvis, accepter eller eskaler
- Lad hinanden tale ud
- Vær kort og fokuseret
- Marker, når du vil bidrage
- Skriv på papirerne

Når det er din tur til at sætte en scene:

- Vælg et sted, (mindst) én karakter, og fortæl hvad den karakter vil i scenen.
- De andre kan vælge en karakter, og sige, hvorfor din karakter ikke umiddelbart kan få, hvad de vil have - og også hvad deres karakter vil have i scenen.
- Du starter med at sætte scenen som norne. De andre uddyber.
- Du bringer din karakter i spil. De andre uddyber.
- De bringer deres karakterer i spil. Du er med til at uddybe.
- Skift til karakterernes perspektiv, og spil scenen.

#### Inspiration til fortælling

Måske giver det sig selv, hvilken scene du skal spille, og hvordan du skal spille hver enkelt karakter i en scene. I så fald skal du ikke lade dig stoppe.

Men hvis du ikke ved, hvad du skal gøre, eller du mangler inspiration, så kig herunder.

Når du beskriver scener, kan du sørge for at vi ser:

- ... hvordan omgivelserne er formet af de, der bor der.
- ... soldater, tjenere, følgesvende, og andre almindelige folk.

Når du skal portrættere en karakter, kan du overveje:

- ... hvad er én ting, de tror på fuldt og helt.
- ... hvad er de ude af stand til at se eller fatte i denne situation?

Demonstrer løbende:

- ... hvordan ikke engang den mægtigste kan slippe fri af sin viljes fængsel.
- ... hvordan det der indefra ligner frie, velovervejede valg, udefra fremtræder som ubønhørlig nødvendighed.

## Centrale karakterer - kort

**Odin:** Alfaderen har regeret i umindelige tider i spidsen for Asernes oplyste oligarki. Nu prøver han med al magt at forhindre den forestående undergang. Hvor langt vil han gå for at undgå det uundgåelige?

**Sigun:** Sigun sad til højbords som en af Asernes Asynjesøsterskab og som partner til Odins betroede rådgiver og blodsbror, Loke. Men siden Loke faldt har hun slidt for at lindre hans lidelser. Nu har hun to ønsker tilbage i livet: at befri sin elskede fra hans lidelsesfyldte fængsel – og at få hævn over Odin, der har kastet hende og hendes familie ud i denne lidelse.

**Hel:** Dronningen over vragene ser med misundelse op på de, der kan nyde at slænge sig i lyset tæt ved solen, mens hun er forbandet til at blive i mørket. Imens hendes undersætter bygger hende et skib af vragdele, smeder hun rænker for at kunne vælte As'arne og slukke solen.

**Nanna:** Elsket og elsker af den lyseste og ædleste af Aserne, har Nanna fået et tungt hverv: at samle forsyninger og pålidelige folk, der kan bygge en ny og bedre verden efter dennes sammenbrud.

## Øvrige karakterer - kort

**Heimdall:** Asernes efterretningschef, den genetisk perfekte søn af ni mødre. Han har tjent Odin trofast i mange år. Men ville Aserne egentlig ikke være bedre tjent med ham ved roret?

**Thyor:** Asernes æverste general, kommandant for Einherjer og Valkyrier. Han er den bedste kriger i Yggdrasil. Men hvad gør han, når Tyngdehammeren, hans dyrebareste øje, er blevet stjålet?

**Vale Ulvehjerte:** Odins modigste søn, der bragte Loke til sin straf. Men en mørk hemmelighed er ved at komme for en dag. I virkeligheden er han Lokes søn, forvandlet af Odin ved sær og ildevarslende videnskab så han kunne styrte sin familie.

**Surt:** Anfører af jætterne i minerne på den hede planet, Muspelheim. Han har allieret sig med Hel, for hun er den med den bedste mulighed for at styrte Odin og Aserne. Men når han må vælge, kæmper Surt så for sit folk - eller for sig selv?

**Loke:** Odins tidligere bedste ven, rådgiver og problemknuser. Nu er han den hårdest straffede i hele Yggdrasil. Hvad mon han gør, når han slipper fri af sit fængsel?

**Angrboda Sorgbringer:** En jættekvinde, der har været Lokes elskerinde og medsammensvorne. Nu lægger hun planer for, hvordan hun skal styrte Odin og Aserne.

**Høder:** Ramte sin broder, Balder, med et våben han fik af Loke. Nu forsøger han at sone sin forbrydelse ved at hjælpe Nanna med hendes opgave.

**Balder:** Den blideste og mest følsomme af Aserne er blevet ramt af en flig af Kvantensolen. Han er nu hensat i dødelig dvale i en kiste i Hels rige. Herfra har han set Nornernes profetier, og herfra rækker han ud til de, der kan være med til at bygge en bedre verden efter Ragnarok.

**Skade:** Efter hendes fars død blev hun gift med Vanen Njord, og blev en del af Asernes samfund. Men nu tyder meget på, at Aserne har læst om hendes fars død, og at hans morder stadig er ustraffet. Kaster Skade sit gode liv til side for sin hævn?

**Frigg:** Odins hustru står sin mand tro. Men samtidig søger hun at beskytte de svage i Yggdrasil. Og når Odin ikke vil lytte til fornuft, bliver det snart umuligt for hende at gøre begge dele. Så vil hun forråde sin mand, eller gå til grunde ved hans side?

**Frey-Freya:** Den hermafroditiske Vane har skabt et paradys, som de aldrig selv kan tage del i. Derfor søger de efter nærhed andre steder. Kan de sige nej når en elsker kommer til dem med en forbøn, uanset hvor uklog den er?

**Njord:** Vanernes anfører stod i gamle dage last og brast med Odin. Men Odin er ikke som han var, og Njord må indse, at han har været med til at skabe et regime, han ikke kan udstå. Men kan han rive det ned, han selv var med til at bygge op?

**Hermod:** Odins yngste søn tjener som sin faders væbner. Han længes efter at blive sin egen mand, men håber at hans far en dag vil se ham, og anerkende ham. Men hvad gør han, når Odin beder ham om noget, der strider imod alle hans principper?

# VERDANDE

# - DET DER MÅ SKE

## NATURLOVENS UBØNHØRLIGHED ER SKÆBNENS ISLÆT

I tomrummet mellem stjernerne eksisterer tre norner. Tre bevidstheder, der bevidner tidens vorden. I ser hvordan alting bliver til, eksisterer og forgår.

Som Verdande repræsenterer du det evigt fremadskridende nu. Naturlovens nødvendighed. Tilfældighedernes spil.

For du ved, at alting er styret rent af tilfældigheder og rummets grundlæggende naturkræfter. Det gælder helt fra de tilfældige kvantehenfald og op til, hvordan adrenalin får Surt til at tabe besindelsen, og begå den fejl, der koster ham livet.

For Aser, Jætter, Vaner - disse navne er blot betegnelser for bestemte typer dyr. Komplekse dyr, javist. Men alle er undergivet deres biologisk betingede instinkter - der igen er helt bestemt af de biokemiske reaktioner, der blot udspringer af fysiske processer.

Det er klart at disse tre folk har en større påvirkning på de andre fænomener i Yggdrasil, end deres masse burde tilsige. Men de er tåber, hvis de tror sig hævet til et særligt plan.

Derfor ynder du også at minde dine søstre om, hvordan viljesvæsners omgivelser er allestedsnærværende. Hvordan planter slynger sig om bygninger og insekter sværmer. Hvordan kvantesolen varmer Sigyns ansigt mens hun slider. Hvordan Ginnungagab langsomt men sikkert trækker alt til Niflheim, for derefter at fortære det. For den eneste sande konstant er det evige entropiske forfald.

### Principper for fortællingen

Når I spiller, skal du prøve at følge disse principper:

- Sig ja
- Det sagte gælder
- Vildere eller videre
- Afvis, accepter eller eskaler
- Lad hinanden tale ud
- Vær kort og fokuseret
- Marker, når du vil bidrage
- Skriv på papirerne

Når det er din tur til at sætte en scene:

- Vælg et sted, (mindst) én karakter, og fortæl hvad den karakter vil i scenen.
- De andre kan vælge en karakter, og sige, hvorfor din karakter ikke umiddelbart kan få, hvad de vil have - og også hvad deres karakter vil have i scenen.
- Du starter med at sætte scenen som norne. De andre uddyber.
- Du bringer din karakter i spil. De andre uddyber.
- De bringer deres karakterer i spil. Du er med til at uddybe.
- Skift til karakterernes perspektiv, og spil scenen.

