

KVAD

STARTHEFTE

VERSJON 1.0



-EN INTRODUKSJON TIL SAGAROLLESPILLET

AV KARL OTTO KRISTOFFERSEN

FE DØR,
FRENDER DØR,
EN SJØL DØR
PÅ SAMME VIS;
MEN ORDETS GLANS
SKAL ALDRI DØ
I ÆREFULLT
ETTERMÆLE.

INNHold

♦ VI SAMLES RUNDT BÅLET	SIDE 4
♦ KOM I GANG	SIDE 5
♦ SYSTEM	SIDE 6
♦ SPILLTREFFET	SIDE 11
♦ 2. GRUNNLAG	SIDE 13
♦ 3. SITUASJON	SIDE 15
♦ 4. ROLLER	SIDE 17
♦ 6. SPILL	SIDE 22
♦ 7. HØSTING	SIDE 25
♦ SPØR NORNENE	SIDE 26

ENDRINGSLOGG:

VI SAMLES RUNDT BÅLET

HVA ER DETTE?

STARTHEFTET er en gratis innføring i ROLLESPILLET KVAD, et moderne rollespill inspirert av sagaene. For å lære mer om utviklingen, følg KVAD på sosiale medier.

- <https://www.facebook.com/rollespilletkvad/>

HVA TRENGER DU?

Du trenger dette heftet, samt noe å skrive med. Sørg for å ha en fysisk eller digital kopi av rolleskjemaet, og kartet over Nordveien. Du bør ha minst et sett med rollespillturneringer, helst flere. Av tid bør du sette av minst en time.

SPILLTESTING

Spillet er fortsatt i utvikling, og din mening er viktig. Hvis dere tester spillet, håper jeg dere sier ifra om opplevelsen. Ønsker tilbakemelding på stort og smått, hvor mange dere var og hvor mange timer dere brukte i Nordveien. Legg gjerne ut på TESTGRUPPEN, eller send privat e-post.

- <https://www.facebook.com/groups/359924364737689/>
- karlokri@hotmail.com

TAKK

Hjertelig takk til alle som har bidratt så langt! Takk til dere som har hatt troen på meg fra start, og på prosjektet. Tusen takk til TESTGRUPPEN. Særsilt takk til Dag Bremnes, som har vært essensiell for utviklingen av grunnmekanikken, gjennom gode diskusjoner og betydelig spilltesting. Takk til Christopher Rakkestad for logo-konsept.

INSPIRASJON

Kanskje kommer du hit fra verdens største rollespill *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast)? Et spill hvor premisset er en runddans i å drepe monstre, ta skattene deres og kjøpe bedre utstyr, så man kan drepe enda sterkere monstre. Dette er ikke det spillet.

FILM OG SERIER

Kommer du fra film eller serier, vil du kunne forvente oppbygning og intensitet, som vist i *Vikings* (HBO), *Game of Thrones* (HBO), *Den 13. Krigeren* (John McTiernan) og *Valhalla Rising* (Nicholas Winding Refn). Ikke glem humor som vist i *Vikingane* (NRK).

LITTERATUR

Kommer du hit fra litteraturen, vil du kanskje kjenne igjen stemningen fra dramaene om *Arn Tempelridderen* (Jan Guillou), *Peer Gynt* (Henrik Ibsen), *Kristin Lavransdatter* (Sigrid Undset) og *Jomsviking* (Bjørn Andreas Bull Hansen).

ROLLESPILL

Kommer du fra andre rollespill, vil du kanskje dra kjensel på elementer, inspirert av *Pendragon* (Chaosium), *Blades in the Dark* (John Harper), *Burning Wheel* (Luke Crane), *Miseries & Misfortunes* (Luke Crane), *Draug* (Matthijs Holter), , *ICRPG* (Runehammer), *Saga of the Icelanders* (Gregor Vuga), *Fornsaga* (Peter Malmberg) og *Ironsworn* (Shawn Tomkin).

ÅNDSVERK

ROLLESPILLET KVAD © 2020 Karl Otto Kristoffersen.
Tillatt for testing og eget bruk.

5

SYSTEM

EVENTYR SOM DU VIL

ROLLESPILLET KVAD kan spilles på tre måter:

1. ENSPILLER



- Du styrer din rolleperson, alene i en farlig verden
- Du er også SKALDEN, og setter dramatiske SCENER etter rollens SITUASJONER
- Når du ønsker hjelp eller inspirasjon til kvadet, kan du SPØRRE NORNENE

2. SAMSPILL



- Dere spiller sammen, i nådeløse omgivelser
- Dere veksler på å sette SCENER, som gir fremgang for rollenes SITUASJONER
- Når dere trenger hjelp eller inspirasjon, kan dere SPØRRE NORNENE

3. LEDET SPILL



- En gruppe spillere styrer hver sin rolleperson
- SKALDEN setter dramatiske SCENER, og følger opp gruppens SITUASJONER
- SKALDEN er kreativ leder, i samarbeid med spillergruppen. For hjelp og inspirasjon, SPØR NORNENE.

