

Sagnet om Væljúnds hævn



Fastaval
2024

Indholdsfor tegnelse

Til spilleren

- FERNALDER 2
- Vaulund 3
- Spille spillet 4
- Slå terninger 5
- 2 gode spørgsmål 6

Til ALLE!

Sne Frost } Akter
Tø } m. spilpersoner
Lister } Handouts
Kort }



Kolofon

Korrektur: Thomas Munkholt
Spiltesterne: Lars Nyberg, Martin Horn Pedersen, René Toft, Thor Stokholm
Tekst og illustrationer: Johannes Busted Vestergaard
Og særlig tak til mit fantastiske Vampire-rollespilshold <3

TAK!
BÅDE FOR
AT LÆSE
og spille!



Scenariet er klippe-klippet og skrevet (delvist) ind i hånden, derefter scannet ind.*

Spørgsmål, ris eller ros? Skriv til johsbusted@gmail.com eller ring på 31719141

Fortællingen om Vaulunds hævn kender vi fra det norrønske Vølundkvad i Ældre Edda (1270'erne). Kvadet er bl.a. blevet gendigtet af Adam Oehlenschläger (1802), Holger Drachmann (1894) og Ebbe Kløvedal (1981).

Jernalder

Vi befinder os i den mytiske jernalder. Jernalderen kom efter den lykkelige gyldne bronzealder, hvor der var godt vejr og gode håndbrugsjorder. Bronzealderen, hvor blivet for det meste var nemt, og når det ikke var, fik man lavet nogle gode aftaler på tinge.

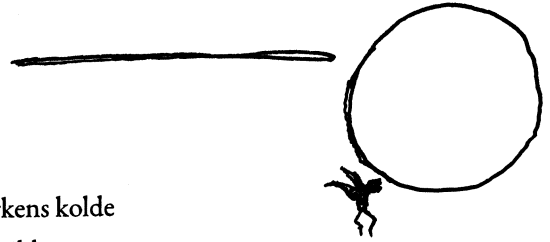
JERNALDEREN er regn, kulde og offersømpe, hvor der for var varme og marker. Det er hårdt arbejde og riddenskab. Det er en tid, hvor der er for lidt, men hvor nogle selviske personer begynder at underlægge sig de andre stakler og kalde sig for "KONGER".

Nogle mener, at vi i virkeligheden stadigvæk er i jernalderen, og måske har de ret. Den jernalder, vores historie foregår i, er jernalderen, for folk får alvor indså, hvor røvsygt vores nordiske lande er, og begyndte at drage ud på viking.

Det er en jernalder, som minder allermost om 1980'erne. Måske kan du ikke huske 80'erne.

Det er ok, for det kan jeg. Det var EN kold tid, som vi levede i, hvor de voksne også godt kunne være bange. **No fucking future !!!**
XXX

Vaulund



Vaulund har vandret ned fra Finmarkens kolde sletter. Han er gift med valkyrien Alvilde og er blevet mestersmed i tilgift. Imens Vaulund venter på sin Alvilde, der i ni år skal samle faldne krigere ind for guderne, har han bosat sig i kong Nidudurs land Svitjod.

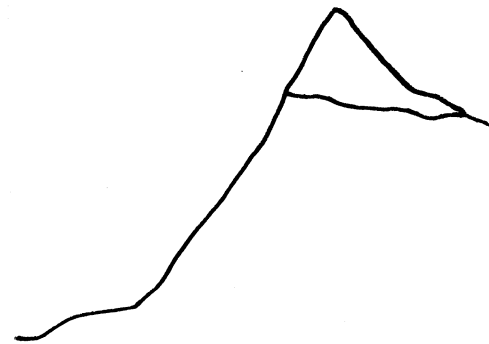
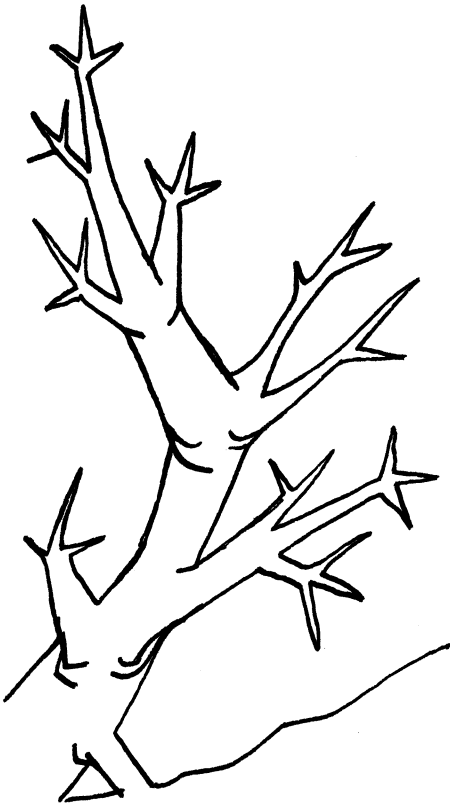
I ventetiden smeder Vaulund underskønne smykker og dyrebare klenodier, men intet så ypperligt som den guldring, han har smedet til sin bortrejste valkyrie.

Da kong Nidudur hører om Vaulunds håndværksmæssige rigdom, lader kongen smeden pågribe og kaster ham ned i et tårn femten favne under jorden.

Her starter vores fortælling. I første akt, "Sne", giver kongen Vaulunds guldring til sin datter Baudvild. Vaulund forsøger at flygte, bliver fanget på ny og læmlæstet. Samtidig med at de fleste spillere bliver etableret.

I anden akt er Vaulund blevet flyttet til et nyt fængsel på øen Sævarsted. Her smeder han flere skønne ting og en nedrig hævn over kong Nidudur og dennes hus. I løbet af akten begynder Bette Ard at smugle fjer til Vaulund. Akten slutter med, at kongesønnerne Skule og Gram dør.

I tredje akt har Vaulund lavet de smukkeste drikkeskåle ud af Skules og Grams kranier, som Baudvild giver til sin kongefader. Akten slutter med, at Vaulund flyver væk i en fugleham, som han i skjul har bygget, imens Svitjods godepræst udsiger Mimers dom.