### Inspiration til fortælling

Måske giver det sig selv, hvilken scene du skal spille, og hvordan du skal spille hver enkelt karakter i en scene. I så fald skal du ikke lade dig stoppe.

Men hvis du ikke ved, hvad du skal gøre, eller du mangler inspiration, så kig herunder.

Når du beskriver scener, så sørg for at vi ser:

- ... rummets fænomener - sorte huller, asteroider og kometer, planetare ringe.
- ... sære dyr og vildtvoksende planter.

Når du skal portrættere en karakter, kan du overveje:

- ... hvordan de er påvirket af deres drifter og instinkter.
- ... hvordan deres krop agerer i den situation, de er i.

Demonstrer løbende:

- ... hvordan selv den mægtigste er styret af drifter, instinkter og tilbøjeligheder.
- ... hvordan tilfældigheder kan drive verden frem.

## Centrale karakterer - kort

**Odin:** Alfaderen har regeret i umindelige tider i spidsen for Asernes oplyste oligarki. Nu prøver han med al magt at forhindre den forestående undergang. Hvor langt vil han gå for at undgå det uundgæelige?

**Sigyn:** Sigyn sad til højbords som en af Asernes Asynjesøsterskab og som partner til Odins betroede rådgiver og blodsbror, Loke. Men siden Loke faldt har hun slidt for at lindre hans lidelser. Nu har hun to ønsker tilbage i livet: at befri sin elskede fra hans lidelsesfyldte fængsel – og at få hævn over Odin, der har kastet hende og hendes familie ud i denne jammer.

**Hel:** Dronningen over vragene ser med misundelse op på de, der kan nyde at slænge sig i lyset tæt ved solen, mens hun er forbandet til at blive i mørket. Imens hendes undersætter bygger hende et skib af vragdele, smeder hun rænker for at kunne vælte Aserne og slukke solen.

**Nanna:** Elsket og elsker af den lyseste og ædleste af Aserne, har Nanna fået et tungt hverv: at samle forsyninger og pålidelige folk, der kan bygge en ny og bedre verden efter dennes sammenbrud.

## Øvrige karakterer - kort

**Heimdall:** Asernes efterretningschef, den genetisk perfekte søn af ni mødre. Han har tjent Odin trofast i mange år. Men ville Aserne egentlig ikke være bedre tjent med ham ved roret?

**Thyor:** Asernes æverste general, kommandant for Einherjer og Valkyrier. Han er den bedste kriger i Yggdrasil. Men hvad gør han, når Tyngdehammeren, hans dyrebareste øje, er blevet stjålet?

**Vale Ulvehjerte:** Odins modigste søn, der bragte Loke til sin straf. Men en mørk hemmelighed er ved at komme for en dag. I virkeligheden er han Lokes søn, forvandlet af Odin ved sær og ildevarslende videnskab så han kunne styrte sin familie.

**Surt:** Anfører af jætterne i minerne på den hede planet, Musspelheim. Han har allieret sig med Hel, for hun er den med den bedste mulighed for at styrte Odin og Aserne. Men når han må vælge, kæmper Surt så for sit folk - eller for sig selv?

**Loke:** Odins tidligere bedste ven, rådgiver og problemknuser. Nu er han den hårdest straffede i hele Yggdrasil. Hvad mon han gør, når han slipper fri af sit fængsel?

**Angrboda Sorgbringer:** En jættekvinde, der har været Lokes elskerinde og medsammensvorne. Nu lægger hun planer for, hvordan hun skal styrte Odin og Aserne.

**Høder:** Ramte sin broder, Balder, med et våben han fik af Loke. Nu forsøger han at sone sin forbrydelse ved at hjælpe Nanna med hendes opgave.

**Balder:** Den blideste og mest følsomme af Aserne er blevet ramt af en flig af Kvantensolen. Han er nu hensat i dødelig dvale i en kiste i Hels rige. Herfra har han set Nornernes profetier, og herfra rækker han ud til de, der kan være med til at bygge en bedre verden efter Ragnarok.

**Skade:** Efter hendes fars død blev hun gift med Vanen Njord, og blev en del af Asernes samfund. Men nu tyder meget på, at Aserne har løjet om hendes fars død, og at hans morder stadig er ustraffet. Kaster Skade sit gode liv til side for sin hævn?

**Frigg:** Odins hustru står sin husbond tro. Men samtidig søger hun at beskytte de svage i Yggdrasil. Og når Odin ikke vil lytte til fornuft, bliver det snart umuligt for hende at gøre begge dele. Så vil hun forråde sin mand, eller gå til grunde ved hans side?

**Frey-Freya:** Den hermafroditiske Vane har skabt et paradys, som de aldrig selv kan tage del i. Derfor søger de efter nærhed andre steder. Kan de sige nej når en elsker kommer til dem med en forbøn, uanset hvor uklog den er?

**Njord:** Vanernes anfører stod i gamle dage last og brast med Odin. Men Odin er ikke som han var, og Njord må indse, at han har været med til at skabe et regime, han ikke kan udstå. Men kan han rive det ned, han selv var med til at bygge op?

**Hermod:** Odins yngste søn tjener som sin faders væbner. Han længes efter at blive sin egen mand, men håber at hans far en dag vil se ham, og anerkende ham. Men hvad gør han, når Odin beder ham om noget, der strider imod alle hans principper?

# URD

## DEN STORE PLAN ER SKÆBNE'S TREND

I tomrummet mellem stjernerne eksisterer tre nørner. Tre bevidstheder, der bevidner tidens vorden. I ser hvordan alting bliver til, eksisterer og forgår.

Som Urd repræsenterer du den fastlagte plan. Den store fortælling. Den overmenneskelige mening. Hvem har fastlagt den? Det ved ingen - selv ikke du. Men det er åbenlyst, at historien bevæger sig på en fastlagt kurs.

Intet sker således rent tilfældigt. Gårsdagens strid fører til morgendagens vindinger. Forbrydelser i dag straffes i morgen. Langsomt, men sikkert, begivenhed efter begivenhed, bevæger historien sig fremad, videre mod et mål. Hvad er det mål? Du spejder efter det, men ser det ikke klart. Men du ved dog at det er der.

Dine søstre tror dig ikke. De ser kun tilfældigheder, forfald og meningsløshed. Derfor ynder du at vise dem meningen. Hvordan fortiden har beredt vejen for i dag. Se hvordan viljesvæsner har betvunget deres natur, og har opnået ting, der aldrig kunne være opnået af individers egennyttige interesse. Ved fællesskab, held og inspiration er Yggdrasil smykket med smukke bygninger, imponerende maskiner, og velstående samfund.

Og på samme måde er Yggdrasil fuldt af individer, der udretter store ting. Hvordan kan et enkelt individ have sådan en gennemslagskraft? Fordi de løftes af Skæbnens vind.

### Principper for fortællingen

Når I spiller, skal du prøve at følge disse principper:

- Sig ja
- Det sagte gælder
- Vildere eller videre
- Afvis, accepter eller eskaler
- Lad hinanden tale ud
- Vær kort og fokuseret
- Marker, når du vil bidrage
- Skriv på papirerne

Når det er din tur til at sætte en scene:

- Vælg et sted, (mindst) én karakter, og fortæl hvad den karakter vil i scenen.
- De andre kan vælge en karakter, og sige, hvorfor din karakter ikke umiddelbart kan få, hvad de vil have - og også hvad deres karakter vil have i scenen.
- Du starter med at sætte scenen som norne. De andre uddyber.
- Du bringer din karakter i spil. De andre uddyber.
- De bringer deres karakterer i spil. Du er med til at uddybe.
- Skift til karakterernes perspektiv, og spil scenen.

## - DET DER SKAL SKÆ

### Inspiration til fortælling

Måske giver det sig selv, hvilken scene du skal spille, og hvordan du skal spille hver enkelt karakter i en scene. I så fald skal du ikke lade dig stoppe.

Men hvis du ikke ved, hvad du skal gøre, eller du mangler inspiration, så kig herunder.

Når du beskriver scener, så sørg for at vi ser:

- ... storslåede bygninger, maskiner og monumenter.
- ... de mærker, som fortiden har sat på nutiden.

Når du skal portrættere en karakter, kan du overveje:

- ... hvilken rolle de har spillet og skal spille i den store fortælling.
- ... hvordan de skubber folk omkring sig i retning af deres skæbne.

### Dine moraler

Demonstrer løbende:

- ... hvordan individer uvidende spiller deres rolle i den store fortælling.
- ... hvordan folks vilje viger for den store fortælling.