TERNINGER

Forvent å bruke alle typene i et sett med rollespill-terninger. De blir forkortet med bokstaven "T" for *terning*, koblet med en verdi som sier hvor mange sider den har. Eksempelvis vil en åttesidet terning bli forkortet som T8. Settet med rollespill-terninger inneholder T20, T12, T10, T8, T6 og T4. Som regel gjelder det å trille lavt, og bruke terninger med få sider.



SPØR NORNENE

Dere oppdager spillets virkelighet, etterhvert som dere investerer tid i den. Bestem detaljene selv, eller SPØR NORNENE. Trill T100 (2T10) på en av tabellene i slutten av heftet, og få svar. Under viser terningene 4 og 7. Resultatet er derfor 47.



KREATIV SAMTALE

ROLLESPILLET KVAD er en strukturert samtale. Det er viktig at samtlige rundt bålet får delta, både sosialt og kreativt. Rytmen i samtalen veksler mellom FRITT SPILL og SCENER.

FRITT SPILL

Her flyter samtalen fritt blant spillerne. Dere snakker om hvilke SITUASJON dere ønsker utforske videre, og hvorfor. Dette er *fiktiv posisjonering*. Når dere har bestemt dere, fokuseres spillet inn på SCENEN som er i ferd med å utfolde seg.

SITUASJONER

SITUASJONER er drama og konflikt som driver spill. De kan være i størrelsesorden 1, 4, 6, 8, 10, 12 eller 20 SCENER. Når man er ferdig med en SCENE som angår SITUASJONEN, markerer man FREMGANG. Når man har LYKKES med tilstrekkelig antall SCENER og *fullfører* en SITUASJON, får rollen LEGENDEPOENG.

SCENER

SCENER er avgrensede deler av eventyret, konsentrert i tid og sted. De spilles organisk, og i runder. Bordet fanger terningene. Når en rolle har **FORSØKT** noe, må spilleren slippe til resten av gruppen. På slutten av hver runde handler **MOTSTANDERE** og **HINDRINGER**.

FORMÅL

SCENENS FORMÅL er hva dere som spillere ønsker å få ut av den. Spiller man en SCENE for å gjøre *fremgang* på en SITUASJON, kan man **LYKKES** eller **MISLYKKES** med det. Kriteriet for å **LYKKES** er å overvinne **HINDRINGENE** som presenteres i SCENEN.

FORMÅL	LYKKES	MISLYKKES
ETABLERE	Skriv opp en ny SITUASJON	
FREMGANG	Gjør fremgang	Ingen fremgang
FULLFØRE	Beskriv resultatet av å fullbyrde	
AVSLUTTE	Beskriv problemene som oppstår	
UTFORSKE	Oppdag spillets virkelighet	

SETT SCENEN

Sett tydelige rammer, som gir rollene handlefrihet. Koke informasjonen ned, til tre solide hovedpunkter. *Hvem er med, hvor er vi og hva skjer?* Oppdag resten.

1. HVEM ER MED?

- **ROLLER:** Hvilke rollepersoner er med?
- **BIROLLER:** Hvilke biroller vet vi på forhånd er med?

2. HVOR ER VI?

- **SESONG:** Hva slags sesong er det?
- **VÆR:** Hva slags vær er det? (hvis relevant)
- **STED:** Hvor finner scenen sted?

3. HVA SKJER?

- **MÅLVERDI:** Sett MV mellom 0 og 5
- **HINDRINGER:** Presenter når det er naturlig

SEKVENSER

Noen SCENER spilles over flere sekvenser. Eksempelvis kan *i skogholtet, på gårdstunet og inne i langhuset* være tre påfølgende sekvenser i samme SCENE.

BELØNNING

Utspilte SCENER belønner rollene med **SKJEBNEPOENG**, tilsvarende SCENENS MÅLVERDI. Skriv MÅLVERDIEN i en boks, tilhørende relevant SITUASJON på rolleskjema.

NÅR TERNINGENE TALER

FORSØK!

Når rollen **FORSØKER** å overvinne **HINDRINGER**, triller man *tre terninger* fra rollens TREKK. En av rollens **EGENSKAPER**, en av rollens **FERDIGHETER** og en av rollens **RESSURSER**. Om man ikke har et relevant TREKK, triller man T20 i stedet for. Når rollen må forsvare seg er, det **HINDRINGENS** natur som bestemmer hvilke **EGENSKAP** som testes. **FORSØKET** har fem faser.