SNE ^{max} 20 min. spil

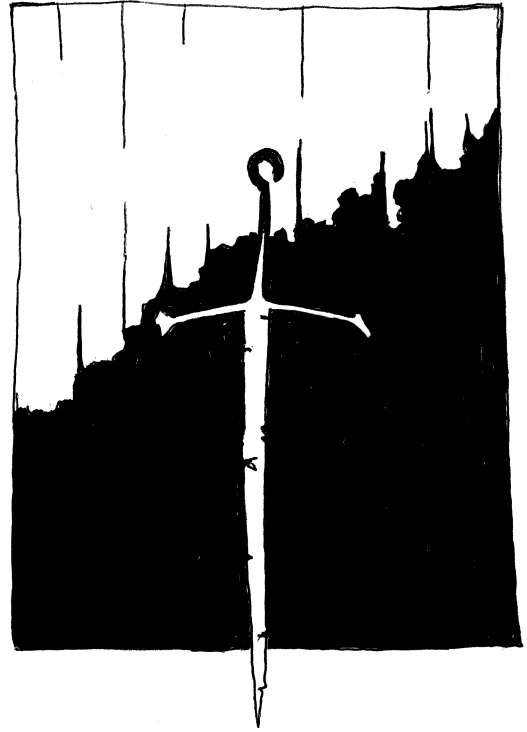
Spille spillet

Scenariet kan køre sig selv, men ligesom al anden magi, så kræver spillets magi, at du tror på det. Slap af, og mor dig. Hvis du kommer i tvivl, skal du bare lytte til spillerne og stille dem spørgsmål. Sig JA til de fleste af deres forslag, og opstil forhindringer, når det bliver for kedeligt: Måske kommer hushovmester Logmar ind og vil have Baudvild ud i køkkenet, måske er hirdmand Naglfar ekstra dum at høre på (for Skule), eller måske fortæller husalferne Storbjørn om endnu ikke navngivne tjenestefolks usømmelige adfærd.

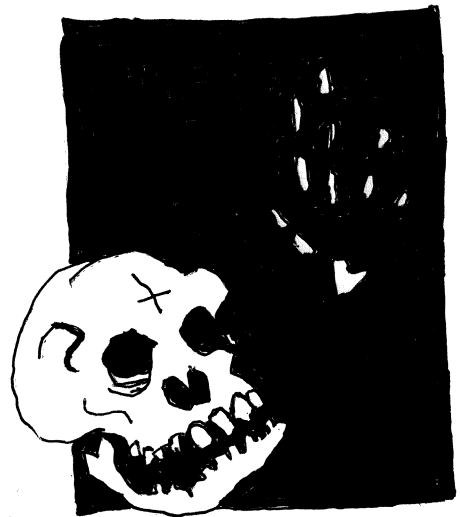
Du skal

- præsentere spillerne for akt-arkene (Sne, Frost, Tø), inden I går ombord i akten. Og ellers skal du bare lade spillerne spille deres spil. Måske hjælpe dem med at sætte scener – med kick ass beskrivelser og sådan. De har alle minimum en scene/situation, som de enten kan eller skal sætte i spil i hver akt. De vigtigste er angivet på hvert akt-ark.
- holde styr på tiden. Hver akt har angivet, hvor mange minutter den må vare. Det er maksimum tid. Hvis I spiller scenariet på kortere tid, er det helt fint.
- og så skal du ellers bare få spillerne til at slå terninger, når det giver mening. Pærelet.

Husk 4d10-terninger
(hvis du har glemt dem
så har jeg som du kan
låne)

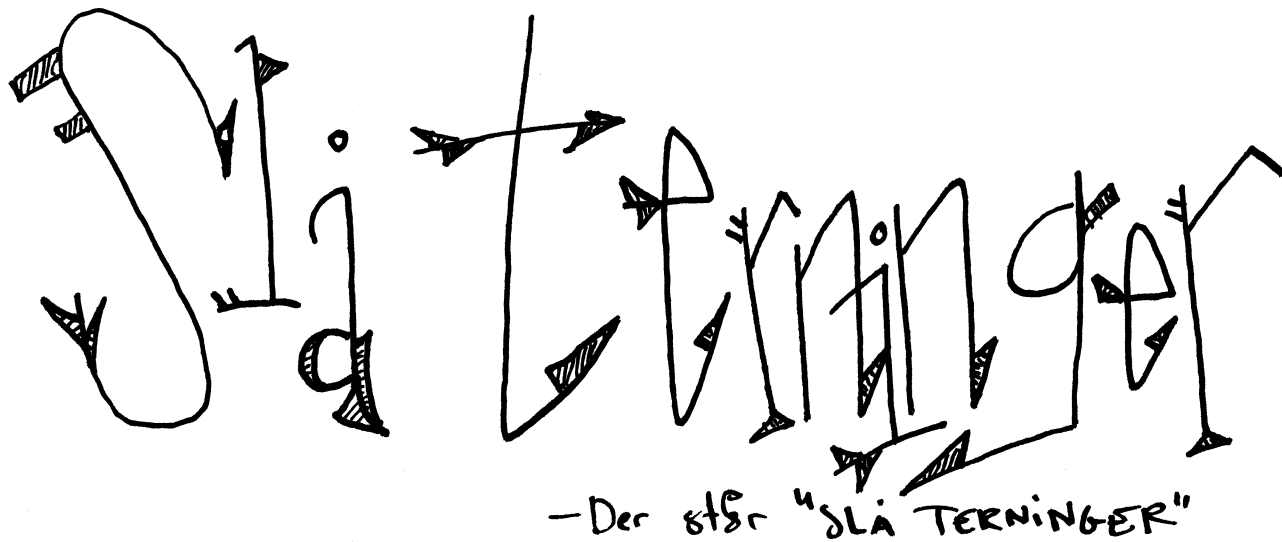


Frost ^{max} 30 min. spil



TØ ^{max} 30 min spil





Alle spilpersoner har evner. De hedder noget forskelligt i hver akt (Pligt, Tilbøjelighed, Skæbne), men dækker over det samme. Lad dem kun slå, når det både er interessant, om de klarer det eller misser.