## Centrale karakterer - kort

**Odin:** Alfaderen har regeret i umindelige tider i spidsen for Asernes oplyste oligarki. Nu prøver han med al magt at forhindre den forestående undergang. Hvor langt vil han gå for at undgå det uundgæelige?

**Sigyn:** Sigyn sad til højboards som en af Asernes Asynjesøsterskab og som partner til Odins betroede rådgiver og blodsbror, Loke. Men siden Loke faldt har hun slidt for at lindre hans lidelser. Nu har hun to ønsker tilbage i livet: at befri sin elskede fra hans lidelsesfyldte fængsel – og at få hævn over Odin, der har kastet hende og hendes familie ud i denne jammer.

**Hel:** Dronningen over vragene ser med misundelse op på de, der kan nyde at slænge sig i lyset tæt ved solen, mens hun er forbandet til at blive i mørket. Imens hendes undersætter bygger hende et skib af vragdele, smeder hun rænker for at kunne vælte Aserne og slukke solen.

**Nanna:** Elsket og elsker af den lyseste og ædleste af Aserne, har Nanna fået et tungt hverv: at samle forsyninger og pålidelige folk, der kan bygge en ny og bedre verden efter dennes sammenbrud.

## Øvrige karakterer - kort

**Heimdall:** Asernes efterretningschef, den genetisk perfekte søn af ni mødre. Han har tjent Odin trofast i mange år. Men ville Aserne egentlig ikke være bedre tjent med ham ved roret?

**Thyor:** Asernes æverste general, kommandant for Einherjer og Valkyrier. Han er den bedste kriger i Yggdrasil. Men hvad gør han, når Tyngdehammeren, hans dyrebareste øje, er blevet stjålet?

**Vale Ulvehjerte:** Odins modigste søn, der bragte Loke til sin straf. Men en mørk hemmelighed er ved at komme for en dag. I virkeligheden er han Lokes søn, forvandlet af Odin ved sær og ildevarslende videnskab så han kunne styrte sin familie.

**Surt:** Anfører af jætterne i minerne på den hede planet, Musspelheim. Han har allieret sig med Hel, for hun er den med den bedste mulighed for at styrte Odin og Aserne. Men når han må vælge, kæmper Surt så for sit folk - eller for sig selv?

**Loke:** Odins tidligere bedste ven, rådgiver og problemknuser. Nu er han den hårdest straffede i hele Yggdrasil. Hvad mon han gør, når han slipper fri af sit fængsel?

**Angrboda Sorgbringer:** En jættekvinde, der har været Lokes elskerinde og medsammensvorne. Nu lægger hun planer for, hvordan hun skal styrte Odin og Aserne.

**Høder:** Ramte sin broder, Balder, med et våben han fik af Loke. Nu forsøger han at sone sin forbrydelse ved at hjælpe Nanna med hendes opgave.

**Balder:** Den blideste og mest følsomme af Aserne er blevet ramt af en flig af Kvantensolen. Han er nu hensat i dødelig dvale i en kiste i Hels rige. Herfra har han set Nornernes profetier, og herfra rækker han ud til de, der kan være med til at bygge en bedre verden efter Ragnarok.

**Skade:** Efter hendes fars død blev hun gift med Vanen Njord, og blev en del af Asernes samfund. Men nu tyder meget på, at Aserne har løjlet om hendes fars død, og at hans morder stadig er ustraffet. Kaster Skade sit gode liv til side for sin hævn?

**Frigg:** Odins hustru står sin husbond tro. Men samtidig søger hun at beskytte de svage i Yggdrasil. Og når Odin ikke vil lytte til fornuft, bliver det snart umuligt for hende at gøre begge dele. Så vil hun forråde sin mand, eller gå til grunde ved hans side?

**Frey-Freya:** Den hermafroditiske Vane har skabt et paradys, som de aldrig selv kan tage del i. Derfor søger de efter nærhed andre steder. Kan de sige nej når en elsker kommer til dem med en forbøn, uanset hvor uklog den er?

**Njord:** Vanernes anfører stod i gamle dage last og brast med Odin. Men Odin er ikke som han var, og Njord må indse, at han har været med til at skabe et regime, han ikke kan udstå. Men kan han rive det ned, han selv var med til at bygge op?

**Hermod:** Odins yngste søn tjener som sin faders væbner. Han længes efter at blive sin egen mand, men håber at hans far en dag vil se ham, og anerkende ham. Men hvad gør han, når Odin beder ham om noget, der strider imod alle hans principper?

# V-LVE

# - DET DER KUNDE SKÆ

## VILJESVÆSNERS FORSØG PÅ AT SE SKÆBNEN, FREMKALDER DEN

I tomrummet mellem stjernerne eksisterer tre norner. Tre bevidstheder, der bevidner tidens vorden. De ser hvordan alting bliver til, eksisterer og forgår.

Det er ikke viljesvæsnere forundt at se skæbnens væv. Men Odin tror at han er hævet over skæbnens love. Derfor har han skabt dig, for at du kan give ham en forbuden indsigt.

Han ved ikke, at han dermed driver mod sin undergang med endnu større fart. Og selvom du viser ham det, kan - eller vil - han ikke forstå det.

Men du viser ham det alligevel. Du er sat i verden for at vise sandheden. Og det gør du.

### Principper for fortællingen

Når I spiller, skal du prøve at følge disse principper:

- Sig ja
- Det sagte gælder
- Vildere eller videre
- Afvis, accepter eller eskaler
- Lad hinanden tale ud
- Vær kort og fokuseret
- Marker, når du vil bidrage
- Skriv på papirerne

Når det er din tur til at sætte en scene:

- Vælg et sted, (mindst) én karakter, og fortæl hvad den karakter vil i scenen.
- De andre kan vælge en karakter, og sige, hvorfor din karakter ikke umiddelbart kan få, hvad de vil have - og også hvad deres karakter vil have i scenen.
- Du starter med at sætte scenen som norne. De andre uddyber.
- Du bringer din karakter i spil. De andre uddyber.
- De bringer deres karakterer i spil. Du er med til at uddybe.
- Skift til karakterernes perspektiv, og spil scenen.

### Inspiration til fortælling

Måske giver det sig selv, hvilken scene du skal spille, og hvordan du skal spille hver enkelt karakter i en scene. I så fald skal du ikke lade dig stoppe.

Men hvis du ikke ved, hvad du skal gøre, eller du mangler inspiration, så kig herunder.

Når du beskriver scener, kan du sørge for at vi ser:

- ... Noget vildt og sært, der tænder fantasien.
- ... Noget der peger på det ordinære liv, der leves midt i det ekstraordinære.

Når du skal portrættere en karakter, kan du overveje:

- ... Hvad de håber og frygter mest.
- ... Hvordan deres historie spiller ind i andres.

Demonstrer løbende:

- ... Hvordan alle er hovedpersoner i deres egen historie
- ... hvordan tilfældigheder kan drive verden frem.

## Centrale karakterer - kort

**Odin:** Alfaderen har regeret i umindelige tider i spidsen for Asernes oplyste oligarki. Nu prøver han med al magt at forhindre den forestående undergang. Hvor langt vil han gå for at undgå det uundgåelige?

**Sigyn:** Sigyn sad til højboards som en af Asernes Asynjesøsterskab og som partner til Odins betroede rådgiver og blodsbror, Loke. Men siden Loke faldt har hun slidt for at lindre hans lidelser. Nu har hun to ønsker tilbage i livet: at befri sin elskede fra hans lidelsesfyldte fængsel – og at få hævn over Odin, der har kastet hende og hendes familie ud i denne jammer.

**Hel:** Dronningen over vragene ser med misundelse op på de, der kan nyde at slænge sig i lyset tæt ved solen, mens hun er forbandet til at blive i mørket. Imens hendes undersætter bygger hende et skib af vragdele, smeder hun rænker for at kunne vælte Aserne og slukke solen.

**Nanna:** Elsket og elsker af den lyseste og ædleste af Aserne, har Nanna fået et tungt hverv: at samle forsyninger og pålidelige folk, der kan bygge en ny og bedre verden efter dennes sammenbrud.

## Øvrige karakterer - kort

**Heimdall:** Asernes efterretningschef, den genetisk perfekte søn af ni mødre. Han har tjent Odin trofast i mange år. Men ville Aserne egentlig ikke være bedre tjent med ham ved roret?