1. **FORMÅL:** Forklar hva man ønsker oppnå
2. **HINDRING:** Vurder TEST eller OPPGAVE, og sett NIVÅ
3. **TREKK:** Velg ut, og argumenter for, passende TREKK
4. **POSISJON:** Vurder FORDELER og ULEMPER
5. **UTFALL:** Beskriv hva som skjer

SANNSYNLIGHET FOR SUKSESS

SUKSESSER er rollens påvirkningskraft. **NORMALT** gir 3, 2 og 1 på terningene SUKSESS. 1 gir **EKSPLOSIV**, og man kan trille samme terning igjen.

POSISJON

Rollens POSISJON påvirker terningens sannsynlighet for SUKSESS (s), og **FORSØKET**s sjanse for å **LYKKES**.

+5: **FULLENDT** (s1-8 og **EKSPLOSIV** ved 1-3)

+4: **OVERLEGEN** (s1 - 7 og **EKSPLOSIV** ved 1 - 2)

+3: **BETYDELIG FORDEL** (s1 - 6)

+2: **STOR FORDEL** (s1- 5)

+1: **LITEN FORDEL** (s1 - 4)

NORMALT FORSØK (s1 - 3)

-1: **LITEN ULEMPE** (s1 - 2)

-2: **STOR ULEMPE** (s1)

Det er summen av FORDELER og ULEMPER som endrer rollens POSISJON. Ta i betraktning følgende FAKTORER:

FAKTOR	+/-
FORHASTET HANDLING	-1
FÅ HJELP AV ALLIERT	+1
HJELPELØS MOTSTANDER	+5
LITE FLERTALL	+1
LITE UNDERTALL	-1
STORT FLERTALL	+3
STORT UNDERTALL	-3
STYRKET	+ lik SUKSESSER
SVEKKET	- lik SUKSESSER
TAKTISK FORDEL	+1
TAKTISK ULEMPE	-1
UOPPMERKSOM MOTSTANDER	+4
UOPPMERKSOM ROLLE	-4

MÅLVERDI

Alle FORSØK trilles mot scenens MÅLVERDI (MV). Når dere SETTER SCENEN, oppsummerer dere SCENENS OMGIVELSER, og fastsetter MV fra 0 til 5. Verdien legges som et teppe over hele scenen, og trekkes fra alle FORSØK. Jo høyere MV, jo vanskeligere SCENE.

MV	OMGIVELSER	FORKLARING
0	NORMALE	Vanlige omgivelser
1	KREVENDE	Her kreves det fokus
2	SKREMMENDE	Svært krevende
3	VANSKELIGE	Veldig vanskelig
4	FORFERDELIGE	Lammende
5	HÅPLØST	Nær umulig

Når dere setter en SCENE, legger dere sammen FAKTORER fra listen under. Disse øker SCENENS MÅLVERDI:

FAKTOR	ØKNING
DÅRLIG VÆR	+1
KAOTISKE OMGIVELSER	+1
I LITE UNDERTALL	+1
NAVNGITT MOTSTANDER	+1
OVERNATURLIG ELEMENT	+1
I STORT UNDERTALL	+2
SVEKKEDE SANSER	+1
UOVERSIKTIG MILJØ	+1
MEKTIG MOTSTANDER	+2
VANSKELIG TERRENG	+1

ANGREPSVERDI

MÅLVERDIEN representerer også det potensielle skadeomfanget, per runde i spill. Det vil si angrep fra MOTSTANDERE, skadetopper fra NEDTELLING osv. Rollene må FORSØKE å forsvare seg mot disse. Angrepets natur bestemmer hvilke EGENSKAP som skal testes. MV minus SUKSESSER utgjør skaden.

HINDRINGER

HINDRINGER står i veien for rollene. De kommer i form av TESTER og OPPGAVER. En TEST er individuell, og må løses øyeblikkelig. En OPPGAVE kan løses av hele gruppen. Hver HINDRING er knyttet til en nivå, og bestemmer hvor mange SUKSESSER som kreves for å løse den. Det beskrives som MOTSTAND (m).

NIVÅ	TEST	OPPGAVE	BESKRIVELSE
Ø	Øm	Øm	Enkel
1	1m	4m	Krevende
2	2m	6m	Vanskelig
3	3m	8m	Skremmende
4	4m	10m	Forferdelig
5	5m	12m	Håpløs

NEDTELLING

OPPGAVER er ofte tilknyttet NEDTELLING, før *noe er for sent* eller *noe skjer*. Man bruker en eller flere T4 til å legge press på rollene. NEDTELLINGEN er enten RESULTATSTYRT eller RUNDESTYRT.