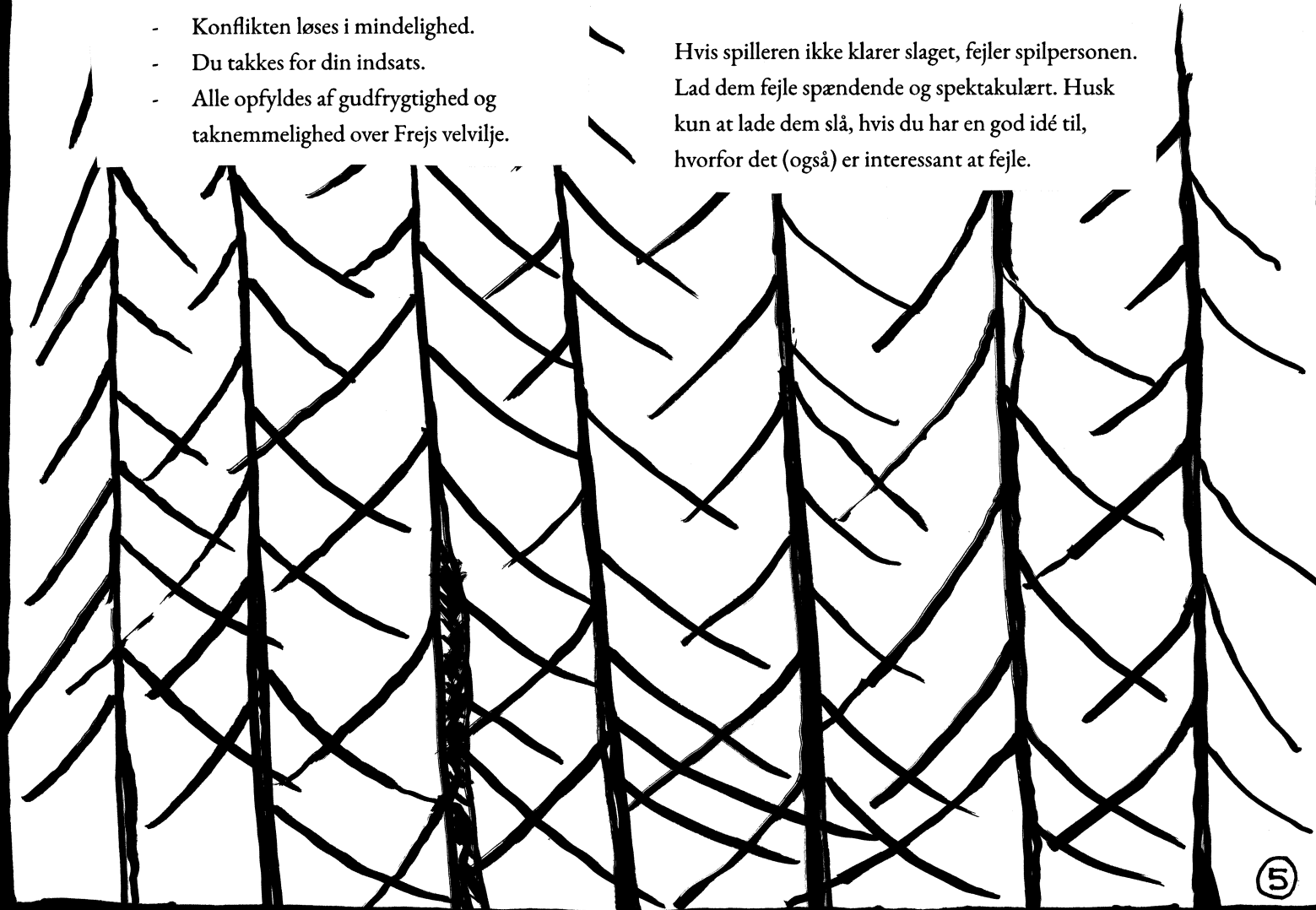
Når en spiller har slået sin evne med en d10 og klaret slaget, hvilket som oftest er på 4+ (medmindre man spiller Storbjørn), skal spilleren vælge to ud af tre mulige "outcomes". Godepræsten Storbjørns evne (Pligt) i første akt er, at han kan få andre til at slutte fred, og hans tre mulige resultater er:

- Konflikten løses i mindelighed.
- Du takkes for din indsats.
- Alle opfyldes af gudfrygtighed og taknemmelighed over Frejs velvilje.

Hvis Storbjørn klarer slaget, så skal spilleren vælge to resultater. Det kan fx være sætning 1: "Konflikten løses i mindelighed" og sætning 2: "Alle opfyldes af gudfrygtighed og taknemmelighed over Frejs velvilje". I det tilfælde bliver Storbjørn ikke takket for sin indsats. Alternativt kan spilleren vælge sætning 2 og 3, og så løses konflikten faktisk ikke.

Det betyder, at der altid er et fravalg, selvom man klarer sit slag. Stol på mig: Det gør det hele meget sjovere, at træerne ikke vokser ind i himmelen.

Hvis spilleren ikke klarer slaget, fejler spilpersonen. Lad dem fejle spændende og spektakulært. Husk kun at lade dem slå, hvis du har en god idé til, hvorfor det (også) er interessant at fejle.




2 gode Spørgsmål



Hvem kan dø hvornår?

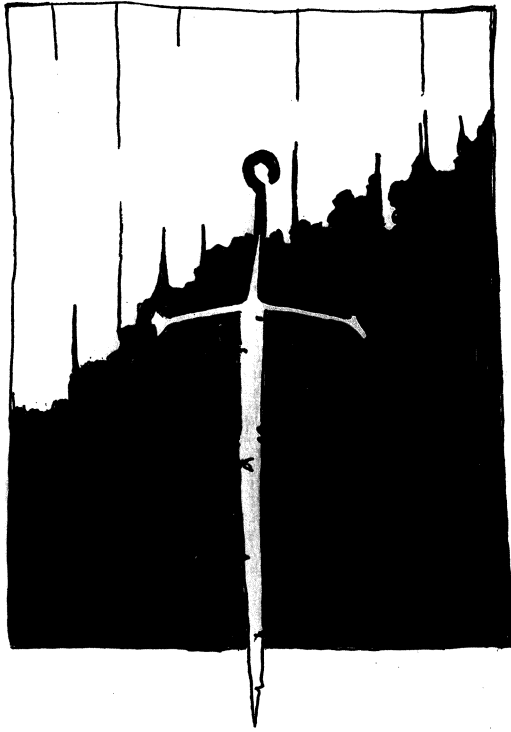
- Vaulund kan ikke dø i løbet af scenariet.
- Skule dør i anden akt.
- Nidudur går til grunde i sidste akt.
- Bette Ard, Baudvild og Storbiørn kan dø i sidste akt, men kun hvis figurens spiller ønsker det.
- Alle andre kan dø hvor og når som helst. Ligesom i virkeligheden.



Hvem spiller
Hvem hvornår?

	Spiller 1	Spiller 2	Spiller 3	Spiller 4
Akt 1: Sne	Godepræsten Storbiørn	Kong Nidudur	Kongesønnen Skule	Kongedatteren Baudvild
Akt 2: Frost	Tjenestedrengen Bette Ard	Godepræsten Storbiørn	Kongesønnen Skule	Kongedatteren Baudvild
Akt 3: Tø	Tjenestedrengen Bette Ard	Kong Nidudur	Godepræsten Storbiørn	Kongedatteren Baudvild

SNE



MAX 20 min. spil

Hovedpersoner i Akten

Godepræsten Starbiørn
Kong Nidudur
Kongsønnen Sküle
Kongedatteren Bændvild

Kong Nidudur har fængslet mestersmeden Vaulund i sit underjordiske fangetårn og taget smedens kæreste eje: hans hustru Alvildes vielsesring. Imens vinterdagene bliver kortere og kortere, og i ly af årstidens lange skygger, ruller en nyslået grådighed ind over Kongsgården.

Vaulund sidder og planlægger en flugt. Imens samles hovedpersonerne i Nidudurs kongshal til en livlig diskussion om, hvilke kunststykker mestersmeden nu skal smede og til hvem.