**Thyor:** Asernes æverste general, kommandant for Einherjer og Valkyrier. Han er den bedste kriger i Yggdrasil. Men hvad gør han, når Tyngdehammeren, hans dyrebareste øje, er blevet stjålet?

**Vale Ulvehjerte:** Odins modigste søn, der bragte Loke til sin straf. Men en mørk hemmelighed er ved at komme for en dag. I virkeligheden er han Lokes søn, forvandlet af Odin ved sær og ildevarslende videnskab så han kunne styrte sin familie.

**Surt:** Anfører af jætterne i minerne på den hede planet, Muspelheim. Han har allieret sig med Hel, for hun er den med den bedste mulighed for at styrte Odin og Aserne. Men når han må vælge, kæmper Surt så for sit folk - eller for sig selv?

**Loke:** Odins tidligere bedste ven, rådgiver og problemknuser. Nu er han den hårdest straffede i hele Yggdrasil. Hvad mon han gør, når han slipper fri af sit fængsel?

**Angrboda Sorgbringer:** En jættekvinde, der har været Lokes elskerinde og medsammensvorne. Nu lægger hun planer for, hvordan hun skal styrte Odin og Aserne.

**Høder:** Ramte sin broder, Balder, med et våben han fik af Loke. Nu forsøger han at sone sin forbrydelse ved at hjælpe Nanna med hendes opgave.

**Balder:** Den blideste og mest følsomme af Aserne er blevet ramt af en flig af Kvantensolen. Han er nu hensat i dødelig dvale i en kiste i Hels rige. Herfra har han set Nornernes profetier, og herfra rækker han ud til de, der kan være med til at bygge en bedre verden efter Ragnarok.

**Skade:** Efter hendes fars død blev hun gift med Vanen Njord, og blev en del af Asernes samfund. Men nu tyder meget på, at Aserne har løjlet om hendes fars død, og at hans morder stadig er ustraffet. Kaster Skade sit gode liv til side for sin hævn?

**Frigg:** Odins hustru står sin husbond tro. Men samtidig søger hun at beskytte de svage i Yggdrasil. Og når Odin ikke vil lytte til fornuft, bliver det snart umuligt for hende at gøre begge dele. Så vil hun forråde sin mand, eller gå til grunde ved hans side?

**Frey-Freya:** Den hermafroditiske Vane har skabt et paradys, som de aldrig selv kan tage del i. Derfor søger de efter nærhed andre steder. Kan de sige nej når en elsker kommer til dem med en forbøn, uanset hvor uklog den er?

**Njord:** Vanernes anfører stod i gamle dage last og brast med Odin. Men Odin er ikke som han var, og Njord må indse, at han har været med til at skabe et regime, han ikke kan udstå. Men kan han rive det ned, han selv var med til at bygge op?

**Hermod:** Odins yngste søn tjener som sin faders væbner. Han længes efter at blive sin egen mand, men håber at hans far en dag vil se ham, og anerkende ham. Men hvad gør han, når Odin beder ham om noget, der strider imod alle hans principper?



# ODIN

**FOLK:** Ase

## HISTORIE

Vil Odin møde sin skæbne med værdighed, eller vil han gå til grunde i usselhed?

## SCENEFORSLAG

- Odin prøver at bruge list til at opnå et mål.
- Odin opsøger nogen i forklædning.
- Odin gribes af frygt, paranoia eller afmagt.
- Odins mistanker er ved at tage magten fra ham.

## KENDETEGN

Høj. Gammel. Majestætisk

Det ene øje er en biomekanisk protese.

# HEL

**FOLK:** Kvantevæsen/Jætte

## HISTORIE

Hvem vil stå ved Hels side i Ragnarok?

## SCENEFORSLAG

- Hel opsøger nogen for at hverve dem som sin rorfører, hærleder, rådgiver eller andet.
- Hel tager hvad hun mangler – med handel, trussel eller magt.
- Hel giver en audiens, og viser hvilken type dronning, hun vil være.

## KENDETEGN

Et kvantevæsen, der samtidig viser to ansigter: en ulasteligt smuk kvinde i sin velmagts alder, og et falmet, indtørret lig.

Hendes øjne viser hendes vrede og had.

# HEL

Hel er regenten over de laveste regioner i solsystemet: Niflheim, den vragtåge der langsomt tiltrækkes mod Ginnungagab, det sorte hul. Her samler sig vrage, både af skibe og af mennesker. Her samler sig alle, der rammes af kvantesyge i solen ubarmhjertige stråler. Og Hel er deres dronning.

Hel selv er et kvantevæsen, altid fanget imellem to tilstande. Hun blev skabt af Loke og Angrboda Sorgbringer i et hemmeligt eksperiment, der frembragte et væsen skabt til magt. Da hun trådte frem for Odin, så han straks hvor farlig hun var for ham og hans indflydelse. Han bød hende velkommen, og udnævnte hende til præfekt over Niflheim. Men samtidig smedede han rænker imod hende, og fik hende forgiftet med en potent kvantegift. Den har nu inficeret hver celle i hendes krop, sådan at hun evigt er fanget i en skiftende tilstand mellem levende og død. I Niflheim, tæt ved Ginnungagab, holder giften sig i ave. Men når hun nærmer sig kvantesolen, bryder giften frem, og hun glider nærmere og nærmere mod en smertefuld død.

Odins bedrag og Asernes foragt har gjort Hel bitter og hævntræstig. Hun har nu ét altoverskyggende ønske: at slukke solen og omstyrte Aserne, så hun kan stige op fra Niflheim og regere over et rige, skabt i sit billede. Til det formål har hun beordret konstruktionen af Naglfar, et magtfuldt krigsskib, bygget af dele fra de talløse vrage der svæver i hendes domæne. Når Naglfar står klar, vil hun slå til. Da begynder Ragnarok.

# ODIN

Odin er Alfaderen. Asernes høvding og leder af hele det kendte solsystem – om end visse kræfter modstår hans indflydelse. Igennem umindelige tider har han plejet sit regime, og har set hvordan et samfund på hans bud er bygget op i Yggdrasil, formet af hans vilje. Han har aldrig skyet nogen midler.

Længe har Odin hvilet, sikker i sin forvisning om sit regimes holdbarhed. Men på det seneste har han mærket en uro – er alt mon så sikkert, som han kunne ønske sig? Han har grublet og ruget, og har udtænkt en løsning på denne uro: han har bygget en prognosemaskine, der kan analysere alle data, og fortælle ham det, han mest ønsker at vide: hvordan tegner fremtiden sig for ham og hans folk?

Men ak! Maskinen giver ingen ro. Tværtimod! Den forudsiger at Odin vil dø en grum død, og hans rige synke i grus. Grebet af rædsel og trods bøjer Odin al sin kraft og vilje mod et mål: at standse denne skæbne. Der er dog et spørgsmål, han ikke har stillet sig selv: vil hans febrilske forehavende forhindre den kranke skæbne – eller forårsage den?

# NANNA

**FOLK:** ASE

## HISTORIE

Formår hun at samle de, der tilsammen kan bygge en ny og bedre verden efter Ragnarok – eller er de dømt til at genskabe den gamle verdens fejl?

## SCENEFORSLAG

- Nogen udfordrer Nanna på hendes loyalitet.
- Nanna prøver at overtale nogen ved at tale om, hvad der kan komme efter.
- Nanna gør en handel for hjælp.
- Nanna tvivler, og går til en af sine venner for at blive forsikret.

## KENDETEGN

En smuk, ung kvinde.

Man kan stadig se sporene efter hendes lave opvækst.

Hvilket implantat bærer hun?

# SIGYN

**FOLK:** ASE

## HISTORIE

Hvad er vigtigst for Sigyn - at udfri Loke eller at hævne sig på Odin?

## SCENEFORSLAG

- Sigyn trygler nogen om hjælp til at udfri Loke.
- Sigyn smeder rænker imod Odin.
- Sigyn kontakter en der engang var hendes frænde.
- Sigyn konfronteres med en af Lokes nidgerninger.

## KENDETEGN

En falmet skønhed. Hærges af års sorg, smerte og slid.

Hvilket implantat bærer hun?

# SIGYN

Sigyn er født til stolthed og rigdom. Som en af Aserne, et højårent medlem af Asynjernes Søsterskab, bevægede hun sig nær magtens og rigdommens tinde. Og snart blev hun hævet endnu højere, da hun blev gift med Odins blodsbroder og nærmeste rådgiver, Loke.

Hendes hvedebrødsdage var mange. Loke var en kærlig og kapabel ægtemand. Nok var han ofte i konflikt med de øvrige Aser, og nok var han ofte utro. Men han sørgede for hende, og når de var sammen, fyldte han hendes verden med vidundere.