RESULTATSTYRT

Hver gang rollene DELVIS LYKKES eller MISLYKKES i et FORSØK, er det fare for at tellingen går nedover mot 0. Eksempelvis i en stridssituasjon, vil MOTSTANDEREN kunne få inn et ekstra angrep per NEDTELLING.

RUNDESTYRT

T4 trilles og viser hvor mange RUNDER det er igjen før noe uheldig skjer. Dersom rollene eksempelvis ikke fullfører reisen innen T4 runder, kommer de for sent frem og noen blir henrettet.

UTFALL

Antall SUKSESSER på terningene, avgjør UTFALLET av FORSØKET. Det er tre mulige UTFALL, som fører kvadet i ukjente og spennende retninger. Differanse mellom SUKSESSER og MV, avgjør den totale effekten.

- ♦ **LYKKES;** Flere SUKSESSER enn MV. Man oppnår det man prøver på i TESTEN, eller gjør fremgang på en OPPGAVE.
- ♦ **DELVIS;** Lik mengde SUKSESSER som MV. Man får til det man ønsker, mot en KONSEKVEN
- ♦ **MISLYKKES;** Færre SUKSESSER enn MV. Man får ikke til det man prøver på, og SKALDEN presenterer en UHELDIG VENDING

KONSEKVEN

- Brenne WYRD
- Brenne LIVSKRAFT
- Brenne RESSURS
- Reduser NEDTELLING
- Uønsket eller utilsiktet effekt

UHELDIG VENDING

- KONSEKVEN
- Start NEDTELLING
- Øk MÅLVERDI
- Umiddelbar HINDRING
- Nært forestående HINDRING
- +1 SCENE til SITUASJONEN

HVILE

Å gjøre ingenting er god medisin. Man må hvile for å hente seg inn, og få tilbake LIVSKRAFT.

- 1 DAG: Trill LKT, SUKSESS (1-3) gir 1LK
- 1 UKE: Trill LKT, helbred LK lik resultatet
- 1 MÅNED: Få tilbake all LK
- 1 ÅR: Trill WYRD-terning, øk WYRD lik resultatet

Om man hviler for lenge, må man betale prisen.

- 1 UKE: Test HAMIGJE. Mislykkes fjerner 1 fremgang
- 1 MÅNED: Test H. MISLYKKES fjerner 3 fremgang
- 1 ÅR: Test H. Mislykkes fjerner 5 fremgang.

DUELL

I noen tilfeller kommer rollene i basketak. Da settes SUKSESSER fra angrep og forsvar opp mot hverandre. Høyeste resultat utgjør EFFEKTEN i vinnerens favør.

TERNINGBASERT REKKEFØLGE

I en duell vil hvem som angriper først, kunne være avgjørende. I disse tilfellene triller man LIVSKRAFT-TERNINGEN, hvor laveste resultat starter gjeldende runde.