- Hvorfor giver Kong Nidudur Alvildes ring til Bændvild?
- Formår Starbiørn at få de andre til at holde fred?

Akten slutter, når Vaulund forsøger at flygte, bliver fanget på ny og straffet derfor.

Godepræsten

Storbiørn

i Sne

Spiller 1
Akt 1

Svitjods store, rûnd godepræst er en tilfreds mand. Han har levet et langt liv i ro og fred med gûder og kongsgård. Han er mistroisk overfor denne fremmede magiske smed, Vaulund.

Pligt: Holde Frejs fred

Godepræstens vigtigste opgave er at hjælpe kongen og hoffet med at holde gudernes fred på kongsgården – også når bølgerne går højt.

Hvis andre ypper kiv, skaber konflikter og ikke vil finde fred, skal du slå en 10-sidet terning. På 7-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Konflikten løses i mindelighed.
- Du takkes for din indsats.
- Alle opfyldes af gudfrygtighed og taknemmelighed over Frejs velvilje.

På 1-6 går det helt galt, og konflikten optrappes i stedet.

I denne akt: Husalfernes hvisken

To ting:

- 1) Om natten fortæller kongsgårdens husalfer alt, hvad der sker på gården, til Storbiørn. Der sker ikke noget, som godepræsten ikke ved.
- 2) Hvis du vil det, så fortæller husalferne godepræsten Storbiørn, at Vaulund flygter. Vækker Storbiørn kongen, eller lader han mestersmeden løbe?



Kong Nidūdūr

i SNE



Da Svitjods selvhøjtidelige konge blev bekendt med, at mestermeden Vaulund havde bosat sig i Svitjods bjerge, fik Nidūdūr sin hird til at fange Vaulund og bringe ham til kongsgård. Man må nemlig ikke stjele fra kongen, og at love så flotte kunststykke uden at give dem til sin konge, til Nidūdūr, må være en form for tyveri. Ret skal være ret.

Pligt: Lede folk og fæ

Kongens ypperste pligt er at lede sit folk, så de bedst muligt kan tjene Nidudurs hus og æt.

Hvis andre ikke umiddelbart følger Nidudurs anvisninger, så skal du slå en 10-sidet terning. På 4-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Andre gør, som du ønsker.
- Andre ønsker at gøre dig tilfreds.
- Tilskuere, folk og fæ opfyldes af ærefrygt over Nidudurs klogskab, vrede og/eller begær.

På 1-3 går det helt galt. Undersåtten følger ikke Nidudurs ledelse og griner af ham.

I denne akt: Klip Vaulunds haser, så han ikke kan flygte

To ting:

1: Du har magt til at slutte første akt, men først efter at Vaulund har forsøgt at flygte. Når kong Nidudur beslutter at få Vaulunds haser klippet over, slutter akten. Det er vigtigt, at det først sker, efter Baudvild har fået Vaulunds ring, og hovedpersonerne alle er præsenteret. Husk, at akten maks. må vare 20 minutter, så du skal slutte akten før det.

2: Hvis ikke andre gør det, er du velkommen til at beskrive, at Vaulund flygter.

Kongesønnen Skule

Spiller 3
Akt 1

Skule er en stor og flot krigsmand i øve
kriger med stor appetit på hvidt, søltet kød.
Han er også arving til Svitjod, men det gør han ikke
så meget op i. Det skulle mest være for at
drille hans lillesøster Bændvild. Som en ægte krigsmand
elsker Skule strid.

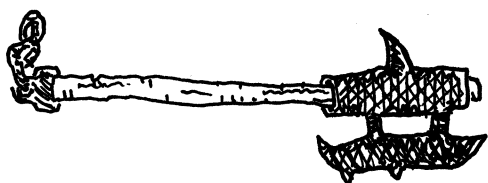
Pligt: Holde kamplysten oppe med lystige dask

Som rigets største forsvarer er det Skules opgave at holde folket klar til kamp. Stridsåndens bål holdes bedst i live, hvis man tilfører brænde.

Hvis andre ikke viser nok voldsparathed, så skal de holdes i stødet med en provokation og et raskt dask. Du slår en 10-sidet terning. På 4-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Den anden bliver opildnet.
- Personen bærer ikke nag.
- Alle synes, at du er sjov og en fandens karl.

På 1-3 går det helt galt. Måske får Skule et par på hovedet, eller måske virker provokationen bare ikke, og alle synes, Skule er en nar.



Lillebror Gram

Skules lillebror Gram ser uendeligt meget op til sin storebror, og Skule kan sætte Gram til hvad som helst – uden at Gram siger fra.

Så hvis nogen skal besøge Vaulund og hente en af smedens knive i det underjordiske tårnfængsel, så kan Gram gøre det for Skule. Gram kan også stjæle noget fra andre (og gerne blive opdaget i processen).

Gram kan også bare starte slåskampe og konflikter, som Skule så er nødt til at "stoppe".

Kongedatter Baudvild i sne

Spiller 4
Akt 1

Svitjods mest værdifulde ungdom. I en alder af 16 er Baudvild ikke længere kun yndig, hun er stærk, ung og ambitiøs. Og hun ønsker at vise sin fader, kongen, og resten af kongsgården sit værd.

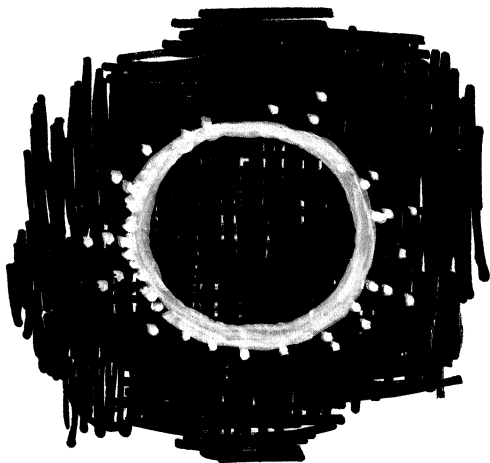
Pligt: Kræve sin standsmæssige respekt

Som ægte kongedatter er det Baudvilds vigtigste pligt, at hun viser resten af hoffet, at hun er en magt, som man bør respektere.

Hvis andre ikke viser dig den respekt, som de bør vise dig, så skal du slå en 10-sidet terning. På 4-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Du sætter personen på plads og får en undskyldning eller lignende.
- Personen hader dig ikke efterfølgende.
- Endnu en gang viser du omverdenen, at du ikke blot er en hysterisk møgunge, men en ægte magtfaktor.

På 1-3 går det helt galt. Baudvild taber magtkampen.



I denne akt: Får Alvildes ring

Alvilde er Vaulunds bortrejste kone, som han påstår er valkyrie for guderne.