Lige så lykkelige hvedebrødsdagene var, lige så ulykkelige er de dage, der er fulgt. Loke smedede en rænke, der gik for vidt. Ved list tilføjede han Balder et banesår. Og mens Frigg sendte sin øjesten til Hels rige i en sarkofag, drog de øvrige Aser ud på jagt efter Loke. Og da de fangede ham, straffede de ham grusomt: i stedet for at ende hans liv, byggede de en rumstation, Nidhugg, i kredsløb omkring solen. Her spændte de Loke fast under en særlig linse, der fokuserede solens destruktive kvantestråler. Langt derfra følte Sigyn Lokes smertesskrik, og hun drog med al hast til hans side.

Siden den dag har hun arbejdet uden hvile for at skærme Loke. Med hjælp fra sine og Lokes tjenere, opsætter hun skjolde og skærme, der kan holde gudernes smertelige stråler fra Loke. Men alle hendes afskærmninger fejler med tiden, og så mærker hun atter Lokes uudholdelige smerte.

Nu har Sigyn kun to mål i sin tilværelse: at udfri Loke – og sig selv – fra de evige pinsler. Og at tage sin hævn over Odin og hans Aser, der så grusomt har vendt sig imod de to, der har gjort så meget for dem.

# NANNA

En lavbåren kvinde, der blev løftet op i magtens arnested da hun og Balder forelskede sig og blev gift. Odin og Frigg var imod deres forening, men Balder afviste venligt, men bestemt, deres indvendinger.

Deres ulykke kom da også fra en anden kant. Ved en sindrig list blev Balder ramt af en kvantesten, udvundet af kvantesolen. Denne sten lagde sig ved hans hjerte, og ramte ham med en dødelig kvantesyge. I det han blev regnet for død, lagdes han i en inertisarkofag, og blev sendt ned til Hels rige.

Nanna og Frigg sørgede sammen over deres tab. Men tiden lægede ikke Nannas tab, og hendes vemod voksede kun. Da, i hendes mørkeste stund, tændes lyset i hende atter: hun mærkede Balders tilstedeværelse, om end kun svagt. Han var ikke død. Kvantesygen havde bragt ham til dødens rand, men i Hels rige, langt fra solens stråling, var han på vej tilbage til livet. Han var stadig bundet til sin sarkofag, men i sindet kunne han række ud til Nanna, og give hende trøst.

Samtidig gav han hende en opgave: i sin rejse ved dødens kant havde han nået rumnornernes plan. Her havde han set, hvad der var i vente: Ragnarok, den store undergang. Aser, Vaner og Jætter ville støde sammen i et kataklysmisk slag, hvori solen og hele solsystemet ville blive udslettet. Der var dog ét lyspunkt – en mulighed for at afbøde konsekvenserne af katastrofen og muliggøre en genopbygning. I vragene i Hels rige lå et skib, G1-M13. Det var efterladt som et vrag, men det kunne repareres. I det skib kunne man samle velvillige folk, og redde sig i sikkerhed. Efter Ragnarok kunne de bygge et nyt samfund op på ruinerne af det gamle.

Derfor rejser Nanna nu rundt med fornyet ild. Hun skal reparere G1-M13, og samle de, der kan bygge en ny og bedre verden. Og når solen slukkes, slukkes kvantestenen med den, og hun vil atter møde sin Balder i den nye verden.

# HEIMDAL

**FOLK:** Ase

## HISTORIE

Forbliver Heimdal ved Odins side, eller vil han forsøge at styrte ham og indtage hans plads?

## SCENEFORSLAG

- Heimdal prøver desperat at få Odin til at reagere på en trussel.
- Heimdal opsøger nogen med et lyssky forslag.
- Nogen understøtter – eller udfordrer – Heimdals ego.

## KENDETEGN

Et genetisk perfekt væsen med overmenneskelige sanser og intellekt.

Hans strube er erstattet af et kraftigt stemmeimplantat. Når han råber kan det høres i hele Valhal.

# THYOR

**FOLK:** Ase

## HISTORIE

Hvem har stjålet Thyors Tyngdehammer - og hvad må han ofre for at få den tilbage?

## SCENEFORSLAG

- Thyor opsøger nogen, desperat efter at få hjælp.
- Thyor prøver at bruge magt til at løse sit problem.
- Thyor må skjule sin skam for nogen.

## KENDETEGN

Stærk og brav. Bærer tegn på mange slag.

Hans ene arm er erstattet af en protese - her sidder tyngdehammeren, når han går i kamp.

# THYOR

Odin og Friggs søn, øverste general i Asernes hær, Einherjernes anfører og Valhals øverste strateg. Han ofrede sin hånd for at passivisere Fenris-GNDR, det store biomekaniske bæst, og har i stedet fået en mægtig tyngdehammer som arm.

Thyor svælger i kampen. For ham er det en vidunderlig idræt, og han slås gerne hvor end Odin befaler det – og mange steder han ikke gør. For jætterne er han billedet på Asernes undertrykkende magt: Thyor og hans hammer!

Men nu er han selv blev tildelt et frygteligt slag: hans hammer er blevet stjålet! Nogen har taget hans mest værdifulde ejendom, Asernes måske mest magtfulde våben. Thyor må få den tilbage, uanset hvilke midler, han skal bruge. Og uden at hverken jætter eller aser får nys om hans uheld.

# HEIMDAL

Øverste efterretningsofficer blandt Aserne. Han har ni mødre, der skabte ham som summen af de bedste genetiske egenskaber fra hver af dem, og derefter gav ham den bedste uddannelse, de kunne finde på. Nu har han det overordnede ansvar for at sikre rigets sikkerhed.

Længe har Heimdal troligt kæmpet mod enhver trussel imod riget. Men mere og mere mærker Heimdal, at ikke alle trusler kommer udefra. Visse trusler kommer også fra Asernes egne rækker.

Og senest har en tanke slået rod i hans sind. Så mange af Asernes kvaler kommer direkte fra Odin selv, og fra hans bud. Mon Aserne er bedst tjent med Odins lederskab? Eller ville de være bedre stedt med en anden ved roret. En leder, der er objektivt perfekt, af ulastelig byrd og uddannelse... en som Heimdal selv?

# VALE ULVEHJERTE

**FOLK:** Ase (i virkeligheden en genetisk hybrid mellem Jætte og Ase)

## HISTORIE

Hvordan opdager Vale sin fortid – og hvad gør han når han indser hvem han er?

## SCENEFORSLAG

- Vale møder nogen, der bringer gemte minder frem i ham.
- Nogen genkender Vale fra tidligere.
- Vale finder beviser for hvad der er sket.

## KENDETEGN

En ung mand,. Veltrænet, smidig og stærk.

Han har visse ulveagtige træk. Gribes af en kampånd, når han går i kamp.

Hvilket implantat har han - og hvilke jættetræk har han?

# SURT

**FOLK:** Jætte

## HISTORIE

Vil Surt kæmpe for velstand og ære til sit folk – eller til sig selv?

## SCENEFORSLAG

- Nogen giver Surt et fristende tilbud.
- Surt står ansigt til ansigt med Asgårds magt.
- Surt bliver bedt om at ydmyge sig selv for at opnå et gode for sit folk.

## KENDETEGN

En stor og imponerende jætte. Går praktisk, men flot klædt.

Flammende tale og personlighed,.

Hvilke jættetræk har han?

# SURT

I planeten Muspelheims miner slider jætter for at udvinde mineraler og metaller der bruges i hele resten af solsystemet. Og i de mørke minegange er Surts ord lov. Han er den mest lige blandt ligemænd, og ingen jætte tør gøre op med ham.

Men selvom han er den mest velstående på Muspelheim, ser han med misundelse og harme mod himlen. Hans folks slid tjener til at holde Aserne og Vanerne i velstand og komfort. Stod det til Surt var det snarere ham, der havde det liv – og hans folk, selvfølgelig.

Derfor har han allieret sig selv med den, han mener er bedst i stand til at styrte Odin: Hel. Hun har de midler og ressourcer der skal til at samle Odins fjender i et stort oprør. Men Surt slår sig i tøjret: han har ikke for vane at underkaste sig. For er han ikke den, der er bedst egnet til at regere?