AVSTAND

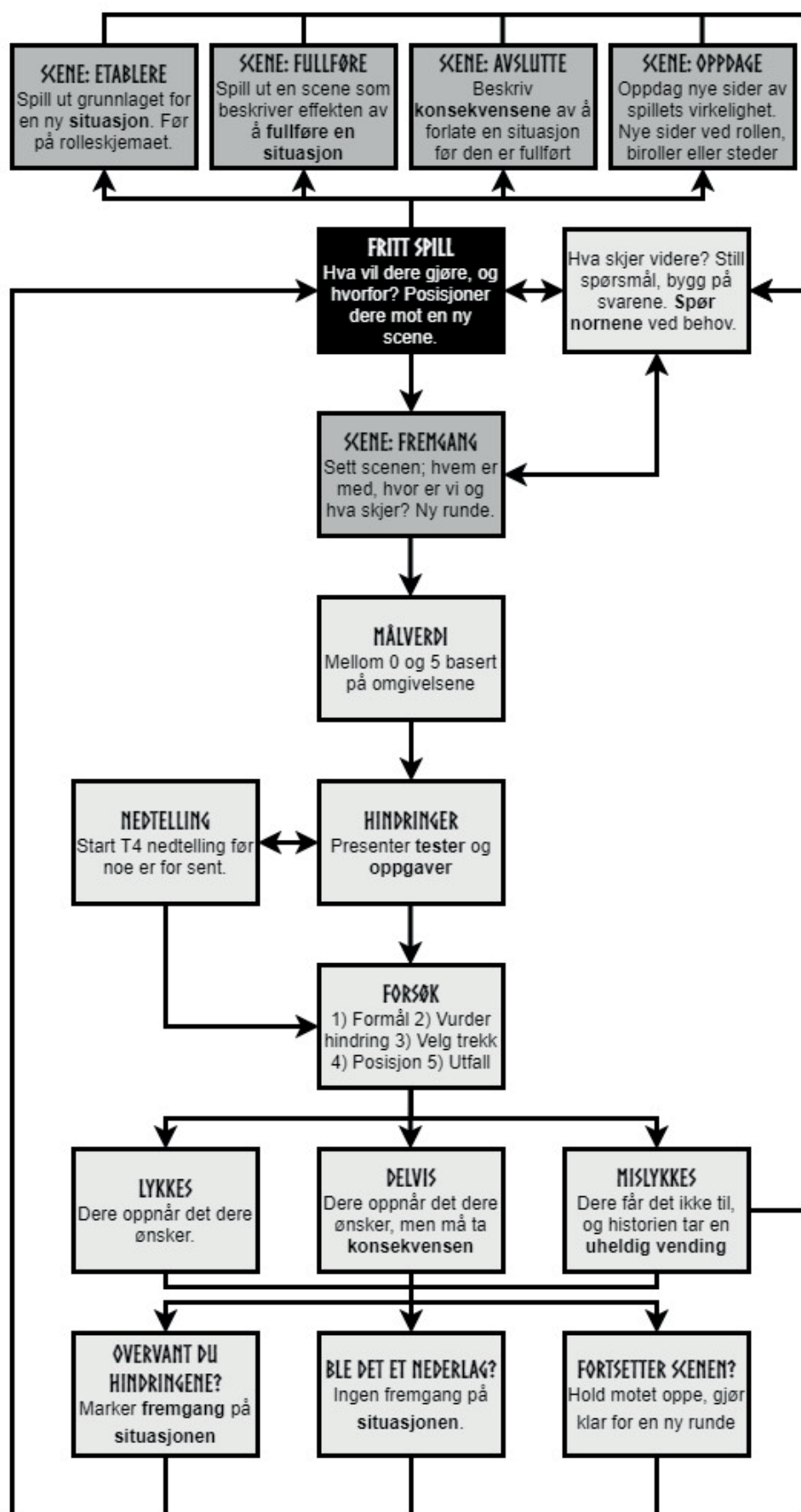
KVAD spilles med omtrentlige avstander. Relativ distanse kan allikevel bli interessant i SCENER med høy detaljoppløsning. Der taktiske beslutninger kan få dødelig utfall. I disse situasjonene kan et kart eller en enkel skisse bidra til økt oversikt. Uavhengig av faktisk distanse, brukes følgende begreper til å knytte avstand til samtalen.

- INNENFOR REKKEVIDDE
- UTENFOR REKKEVIDDE

FORLATE SCENER

I noen tilfeller kan det være aktuelt å forlate en SCENE, eksempelvis flykte for å berge livet i en stridssituasjon. På sin tur tester man HAMINGJE. Om man LYKKES kommer rollen seg unna. Dersom lykken ikke står deg bi får MOTSTANDEREN inn et siste angrep før rollen kommer seg bort. Når man forlater en SCENE, kan man ikke komme inn igjen. Man får heller ikke SKJEBNEPOENG for den utspilte delen av SCENEN man var med på.





SPILLTREFFET

GJENNOMFØRING

Gjennomføringen av spilltreffet har et fast oppsett, bestående av åtte punkter. Det åpner og avsluttes alltid med fokus på spillerne. Resten av rekkefølgen foreslår hvordan man skal få til et innholdsrikt spilltreff. Punkt 1 til 4 kan gjennomføres som en ETABLERINGSDIALOG, med påfølgende spill senere. I dette heftet, er ikke 1, 5 og 8 beskrevet i detalj.

1. SJEKK INN

- Bryt isen, og sjekk hvordan folk har det
- Snakk om temaer dere ønsker utforske eller unngå
- Sett rammene for spilltreffet; tid, pauser, annet

2. GRUNNLAG

- Hvilke sannheter gjelder for verden dere spiller i?
- Hvilke del av Nordveien spiller dere i?

3. SITUASJON

- Etabler en SITUASJON som engasjerer spillerne, og binder rollene sammen

4. ROLLER

- Hva slags utgangspunkt ønsker dere at rollene skal starte med? Dårlig, middels, eller godt?
- Lag roller, rettet mot den felles SITUASJONEN
- Presenter rollene på rundgang

5. GJØR KLAR

- Under ENSPILLER, gjør spilleren klar til start
- I SAMSPILLET går deltakerne sammen om dette
- I LEDET SPILL, forbereder SKALDEN det som venter