Når du ønsker det, så sæt en scene, hvor din fader, kong Nidudur, giver Baudvild Alvildes vielsesring.

Instruer din medspiller som spiller kong Nidudurs i at kongen skal holde en kort tale til Baudvild om, hvorfor hun fortjener denne ring.

Frost



MAX 40 min spil

Hovedpersoner
2 akten

Tjenestedrengen
Bette
Ard

Godepræsten
Storbiørn

Kongesønnen
Skule

Kongedatteren
Baudvild

Vinterens kulde er begyndt at få tag i kongsgården.

Vaulund har fået klippet sine haser over. Derudover er han blevet flyttet ud på den lille ø Sævarsted. Nu bevæger han sig, i stor smerte, rundt på sine knæ. Med tjenestedrengen Bette Ard, der kommer med mad og gør rent, som eneste selskab.

Det er først nu, hvor kong Nidudur rejser bort på besøg hos nabokongen, at Vaulund er begyndt at smede kunstværker igen. Inden kongen tog af sted, gjorde han det meget klart, at det kun er Bette Ards fødder, som må betræde Sævarsted.

- Er det kun rengøring og føde, som Bette Ard tager med over på øen?
- Hvem besøger Vaulund udover Bette Ard?

Akten slutter, når Skule og Gram besøger Vaulund.

Men først starter akten med en scene på bredden lige inden Bette Ards tur over til Vaulund. Både Skule og Baudvild har bidt mærke i Bette Ard, og godepræsten Storbiørn overvejer at komme tjenestedrengen til undsætning.

Tjenestedrengen Bette Ard

i Frost

Spiller 1
Akt 2

Som den sidste af en søskendeflok på 13 burde Bette Ard ikke have for mange forventninger til livet og verden, men han er alligevel kommet i tjeneste ved Kong Nidūtur. Og fordi han er helt utrolig ligegyldig og jævn, har han fået ansvar for at bringe mad til og gøre rent for Vaulund inde på fængelsøen Sævarsted.

Tilbøjelighed: Duk nakken, knægt

Ard er bare en tjenestedreng og forsøger at holde sig ude af konflikter, ja, faktisk alle slags møder med andre på kongsgården.

Hvis det trækker op til hvad som helst, så slå en 10-sidet terning. På 4-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

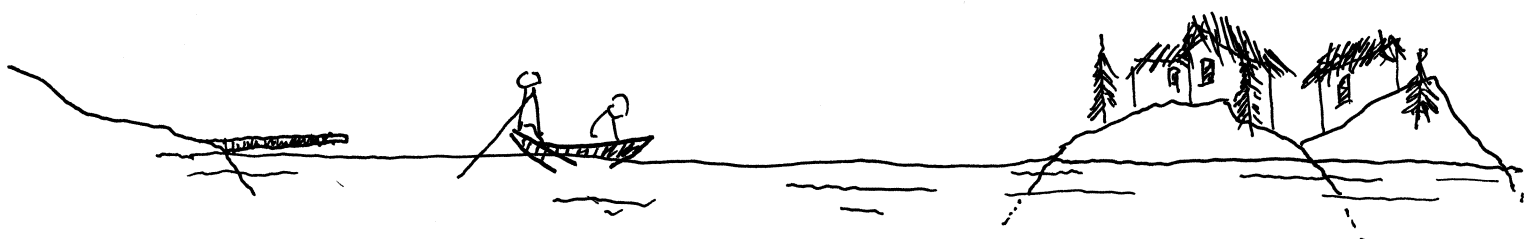
- Andre lader dig være.
- De overser dig og mistænker dig ikke for noget.
- Folk begynder ikke at fortælle historier om Bette Ard, der vist tror, han er noget.

På 1-3 går det helt galt. Bette Ard er i centrum, hvilket han ikke ønsker.

I denne akt: Smugler fjer til Vaulund og ved alt om Sævarsted

Vaulund ønsker, at Ard bringer ham fuglefjer. De kan skaffes hos kongsgårdens høns og gæs og særligt hos kongsgårdens jæger, Slagfidur. Derefter skal de smugles over til Vaulund sammen med mad og øl.

Derudover ved Ard alt, der foregår på Sævarsted. Når andre har scener med Vaulund, står Ard et sted og lytter. Hvad mon han bruger sin viden til?



Godepræsten

Storbiørn

i Frost

spiller 2
Akt 2

Svitjods store, runde godepræst er en mindre glad mand. Han har levet et langt liv i ro og fred med guder og kongsgård, men kan mærke, at freden nok snart er forbi. Han er faktisk mistroisk overfor smeden Vaulünd.

Tilbøjelighed: Anvis Mimers vej

Godepræsten kan ikke lade være med at irettesætte kongsgårdens folk og få dem til at følge gudernes naturlige orden, optegnet af den klogeste af alle guder, nemlig Mimer.

Hvis andre forsøger at lave forandringer og ændringer, og på den måde ikke følger traditionerne (som er angivet af guderne), skal du slå en 10-sidet terning. På 7-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Traditioner følges.
- De andre ryster ikke på hovedet over dig.
- Du er sikker på, at gudernes vrede er formildet – for nu.

På 1-6 går det helt galt. Traditioner tilsidesættes, og Storbiørn ser, hvordan menigheden forlader vanernes vej.

I denne akt: Husalfernes hvisken og nornernes forudsigelser

Storbiørn kommer mere og mere i kontakt med højere magter. Om natten fortæller kongsgårdens husalfer alt, hvad der sker på gården, til Storbiørn. Der sker ikke noget, som godepræsten ikke ved.

Om dagen, gerne ude i naturen, hører Storbiørn nornernes sang i vinden. De kommer med forudsigelser om rædsomme forfærdeligheder, som vil ske. Det betyder, at du må komme med forudsigelser, som alle skal spille hen imod i denne akt. Gør det klart – uden for spillet, med spillerstemme – at de skal spille hen imod det.





Spiller 3
Akt 2

Kongesønnen Skule i Frost

Skule er mere ondskabsfuld end nogen kriger.
Som arving til Svitjod gør han, hvad han vil. Især nu, hvor kong Nidudur er bortrejst.



Tilbøjelighed: Tryne andre

Skule kan bare godt lide at gøre andre fortræd.

Når der er mulighed for det, så skal andre ned med nakken – enten fysisk eller socialt. Du slår en 10-sidet terning. På 3-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Den anden bliver slået.
- Den anden mister ikke sin førlighed.
- Andre vil fortsat gerne omgås dig.