# VALE ULVEHJERTE

Vale er Odins uægte søn. Han dukkede op kort efter at Loke havde forårsaget Balders død, da Odin bragte sin søn til Valhal og gav ham til opgave at bringe Loke foran sig så han kunne blive straffet for sine ugerninger. Vale drog da ud mod Lokes hjem. Han dræbte Lokes søn, Narfi, da han stillede sig i vejen imens hans fader flygtede. Derefter jagtede Vale Loke i dagevis, inden han endelig fandt ham, og bragte ham for Asernes Ting på Asgård.

Siden har han været en æret kaptajn blandt Odins Einherjer, navnkundig for sit mod, sin vildskab, sin ære. I kamp bliver han grebet af en særlig kampånd der gør ham stærkere, hurtigere og mere kold end andre. Alle krigere i Odins sold fortæller om ham med dæmpede stemmer og ild i blikket.

Men Vale har en mørk side. Noget trykker ham. Ukendte minder blusser for hans blik; sære tanker i hans hoved. Et fremmed ansigt ser på ham fra spejlet.

For Vale har en fortid som kun Odin kender. Han blev født som Lokes og Sigyns søn. Der voksede han op, som Sigyns elskede barn. Da Odin kom for at konfrontere Loke, fandt han Vale i stedet. Han tog ham med sig, og gennem sære videnskabelige processer transformerede han ham ved at bruge sit eget genetiske materiale. Han formede Vales tanker og karakter, og gjorde ham loyal over for Odin og Aserne. Så slap han ham løs for at udøve Odins hævn på sin egen familie.

Men Odins behandling er ved at aftage. Vales fortid dukker langsomt op til overfladen. Hvad mon han gør når han indser sandheden?



# LOKE

**FOLK:** Jætte

## HISTORIE

Hvordan slipper Loke fri af sit fængsel – og hvad har han lært af sin straf?

## SCENEFORSLAG

- Loke kalder nogen til sit fængsel for at smede rænker.
- Loke minder nogen om noget om en gæld, de har til ham – noget han har gjort for dem.
- Loke søger hævn mod nogen.

## KENDETEGN

Engang en flot jætte i god form - nu hærget af lang tids pinsler og straf.

Listig, stolt og ærekær.

Hvilke jættræk har han?

# ANGRBODA SORGBRINGER

**FOLK:** Jætte

## HISTORIE

Hvordan vil Angrboda bidrage til at omstyrte den forhadte Alfader – og hvad håber hun at vinde i processen?

## SCENEFORSLAG

- Angrboda nærmer sig nogen for at så splid og kaos.
- Angrboda bruger sine kræfter til at modarbejde sine fjenders planer.
- Angrboda reagerer med kold vrede på en fornærmelse eller forsmåelse.

## KENDETEGN

En moden jættekvinde.

Ekstremt intelligent. Listig og kynisk.

Hvilke jættræk mon hun har?

# ANGRBODA SORGBRINGER

En jættekvinde der længe var Lokes medsammensvorne og elskerinde. Hun er en af Yggdrasils bedste videnskabsfolk inden for genmanipulation, biologisk manipulation og bio-mekaniske hybrider. Sammen med Loke skabte hun Fenris-GNDR, det biomekaniske altfortærende væsen, der kostede Thyors hånd. Og det forlyder også at hun er Hels skaber – og måske endda hendes moder?

Angrbodas tilnavn, Sorgbringer, er givet hende af Aserne, for hun har voldt dem mange kvaler i tidens løb. Men hun har taget det til sig som et adelsmærke. For det eneste der er større end Angrbodas ambition og vilje til at fremme sig selv, er hendes had og foragt for Aserne og deres korrupte regime.

Siden Loke blev fanget og hans straf iværksat, har hun jævnligt opsøgt Sigyn. Hun har mumlet sine sympatier, og hvisket hende i øret, om ikke Sigyn kunne gå i forbøn hos Odin – for Odin kunne vel standse Lokes straf med blot et ord. Sigyn har lyttet, og Angrbodas ord har slået rod.

Men Angrboda er ikke kendt for sin medfølelse og barmhjertighed. Så hvad håber hun mon at vinde? Vil hun genvinde Loke som kumpan? Vende Sigyn til sin sag? Eller søger hun blot at skabe splid i Asernes rækker?

# LOKE

Jætten Loke har altid haft mange fjender. Han er egenrådig med en ondskabsfuld humor, og han skyr ingen midler for at opnå sine mål. Til gengæld havde han også magtfulde frænder, der beskyttede ham. Når Odin havde brug for noget han ikke kunne få ad ærlig vej, kunne han altid regne med Lokes hjælp. Han rådgav Asernes råd, og var altid villig til at smede sine rænker på deres vegne.

Således profiterede han i mange år af den gensidige loyalitet imellem ham selv og sin blodsbror, Odin. I al den tid færdedes Loke som en af de øverste blandt Aserne, og han levede i luksus og magelighed. Her fandt han Sigyn, og blev gift med hende ved Odins mellemkomst.

Men denne gyldne tid fik en ende. Loke har altid haft en mørk side. Lige så ofte som han kunne spille ondskabsfulde puds på Aserne, lige så hævngherrig blev han når nogen kom ham på tværs. Således bevirkede han en dag, at Balder blev ramt af en flig af selve kvantesolen, og blev lagt i en dvale, tæt ved døden.

Det blev det sidste strå. Odin erklærede, at Loke måtte straffes. Han bliver nu holdt fast, svævende på rumstationen Nidhugg tæt ved kvantesolen. Når solen skinner på ham, bliver han ramt af ekstrem smerte. Den eneste lise han har, er at Sigyn konstant arbejder ved hans side for at mindske hans lidelser.

# BALDER

**FOLK:** Ase

## HISTORIE

Kan Balder overtale nogen til at lægge deres nag til side for at arbejde for en fælles håbefuldst fremtid?

## SCENEFORSLAG

- Balder må opmuntre Nanna, når hun er ved at fortvivle.
- Nogen udfordrer Balders hykleri og jubeloptimisme.
- Balder henvender sig til en, der ikke er hans ven.

## KENDETEGN

En smuk, ung ase.

Skinner som af et indre lys.

Hans krop har et solskjold som implantat, og en sten fra solen ved sit hjerte.

Er nu en stemme i sollyset.

# HØDER

**FOLK:** Ase

## HISTORIE

Kan Høder sone sin brøde i sine egne og Nannas øjne?

## SCENEFORSLAG

- Høder ønsker brændende at få lov til at hjælpe Nanna.
- Høder bruger sin forbrydelse til at tale fornuft med nogen.
- Høder slås med sin egen natur.

## KENDETEGN

En falmet, ringere version af Balder.

Hans øjne er erstattet af to implantater.

# HØDER

Høder stod altid i skyggen af sin bror, Balder. Hvor end de kom, så alle den flotte, venlige, lattermilde, charmerende Balder. Ingen så usikre, indadvendte Høder.

Den eneste, der virkelig keredede sig om Høder - var Balder. Han tog sig altid af sin bror, brugte timevis i hans - mutte - selskab, og virkede oprigtigt interesseret i, hvad han måtte have at sige.

Det gjorde det ikke lettere at være Høder. Han misundte Balder, samtidig med at han følte stor skam over at gengælde sin broders kærlighed så slet.

Så en dag havde Frigg skaffet Balder et fantastisk skjold. Alle ved Odins hof morede sig med at prøve det af. Da kom Loke til Høder. Han gav Høder et våben, og opfordrede ham til at være med. Og Høder gjorde det. Han tog våbnet, med Lokes hjælp sigtede han på Balder - og så skød han sin bror. Og Balder faldt, hvor han stod.

Siden den dag har Høder forsøgt at sone sin forbrydelse. Frigg, Odin, Heimdal - alle aserne prøvede at overbevise ham om, at han ikke bar skylden. Den lå, sagde de, kun hos Loke, der havde givet ham et våben, han vidste ville være dødeligt for Balder.

Men Høder kan se i Nannas øjne, at hun kender sandheden. At Høder anede, at det våben ikke var et hvilket som helst. Og alligevel gjorde han det. Han dræbte sin bror. Hvordan kan han nogensinde sone det?

For nyligt skete der noget. I solens lys hørte Høder en stemme: Balders, der fortalte ham at han ikke var død. Den fortalte ham også, at han havde en opgave til Høder: at afbøde Ragnarok.

# BALDER

Odin har mange sønner. Men den fremmeste blandt dem var alle dage Balder. Han var begavet, flittig, retfærdig, lys af sind og skarp af dømmekraft. Han var Odins stolthed og Friggs glæde. Selv da han forsmåede alle de højbårne Asynje-piger, der havde ham kær, og i stedet giftede sig med Nanna, en kvinde fra almindelige kår, kunne ingen bebrejde ham længe. Deres kærlighed lyste omkring dem, og spredte glæde hvor end de kom.