6. SPILL

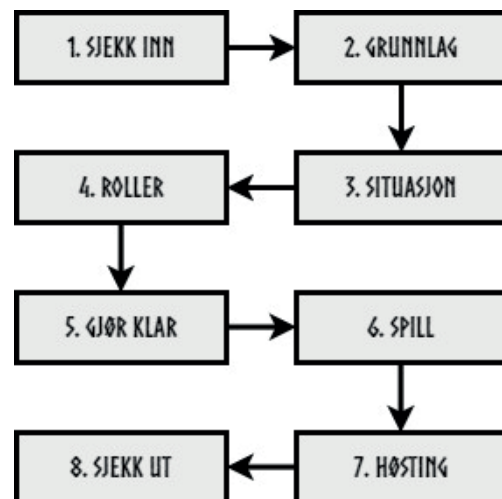
- Veksle mellom FRITT SPILL og dramatiske SCENER
- SCENER har MÅLVERDI, MOTSTAND og NEDTELLING
- Bruk kartet, ta notater og gjør fremgang på ulike SITUASJONER.

7. HØSTING

- Samle SKJEBNEPOENG og LEGENDEPOENG, basert på innhold i spilltreffet.
- Poengene investeres i rollen før neste treff

8. SJEKK UT

- Kort seanse for oppsummering og læring.
- Hva ønsker dere se mer av til neste gang?





2. GRUNNLAG

DITT NORDVEIEN

Velg en av tre påstander, tilhørende hver kategori. Forme landskapet, som dere selv ønsker.

OLDTIDEN

1-33	Vi er de første menneskene i Nordveien
34-66	Før oss var det andre folkeslag, men de døde ut
67-00	Noen steder ser man rester av gammel sivilisasjon

BEFOLKNING

1-33	Vi er få, og lever i spredte bosettinger
34-66	Vi er samlet i grupper, på forskjellige områder
67-00	Vi er overalt, det er relativt lite urørt mark igjen

ÆRE

1-33	Ære er verdiløst, i en verden av jern og blod
34-66	Alvorlige krenkelser kan føre til blodig alvor
67-00	Ære er det høyeste ideal, edbrytere drepes

DØDEN

1-33	De døde forblir i gravhaugen, hvil i fred
34-66	De som lider en grusom skjebne kommer tilbake
67-00	Brenn likene, ellers ser man fienden igjen og igjen

RELIGION

1-33	Lite synlig religiøs konflikt, enn så lenge
34-66	Religion, politikk og krig hører sammen
67-00	Åpen krig. Hedninger drepes, og kirker brennes

MAGI

1-33	Overtro er vanlig, men trolldommen er borte
34-66	Magi er sjeldent og farlig, kun for de få utvalgte
67-00	Gudene viser seg stadig frem gjennom mirakler

UHYRER

1-33	Vetter og troll eksisterer kun i historier rundt bålet
34-66	De finnes, i de dypeste skoger og mørkeste huler
67-00	Ingen langveisfarende er trygge

REGIONER

Det er ulike 15 regioner i Nordveien. Hver region defineres av sitt unike innhold. Trill en 100-sidet terning, for å se hvilke region dere starter å spille i.

RESULTAT	REGION
1 - 6	1
7 - 12	2
13 - 18	3
19 - 25	4
26 - 31	5
32 - 38	6
39 - 44	7
45 - 51	8
52 - 57	9
58 - 64	10
65 - 71	11
72 - 79	12
80 - 87	13
88 - 94	14
95 - 100	15

Når dere vet hvor dere starter, er det tid for å finne ut av hva som definerer regionen. SPØR NORNENE: 4:2.

RÅDERETT

Politiske grenser eksisterer på tvers av regionene. Det største embede er et *rike*, som deles inn i *distrikter*. Der finner vi både tradisjonelle *bygder* og *byer* med utenlandsk innflytelse. Folk bor på avsides *gårder*.

FOLK

Regenten er øverste hersker i hvert rike. *Rikfolket* er den mektige overklassen, og *frifolket* sliter for tilværelsen. *Treller* er eiendom uten rettigheter. *Nidinger* er utstøtte, og jaktes som byttedyr.



Kart med bruksrett fra Sine Nomine Publishing, Inc.

3. SITUASJON

STARTSKUDD

Start med en SITUASJON, hvor noe står på spill. Et tydelig problem som presser rollene, og engasjerer spillerne. Dette bør ikke være komplisert. SITUASJONEN bygger på et problem, hvor gruppen er, hvordan de tenker å løse det og hva som er konsekvensen av å ikke lykkes. Det hele bør bære preg av at det haster. Når SITUASJONEN er klar, lager man roller med et personlig forhold til problemet.

♦ STED "HVOR ER VI?"

Først må vi definere hvor gruppen er, eventuelt hvor problemet ligger. Dersom utfordringen er langt av sted, må rollene ta seg dit.

♦ UTFORDRING "HVA ER PROBLEMET HER?"

Neste steg er å definere et problem som truer gruppen, noen eller noe de bryr seg om. Ingen konflikt, ingen mål og mening.