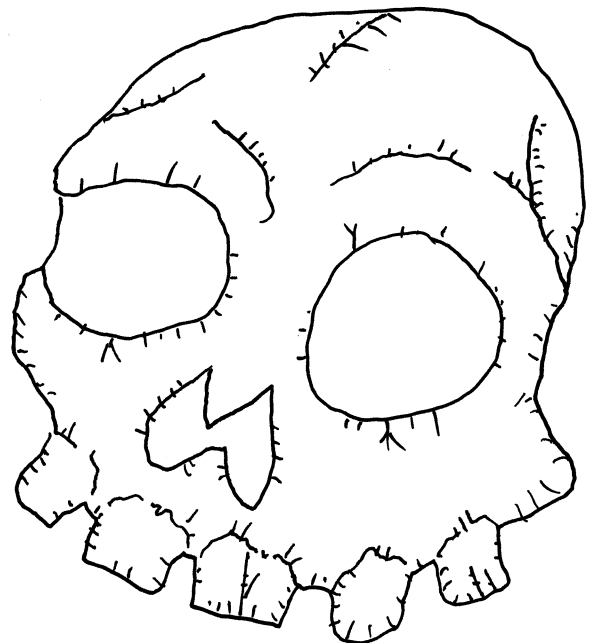
På 1-2 går det helt galt. Skule kommer alvorligt til skade eller forvolder utilgivelig skade på den helt forkerte.

I denne akt: Fatalt besøg hos Vaulund

Den sidste scene i denne akt er en, hvor Skule og hans lillebror Gram går over isen til Vaulund og besøger ham. Her kommer de to brødre af dage (du vælger hvordan). Beskriv det for de andre spillere.

Før denne scene skal Baudvild først lave en aftale med Vaulund, og Bette Ard skal være begyndt at smugle fjer.

Når du har beskrevet kongesønnernes endeligt, spiller vi 3. akt.



Kongedatter Baudvild i Frost

Spiller 4
Akt 2

Baudvild ønsker ikke længere blot at vise sit værd. Hun ønsker, at blive kong Nidudurs rettmæssige arving. Koste, hvad det vil (husk hendes to ældre brødre).

Tilbøjelighed: Få andre til at underkaste sig sin vilje

Baudvild er blevet bedre og bedre til at få sin vilje og få andre til at underkaste sig. Også når hun ikke har en retfærdig sag.

Hvis andre ikke underkaster sig, som de bør, skal du slå en 10-sidet terning. På 3-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Personen underkaster sig og indrømmer sin fejlagtige adfærd.
- Personen frygter dig, men hader dig ikke efterfølgende.
- Kongsgårdens hof frygter dig (endnu mere).

På 1-2 går det helt galt. Baudvild får ikke den ønskede underkastelse og bliver endnu en gang forsmået.



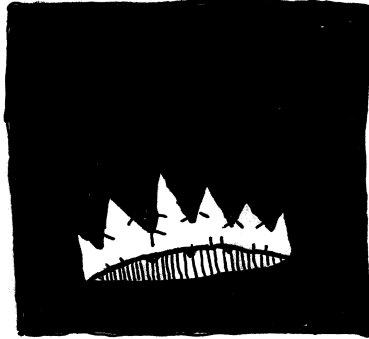
I denne akt: Besøg Vaulund, og bestil et sæt drikkebægre til din fader

Når du vil, får Baudvild overtalt Ard til at smugle sig over til Vaulunds fangeø, hvor hun bestiller to underskønne drikkebægre.

De skal være klar, når hendes fader, kong Nidudur, er tilbage, da det er en gave til ham.

Men hvilken pris betaler Baudvild til Ard, og til Vaulund?

T Ø



max 30 min spil.

Hovedpersoner i Akten

Tjenestedrengen Bette Ard
Kong Nidudur
Godepræsten Starbigorn
Kongedatteren Bændvild

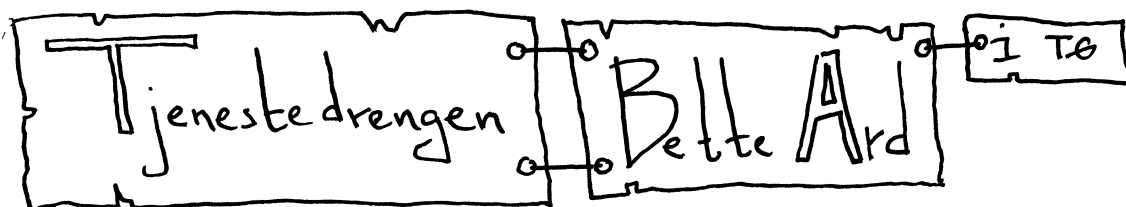
Efter frosten kommer tøbrud, og imens isen i fjorden smelter, løsnes kongens greb over kongsgården. Alt imens dagene bliver lysere, bliver tjenestefolkene også mere selvstændige og næsvise.

Ude på Sævarsted hamrer Vaulund løs på metal og fjer, så det kan høres både dag og nat over hele kongsgården. Ingen kan få hvile, nattens drømme fletter sig ind i dagens syner, fordi ingen kan sove for larmen.

Kong Nidudur er netop kommet hjem efter sin rejse og undrer sig over, hvor hans sønner er. Han har samlet de andre spilpersoner i sin hal for at få svar.

- Med hvilket humør modtager kong Nidudur sin hjemkomstgave?
- Hvilken skæbne rammer kongsgården, da Vaulund bliver færdig med sit fjerværk?

Akten slutter når
Kongsgården går under.



Spiller 1
Akt 3

Bette Ard gør stadigvæk rent hos Vaulund og bringer mad, øl og fjer ind til ham, men flere og flere på kongsgården ved, hvem "Vaulunds tjener" er. De andre tjenestefolk er begyndt at behandle Ard med frygt og respekt. Noget, som Bette Ard måske ikke er helt klar til?

Skæbne: Hold hovedet højt, knægt

Ard er stadigvæk bare tjenestedreng og forsøger fortsat at holde sig ude af konflikter, men der er sket noget med ham. Han er blevet mere myndig og ... måske stolt?

Hver gang du gerne vil hævde dig, så slå en 10-sidet terning. På 3-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Få andre til at trække sig uden rigtig konflikt.
- De respekterer dig.
- Folk begynder ikke at fortælle historier om Bette Ard, der tror, han er mere, end han er.

På 1-2 går det helt galt. Bette Ard bliver i den grad sat på plads.

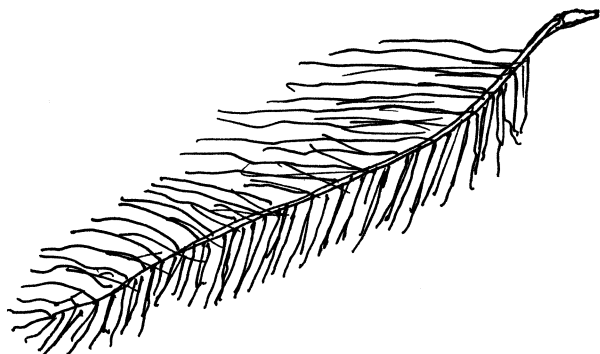


I denne akt: Vaulund flyver væk

Ard fortsætter med at smugle fjer over på Sævarsted. Når Ard har smuglet nok fjer ud på øen, får Vaulund lavet en fugleham. I slutningen af akten flyver Vaulund væk. Du bestemmer hvornår, og hvilken forudsigelse smeden råber ud over kongsgården.