Men ikke alt var lys. I fremtidens tåger så Frigg skygger samle sig omkring sin søn. Derfor gik hun til de ypperste opfindere og smede. De byggede et skjold til Balder - et skjold der brugte selve Kvantensolens energi til at beskytte mod alt der ikke var en del af selve solen.

Således virkede Balder til at være beskyttet mod alt der kunne skade ham. Men ak! Loke ladte en pistol med en sten udspyt fra selve solen. Balder blev ramt lige ved hjertet, og han faldt om, nærmere død end levende. Han blev lagt i en dvalekiste, og sendt ned til Hels domæne.

Der, langt fra solen, dulmedes stenens virkning. Liggende i kisten fandt Balder, at hans sind kunne forlade kisten og gå hvor end solens lys skinnede. Han besøgte Nanna for at mindske hendes sorg. Og han besøgte Nornerne ude i rummets tomrum, og bevidnede den fremtid de så i tågerne. Han så Ragnarok - og en måde, hvorpå han kunne mildne de frygtelige konsekvenser af den altødelæggende krig.

# SKADE

**FOLK:** Jætte

## HISTORIE

Hvad gør Skade, når hun opdager Asernes løgn?

## SCENEFORSLAG

- Skade bliver konfronteret med beviser på, hvad der skete med hendes far.
- En jætte beder Skade om hjælp imod Asernes undertrykkelse.
- Nogen kommer til at afsløre at de ved noget om Skades far.

## KENDETEGN

En jættekvinde i sin bedste alder.

Veltrænet, en dygtig jæger, hjemmevant i naturen.

Hvilke jættræk mon hun har?

Hvordan kan man mærke eller se på hende, at hun har omgåedes Aser og Vaner?

# FRIGG

**FOLK:** Ase

## HISTORIE

Vil Frigg stå med Odin i deres undergang – eller vil hun forlade ham for at beskytte de som er svage og udsatte?

## SCENEFORSLAG

- Odin går til Frigg, og beder hende om hjælp med noget, der strider imod hendes principper.
- Frigg står ansigt til ansigt med konsekvenserne af Odins ageren.
- Nogen går i forbøn hos Frigg.

## KENDETEGN

En gammel asevinde, smuk og rank i sin alderdom.

Hendes blik ser jævnlige ud i fremtidens tåger.

# FRIGG

Odins hustru, Asernes førstedame, den uofficielle leder af Asynjerne – de fremmeste af Asernes kvinder. Mange ser Frigg som en forlængelse af hendes mand. Men selvom hun elsker Odin og er ham mere tro end han er hende, er hun sin egen kvinde, med sine egne agendaer.

Frigg er Odins jævnbyrdige i visdom, og hun kan se glimt af, hvad der vil komme. Hun skilter dog ikke med sin visdom, men handler oftest i det skjulte. Hun forstår sig på små handlinger med store konsekvenser. Hendes første mål er at beskytte dem, der er under hendes varetægt.

Således var det hende, der fik tilvirket et skjold til sin høstelskede søn, Balder – og da skjoldet medvirkede til hans undergang, bebrejdede hun sig selv. Men hun så også, hvordan Odins ambition og begær medvirkede til deres søns fald. Og hun så, hvordan Odins Ragnarok nærmer sig. Nu må hun gøre op med sig selv: vil hun stå ved sin ægtemands side i hans undergang – eller vil hun i stedet beskytte de mange, der lider under hans herredømme?

# SKADE

Skade blev født ind i en stolt slægt af prominente jætter. Hendes far blev dræbt af en af Aserne, og hun havde kun foragt til overs for dem. Men så mødte hun vanen Njord. De blev gift, og hun blev en del af Odins hof. Her blev hun vel modtaget, og hun følte sig snart hjemme blandt Aser og Vaner.

De fortalte hende, at Loke var ansvarlig for hendes fars død. Og således, da Loke blev straffet for sine nidgerninger, anså hun også sin fars mord for sonet.

Men for nyligt har tvivlen slået hende. Gamle historier er kommet for dagens lys, og Asernes forklaringer smuldrer. Var det virkelig Loke der dræbte hendes far? Eller brugte Odin og de andre Aser Loke som en belejlig syndebuk, så de kunne formilde hende? Og mere end det: Hvor langt er hun villig til at gå for at undersøge dette, vel vidende at det kan sønderslå hendes forhold til Aser og Vaner – og hendes ægteskab med i købet.

# FREY-FREYA

**FOLK:** Vane

## HISTORIE

Hvad gør Frey-Freya, når en gammel eller ny kærlighed kommer til dem, og beder dem om noget, der vil føre til deres undergang?

## SCENEFORSLAG

- To tidligere elskere appellerer samtidig til Frey-Freya.
- Nogen kommer til Folkvang med bagtanker.
- Frey-Freya ser klart, hvad der rører sig i en andens sind.

## KENDETEGN

En tvekønnet vane, perfekt og uudgrundelig.

Et sind fuldt af kærlighed og længsel.

En genial psykomaniplator og bioarkitekt.

Hvilke vanetræk har de?

# HERMOD

**FOLK:** Ase

## HISTORIE

Hvordan reagerer Hermod, når Odin beder ham vælge imellem sin loyalitet og ambition på den ene side, og sin ære og moral på den anden?

## SCENEFORSLAG

- Hermod har en mulighed for at udføre sin faders ordre.
- Hermod bliver stillet til ansvar for sin slægts ageren.
- Hermod ser en mulighed, der frister ham til at bryde med sin fader.

## KENDETEGN

En ung ase, næppe ved skels år.

Sin faders væbner og assistent.

Hvilket implantat mon han har?

# HERMOD

Odin har mange sønner. Modige Thyor, ædle Balder, drabelige Vale. Ikke mange skænker en tanke til Hermod, Odins yngste, mest undseelige søn. Som en uprøvet yngling tjener han som sin faders assistent. Han går ham til hånde, bereder hans rumskib, og flyver ud med hans meddelelser.

Og Hermod tjener loyalt sin fader. Han fortæller sig selv, at han er den tætteste på Odins gunst. At han er med i magtens centrum, at han ser, hvorledes Yggdrasil regeres. Men i Hermods bryst banker hans hjerte for at være sin egen mand. For at lede kampen som Thyor, stole sig i alles blikke som Balder, at være en drabelig helt som Vale. Og han ser sine brødre modtage gunst og opmærksomhed, og han spørger sig selv, om der er plads til ham.

Imens ser han alt hvad Odin gør. Han ser ham tage grusomme beslutninger, og ofre uskyldige for at bevare sin og Asernes position. Hermod fortæller sig selv, at det er hvad magt betyder: at kunne tage de nødvendige beslutninger, også når de er ubehagelige. Men tvivlen nager i hans sind.

Nu har Odin givet sin søn en opgave. Han har bedt ham udføre en tjeneste, der går imod alle Hermods tanker om ære og integritet. Gør han det, vil han med sikkerhed have sin fars taknemmelighed. Men vil han stadig kunne leve med sig selv?

# FREY-FREYA

Den hermafroditiske vane, Frey-Freya, regerer over det utopiske paradys, Folkvang, på planeten Alfheim. Her er ingen ulykkelige – det ser Frey-Freya til. De lader kun de bedste, sundeste, mest intelligente få bolig på deres verden. Her bliver de udvalgte en del af en evigt lykkelig forening, hvor alle opgiver deres individualitet for at blive en del af fællesskabet. Sammen lever alle i velstand og overflod, uden egoer, tvivl eller uenighed. Når deres tid er inde, går de roligt i døden, for de ved at deres minder lever videre. Når nogen truer dem, træder de stærkeste frygtløse frem til det fælles forsvar – for hvorfor skulle de kvie sig ved at dø for fællesskabet?

Kun én står uden for fællesskabet: skaberen selv, Frey-Freya. For altid er de tvunget til at stå uden for det tætte fællesskab, de selv har skabt. De længes efter at give sig hen og lade deres individualitet udslette. Men de ved også, at de er for kraftig en psyke – de ville uigenkaldeligt forrykke den ligevægt, der gør Folkvang til det lykkelige sted, det er. I stedet ville Folkvang blive til én stor forlængelse af Frey-Freya selv.