♦ HANDLING "HVA BØR VI GJØRE?"

Selv om vi ennå ikke kjenner rollene, må spillergruppen danne seg en mening om hvordan de tenker å løse problemet. Det gir gode inngangsverdier for å lage rollene, og hvilke retning kvadet vil bevege seg.

♦ KONSEKVENNS "HVA STÅR PÅ SPILL?"

Sammen med en eventuell belønning, bør det som står på spill motivere både spillerne og rollene til å gjøre sitt beste. Med mindre de har en slags interesse av konsekvensen selvfølgelig. Det får bli et etisk dilemma de står ovenfor.

OMFANG

De ulike SITUASJONENE vil variere i OMFANG. Desto mer krevende SITUASJON, jo flere SCENER må man spille gjennom, og jo mer må rollene slite for å løse den. Når dere etablerer en ny SITUASJON, avgjør OMFANGET av den hvor mange scener som skal spilles ut.

	SITUASJON	SCENER
1-15	ENKEL	1
15-30	LITEN	4
31-45	MIDDELS	6
46-60	STOR	8
61-75	FORMIDABEL	10
76-90	ENORM	12
91-00	EPISK	20

SPØR NORNENE

SPØR NORNENE om hjelp eller inspirasjon til å etablere en gripende SITUASJON.

- ♦ STED (TABELL: 4. STEDER),
- ♦ UTFORDRING (TABELL: 2. TEMA),
- ♦ HANDLING (TABELL: 3. HANDLING),
- ♦ KONSEKVENNS (TABELL: 3. HANDLING).

EKSEMPEL:

- Støtte opprøret i Stormvik mot Høvding Solrun, før byen blir kristnet (STOR SITUASJON)
- Lever medisin til den døende storbonden i Eikebygd, driften avhenger av det (LITEN SITUASJON)
- Samle inn ekstra skatt fra bøndene i regionen, for å finansiere den kommende krigen mot hedningene i Bjørnegrenda (ENORM SITUASJON)



4. ROLLER

UTGANGSPUNKT

Det sies at nornene, skjebnegudinnene, allerede har spunnet folkets livstråd. Storesøstre Urd og Verdane gir folk gode liv. Lillesøster Skuld krummer livstrådene til mer tragiske endelikt. *Hvilke skjebnegudinne har formet deres livstråd?*

ALDER	SKULD	VERDANE	URD
UNGDOM	5 SP	10 SP	20 SP
UNG VOKSEN	10 SP	20 SP	40 SP
VOKSEN	15 SP	30 SP	60 SP
GODT VOKSEN	20 SP	40 SP	80 SP
ELDRE	25 SP	50 SP	100 SP
GAMMEL	30 SP	60 SP	120 SP

LAG ROLLENE

Nå som dere kjenner rollenes utgangspunkt, velg hvilke FORTELLING og TREKK som passer deres rolle. Eller dere kan SPØRRE NORNENE for tilfeldige resultater.

1. **ALDER:** Noter alder og SKJEBNEPOENG for rollen
2. **WYRD:** Hvor lenge har rollen igjen å leve?
3. **KJØNN:** Mann, kvinne eller spekter (ikke-binær)
4. **KONSEPT:** Hva definerer rollen i dag?
5. **BAKGRUNN:** Hvilke del av fortiden påvirker nuet?
6. **PERSONLIGHET:** Hvordan opptrer rollepersonen?
7. **MOTIVASJON:** Hva driver rollens handlinger?
8. **UTSEENDE:** Hvordan ser rollen ut?
9. **INTRIGE:** En personlig SITUASJON
10. **NAVN:** Hva heter rollen?
11. **TREKK:** Bruk SKJEBNEPOENG på LIVSKRAFT, HAMINGJE, EGENSKAPER, FERDIGHETER OG RESSURSER.

Se en eksempelrolle på slutten av dette kapittelet.

ETTERMÆLE

Etterhvert som rollene løser SITUASJONER, tjener de LEGENDEPOENG (LP) og bygger opp sitt ETTERMÆLE. Rollens anseelse øker gradvis i omfang.

LP	ETTERMÆLE	POSISJON
20	Lokal helt	+1
40	Regional helt	+2
60	Kontinental helt	+3
80	Internasjonal helt	+4
100	Tidløs helt	+5

I tillegg til å øke rollens omdømme, har ETTERMÆLET noen funksjoner i spill:

POSISJON

Innsatsen koster i blod, svette og tårer. Men det gir også FORDELER. Øk rollens POSISJON for hvert nivå. En LOKAL HELT har for eksempel s1-4 som NORMALT FORSØK.