Du igangsætter afslutningen på scenariet, men får ikke det sidste ord, da andre også har ord, der skal siges. Mærk efter, om det meste er udspillet. Husk, at halvråt er bedre end udkogt.

Lad Baudvild få sin scene med sin fader, før du sætter slutningen i gang.



Kong Nidudur i te

Da Kong Nidudur kommer hjem fra vinterbesøg hos sin nabokonge, kan han næsten ikke genkende sin kongsgård. Der er en larm af banken inde fra Vaulund på fængesen, folket har glemt deres pligter, så der hersker strid og forfald... og hvor er hans elskede sønner?



I denne akt: Går til grunde

Når Vaulund flygter, går kong Nidudur til grunde. Ards spiller sætter gang i scenariets slutning med en beskrivelse af Vaulunds flugt. Storbjørns spiller får det allersidste ord, men du har selve afslutningen. Hvad sker der?

Måske brænder kongsgården? Måske gennemlever kong Nidudur en personlig deroute i lyntempo? Drukner Nidudur sig i floden? Kaster han sig på et sværd eller i brønden?

Husk afslutningsreplik, din skiderik.

Skæbne: Stop tøbruddet, og hold sammen på stumperne

Nidudur vil – på sigt – skabe orden igen, men lige nu handler det om at stoppe forfaldet. Og Nidudurs redskaber til dette er skældud og trusler.

Hvis andre ikke følger eller underkaster sig kongens ord – det er det samme – skal du slå en 10-sidet terning. På 3-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- De andre retter ind.
- Folket gør ikke oprør.
- Tilskuere, folk og fæ fortæller ikke (endnu) en historie om den håbløse kong Nidudur.

På 1-2 går det helt galt. Du bliver hånet og står tilbage med selvhad og ringeagt.



Godepræsten

Storbiørn

i To

Spiller 3
Akt 3

Svitjods store, runde godepræst er en trist mand. Han har levet et langt liv med guder, men nu er undergangen nær. Den kan nok ikke undgås, men kan den imødegås med værdighed?

Skæbne: Njords vrede

Forfald og råd, men Njords vrede skal nok fjerne al dårlighed – om det så koster hele kongsgården med folk og fæ.

Hvis nogen viser umoralsk adfærd, skal du slå en 10-sidet terning. På 7-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Synderen indser sin synd.
- De andre hader dig ikke.
- Du er sikker på, at Njords vrede ikke rammer dig personligt.

På 1-6 går det helt galt. Njord har igen forladt dig. Alle anser dig og dine guder for helt, helt ligegyldige.



I denne akt: Husalfernes stemmer og Njords afsluttende dom

To ting:

- 1) Storbiørn hører husalferne hele tiden. De brokker sig over larmen ude fra fjorden og fortæller spydigt om alt, der foregår på kongsgården. Der sker ikke noget, som godepræsten ikke ved, men han ved mindre og mindre, hvad han skal stille op med denne viden.
- 2) Du får de sidste ord i scenariet. Efter kong Nidudurs spiller har beskrevet kongsgårdens undergang, skal du udsige Njords dom over dette rådne hus! Gør det storslået og mørkt, men ikke alt for langt, vel?

Kongedatteren Baudvild i to

Spiller 4
Akt 3

Baudvild skal overtage gården — om det så kræves, at hendes fader eller hele kongeriget går under. Det er hendes ret gennem blod og iver.

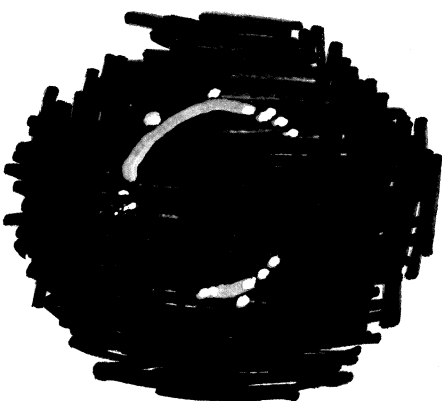
Skæbne: Ødelæggelse og underkastelse

Baudvild kan med sin lidenskab ikke bare underkaste sig alt og alle, men må også ødelægge dem lidt undervejs.

Hvis andre ikke underkaster sig totalt, som de bør, så skal du slå en 10-sidet terning. På 3-10 skal du vælge to af de tre nedenstående punkter:

- Personen underkaster sig, bliver knækket og indrømmer sorgfuldt sin fejlagtige adfærd.
- Personen kan stadigvæk godt fungere og gøre sine pligter uden at græde alt for meget.
- Kongsgårdens hof undgår dig ikke.

På 1-2 går det helt galt. Baudvild får ikke den ønskede underkastelse og ses som det, hun (også) er: en lille pige med en alt for giftig tunge.



I denne akt: Giv drikkebægrene til din fader, kongen

Baudvild overrækker drikkebægrene til kong Nidudur. Hun indser, at gaven er lavet af hendes afdøde brøders hovedskaller, idet hun giver dem til sin fader.

Men hvornår indser kongen det? Og hvordan belønner han hende?

Lister

Hovedpersonerne:

- Kong Nidudur
- Godepræsten Storbiørn
- Kongedatteren Baudvild
- Kongesønnen Skule
- Tjenestedrengen Bette Ard

Og selvfølgelig Vaulund, som spilles af spillederen.

HVAD SMEDER VAULUND?

Liste med kunststykker:

1. En anatomisk korrekt lårbenknogle
2. Sårkniv
3. Krigshammer
4. Sværd
5. Tykke arminge
6. En halskæde/benlænke
7. Brystplade med gudemotiv
8. Pigøkse
9. Kortspyd
10. En underskøn krone

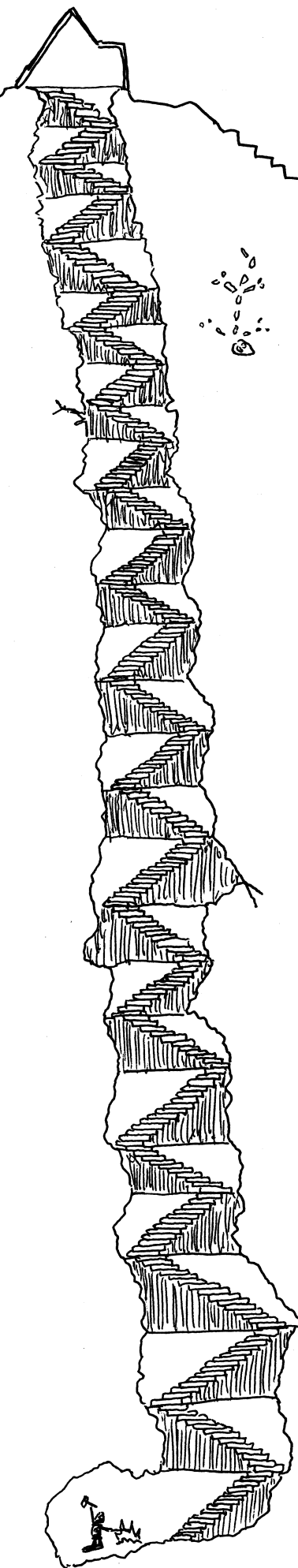
Fremstillet af:

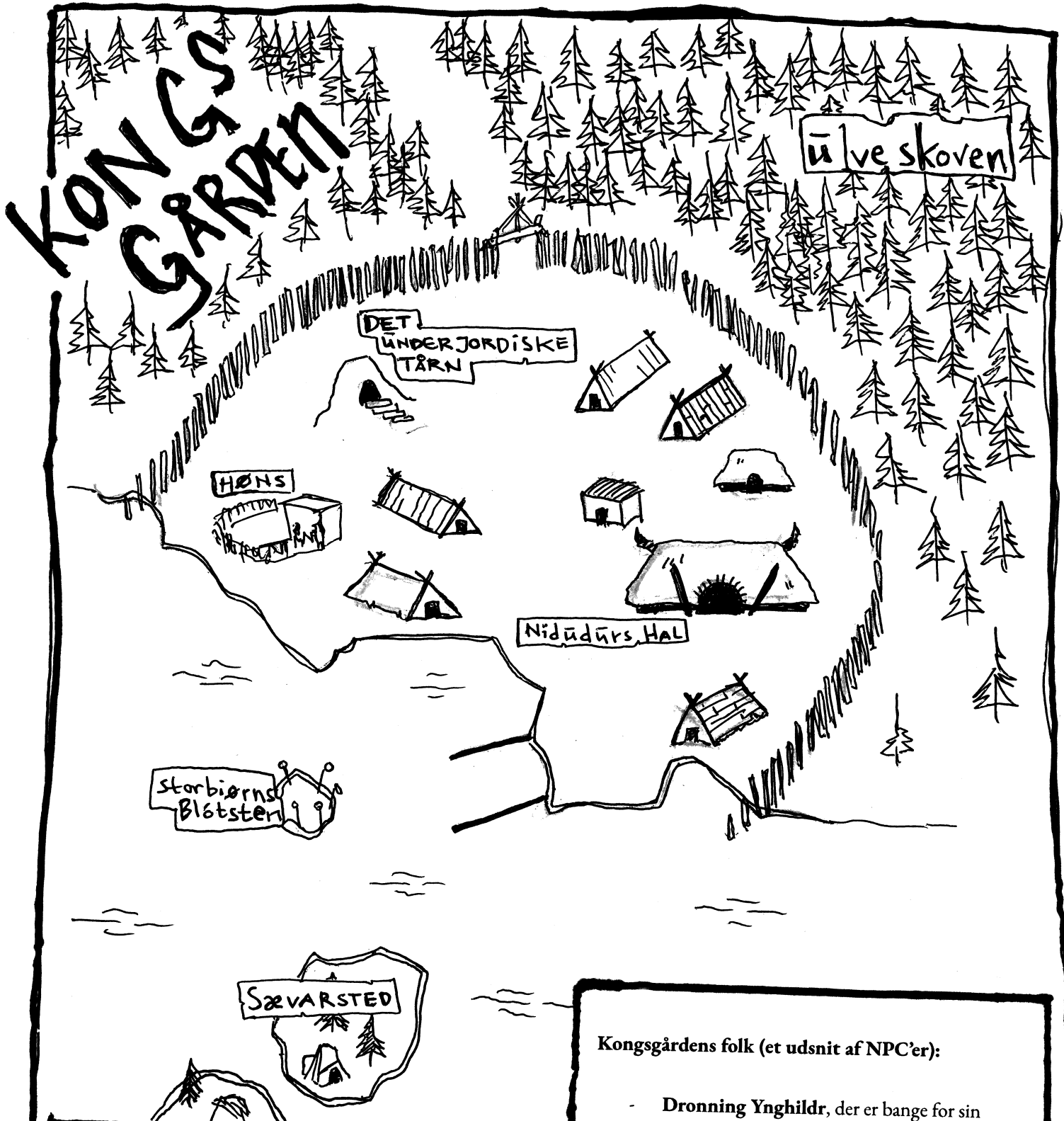
1. Koldt jern
2. Mistroisk bronze
3. Forsmået sølv
4. Underskønt guld
5. Jern belagt med bladguld
6. Sølv, guld, ben, jern og flint
7. Bronze og blodrøde ædelstene
8. Sølv og små ædelstene
9. Rødt guld og blå ædelstene
10. Sort onskabsfuld jern

NAVNE TIL FRI BRUG

- Agni ♀
- Agnar ♂
- Alf ♂
- Brynja ♀
- Eydis ♀
- Ebbe ♂
- Grid ♀
- Hakon ♂
- Ing ♀
- Ingimar ♂
- Jórúnur ♀
- Knút ♂
- Leifr ♂
- Palle ♂
- Randolphr ♂
- Rig ♂
- Rūgifr ♂
- Rūd ♂
- Rūni ♂
- Sverrir ♂
- Trygve ♂

SLÅ EN DIO, VÆLG FRIT ELLER FIND PÅ





Steder:

- **Finmarken**, koldt ingenmandsland, der ligger langt nordpå, og hvor Vaulund kommer fra
- **Svitjod**, det land, som kong Nidudur hersker over
- **Kongsgården**, kong Nidudurs hovedsæde
- **Sævarsted**, ø i fjorden ud for kongsgården, hvor Vaulund bliver fængslet (fra anden akt af)
- **Ulveskoven**, skov lige udenfor kongsgården, der fuld af ulve

Kongsgårdens folk (et udsnit af NPC'er):

- **Dronning Ynghildr**, der er bange for sin mand og børn
- **Kongesønnen Gram**, der er Skules lillebror og medløber
- **Hushovmester Logmar**, som ønsker Baudvild underkøet
- **Køkkenpigen Uror**, der altid kan hjælpe
- **Hirdmanden Naglfar**, som er et nemt offer for Skule (og Gram)
- **Fulgejægeren Slagfidur**, der har fjer og gode historier
- **Bådsmanden Kolr**, som sejler Ard ud til Vaulund uden at sige et ord

+ HENDE, DER IKKE ER DER: Alvilde,

... SOM ER VÅLUNDS BRØD OG VALKYRIE.