Det har gjort dem søgende – glubske efter menneskeligt nærvær og kærlighed. Og ingen kan begære og elske som Folkvangs skaber. I tidens løb har de kastet deres kærlighed på mange forskellige. Aser, Vaner og Jætter – Frey-Freyas kærlighed ser ikke folkeslag, køn eller stand, men kun det sind, der lyser inderst.

Og selvom mange elskere er kommet ind i deres inderste og siden har forladt det, nærer Frey-Freya stadig en flig af sin kærlighed til hver enkelt.



# NJORD

**FOLK:** Vane

## HISTORIE

Kan Njord gøre op med sin fortids fejl uden selv at gå til grunde?

## SCENEFORSLAG

- Njord konfronterer Odin eller en af hans repræsentanter.
- Njord står ansigt til ansigt med nogle af Ase-magtens ofre.
- Njord skrider til handling

## KENDETEGN

En ældre vane, aldrende, men med perfekt hud og hår.

Tilpasset livet i havet.

# NJORD

For umindelige tider siden, dengang da Odin grundlagde sit herredømme over Yggdrasil, stod han ikke helt alene. Med ham og hans Aser stod en lille gruppe af Vaner: dygtige ud i biolomanipulation, psykologisk konditionering, interplanetær økonomi, landskabsarkitektur og mange andre videnskaber. Mens Aserne sloges og viste Jætterne deres rette plads, brugte Vanerne tiden til at bygge det samfund, der skulle vinde dem freden.

I spidsen for dem stod Njord. Drevet af lige dele virketrang og utilfredshed med det, der kom før, havde han forhandlet en aftale med Odin. Hvis Odin kunne sikre fred, ville Njord så kimen til Yggdrasils velstand. Til gengæld fik de sæde ved Asernes ting, og de fik planeten Alfheim som domæne, så de kunne udfolde sig, eksperimentere og leve som de ville, i fred fra alle uvedkommende.

Njords stol ved Tinge har på det seneste ofte stået tom. Virkeligheden levede ikke op til visionen. I stedet har Njord vendt sig imod nærmere sysler. Han manipulerer med livet i Alfheims hav. Han færdes alene i tomrummet mellem planeterne. For nyligt er han blevet gift med jætten Skade, og hun har givet ham appetit på hjemlige sysler.

Men virkeligheden trænger sig på, som en bølge, der langsomt slider et dige i stykker. Snart må den sprække, og Njord må stå ansigt til ansigt til det, han har gjort: at han har stået fadder til et rige, han ikke kan se sig selv i. Med Njords hjælp har Odin undertrykt Jætterne, skaffet sig af med sine modstandere, og bygget et helt samfund, der roterer omkring Odin og hans familie.

Så vil tiden vise, om han der har bygget Asgårds vidundere også kan rive dem ned igen.

# FESTEN - FORBEREDELSESARK

## Centrale karakterer

Odin:

Sigun:

Hel:

Nanna:

## Øvrige karakterer - marker hvem der er med

Heimdall:

Thyror:

Vale Ulvehjerte:

Surt:

Loke:

Angrboda Sorgbringer:

Balder:

Skade:

Frigg:

Frey-Freya:

Njord:

Hermod:

# OPGAVER

## VERDANDE

Undervejs i introen skal du prøve at sørge for at vi ser:

- **Odin i Valhal:** Valkyrierne, Odins flåde
- **Sigyn på Nidhugg:** Kvantesolen og dens stråler
- **Hel i Helheim:** Det sorte hul, Ginnungagap.
- **Nanna på GI-M13:** Mærker efter tidens tand på skibet.

## SKULD

Undervejs i introen skal du prøve at sørge for at vi ser:

- **Odin i Valhal:** Einherjerne, Odins hær af Kybernetiske soldater
- **Sigyn på Nidhugg:** Sigyns arbejde for at dulme Lokes smerte.
- **Hel i Helheim:** De menneskelige vrøg der tjener Hel.
- **Nanna på GI-M13:** Sporene efter de, der engang har bygget og fløjet skibet.

## URD

Undervejs i introen skal du prøve at sørge for at vi ser:

- **Odin i Valhal:** Odins trone, Lidskjalv, hvorfra han regerer. Herfra kan han tilgå alle data og alle efterretninger.
- **Sigyn på Nidhugg:** Det apparat, der holder Loke fast, og som straffer ham.
- **Hel i Helheim:** Skibet Naglfar, der er ved at blive bygget af vrøgdele. Det er næsten - men ikke helt - klart.
- **Nanna på GI-M13:** Det formål, skibet engang har tjent.

# ALFHEIM

Vanernes planet.

En frodig planet, præget af Vanernes biomanipulation og genetiske eksperimenter.

# FOLKVANG

Frey-Freyas domæne på Alfheim.

Et utopia hvor alle indbyggere - med undtagelse af Frey-Freya - er en del af en stor fælles bevidsthed.

# ASGAARD

Asernes planet.

En planet fyldt med haver, paladser og monumenter til Asernes storhed.

Her lever Aserne i velstand og ro.

# VALHAL

Odins rumstation, svævende over Asgård.

Einherjerne, hans soldater, og Valkyrierne, hans flåde, har base her.

Frå sit sæde, Lidskjalf, inderst i Valhal kan Odin tilgå alle efterretninger og al data om hele riget.

# NIFLHEIM

Vragtågen nederst i solsystemet.

Vrag af skibe og mennesker samles omkring Ginnungagap, det sorte hul.

Her bor Hel i Helheim. Her hviler også G1-M13

# HELHEIM

Hels bosted og hof, beliggende midt i Niflheim.

# G1-M13

Et gammelt skibsvrag.

Balder har set, at det kan istandsættes og bruges til at overleve Ragnarok.

Derfor er Nanna i gang med at istandsætte det.

# GINNUNGAGAP

Det sorte hul nederst i solsystemet Yggdrasil.

Omkring det hvirvler vragtågen Niflheim.

# MUSSPELHEIM

En af jætternes planeter.

En brandhed planet. Her sveder jætter i minerne.

Surt er leder af jætterne her.

# JÖTUNHEIM

En af jætternes planeter.

Kold, hvor Musspelheim er varm.

# NAGLFAR

Et skib som Hel er ved at bygge af dele, høstet fra vragene i Niflheim.

Når det er bygget færdig, vil Ragnarok blive indledt.

# FENRIS-GNDR

Et gigantisk, bio-mekanisk monster.

Skabt af Loke og Angrboda.

Bundet i en afkrog af Yggdrasil for at forhindre det i at fortære alting.

Kostede Thyor sin hånd.

# NIDHUGG

En rumstation, svævende tæt ved Kvantesolen.

Lokes fængsel. Når Kvantesolen rammer den rigtige side af Nidhugg, rammes Loke af usandsynlig smerte.

Sigyn slider her for at dulme Lokes smerte.

# ASER

Herskerne i Yggdrasil

Mange har deres hjemsted på Asgård.

Bygger mange maskiner, rumstationer og krigsskibe. Har opført mange monumenter.

Alle Aser har et eller flere implantater.

Hvordan kan man altid genkende en Ase?

# VANER

Asernes allierede.

Deres hjemplanet er Alfheim.

Dygtige til biologiske videnskaber, genmanipulation, landskabsarkitektur, klimatilpasning, psykomaniplation m.m.

Alle Vaner har modificeret deres krop på en eller flere måder.

Hvordan kan man altid genkende en Vane?

# JÆTTER

Asernes gamle rivaler.

Bor spredt ud over solsystemet, blandt andet på planeterne Jotunheim og Musspelheim.

Slider og slæber

Alle jætter er muteret på forskellige måder.

Hvordan kan man altid genkende en Jætte?



# YGGDRASIL

Et sært solsystem i en fjern galakse.

Øverst skinner Kvantesolen. Nederst trækker Ginnungagap, det sorte hul, alt imod sit endeligt.

Regeres af Odin og hans Aser.

# KVANTESOLEN

Yggdrasils sol er ikke nogen almindelig sol. Den udsender ikke kun lys og anden elektromagnetisk stråling. Den udsender også kvantestråler, der har sære og uventede effekter. Det gælder især for væsner og objekter, der er særligt følsomme over for kvanteeffekter - som eksempelvis Hel og Balder.

# V-LVE

Odins prognosemaskine. Maskinen har fremkaldt en kunstig rumnorne, der kan gøre Odin i stand til at kommunikere med Rummets tre norner.

# NORNER

I tomrummet mellem stjernerne svæver tre udgrundelige, kosmiske bevidstheder: Rumnornerne Skuld, Urd og Verdande. I rumstøv og nebula-tåger ser de, hvad der skal ske i fremtiden.