DØD

Når rollen dør, overføres den avdøde sine LP som ekstra SP til spillerens nye rolle, såfremt de knyttes sammen på et vis.



TREKK

Hvert TREKK består av en rubrikk på rolleskjemaet. Her finner du et navn, en skråstrek eller en tom plass. Skråstreken er til å føre tall på hver side, og den tomme plassen er til beskrivende tekst. I bunn er det alltid en serie med bokser med ulike verdier.

UTVIKLING

TREKKENE utvikler seg fra venstre mot høyre, over fem nivåer. Hvert nivå reduserer størrelsen på terningene, med unntak av LIVSKRAFT. Øker man et nivå, krysser man av i gjeldende boks.

NIVÅ	TERNING	BESKRIVELSE
0	T20	DÅRLIG
1	T12	PASSELIG
2	T10	GOD
3	T8	DUGELIG
4	T6	VELDIG GOD
5	T4	FREMragende

KOSTNAD

SKJEBNEPOENG (SP) kan investeres i alle TREKK, og koster like mye som nivået man kjøper. Det betyr at et NIVÅ 1 TREKK koster 1 SP, et NIVÅ 2 TREKK koster 2 SP osv. Over fem nivåer koster det 15 SP.

WYRD

WYRD er rollens livstråd, og bestemmer når skjebnen innhenter dem.

BRENNE WYRD

I desperate øyeblikk, kan rollen kappe av sin egen livstråd, ofre av fremtidens leveår, mot å LYKKE nå. Kanskje. Trill om igjen terninger for hånden uten SUKSESSER, eller de man ikke er fornøyd med. For hver gang man gjør dette, øker kostnaden av WYRD. Hvor viktig er dette FORSØKET for deg?

KOSTNAD: -1, -T4, -T6, -T8, -T10, -T12, -T20

VISNE

I det øyeblikket ALDER møter WYRD, begynner rollen å VISNE. Tapt LIVSKRAFT vil ikke kunne helbredes, og man kjenner skjebnens tunge bør over skuldrene. Rollen bør vurdere slutte å oppsøke farlige SITUASJONER, eller gå helhjertet nn for å møte sin skjebne.

BLOMSTRE

Rollen kan karre til seg flere leveår, ved å investere SKJEBNEPOENG i WYRD. For hvert SP man bruker, går WYRD opp med 1. Dersom man passerer 80 WYRD, koster det videre 5 SP per 1 WYRD.

LIVSKRAFT

Bevar ditt hjerte fremfor alt du bevarer, for livet går ut fra det! LIVSKRAFT (LK) er i overført betydning summen av rollens fysiske, åndelige og følelsesmessige tilstand. Dette TREKKET kan økes i verdi seks ganger, og koster totalt 21 SP å ferdigutvikle.

BRENNE LIVSKRAFT

Når det røyner på, kan rollene presse seg så langt at det går på helsa løs. Jo fler SUKSESSER man sikrer seg i samme FORSØK, jo høyere er kostnaden.

SUKSESSER:	+1	+2	+3	+4	+5
Kostnad LK:	1	3	6	10	15

DØD

Når LK treffer 0, er man DØENDE. Da ruller man LK-terningen (LKT) for å se hvor mange runder det er igjen til rollen DØR. Dette markeres i den lille boksen med hodeskalle på. For hver runde som DØENDE triller du LKT. Rollen HENTER SEG INN hvis du treffer 1-3. Da kommer den tilbake i spill, med 1 LK. Blir rollen slått ned til 0 LK for andre gang i samme SCENE, begynner ny nedtelling. Når denne treffer 0, dør rollen.

HAMINGJE

Det norrøne begrepet *hamingje* betyr *lykke*. Når ting skjer utenfor rollenes kontroll eller påvirkning, tester man HAMINGJE. 1 til 3 på terningen gir et resultat i rollens favør. Er døren åpen, eller lukket?

EGENSKAPER

EGENSKAPER uttrykker forskjellige aspekter av rollepersonens natur. EVNE, VILJE og SOSIAL er rollens fysiske, mentale og mellommenneskelige kjennetegn.

♦ EVNE

EVNE uttrykker rollens fysiske natur. Hvilket innebærer balanse, koordinasjon, kroppskontroll, smidighet, spenst, styrke, teknikk og utholdenhet. I en konfliktsituasjon vil typisk bryting, fekting slag og spark springe ut ifra denne EGENSKAPEN.

DRIKKE ALKOHOL, DYTTE, DRA, SLÅ, HOPPE, DUKKE, LØPE, GRIPE, SNIKE, KLATRE, BRYTE, BALANSERE OSV.

♦ VILJE

VILJE uttrykker rollens mentale og åndelige natur. Herunder disponering for det overnaturlige, kunnskap, logisk sans, presisjon, viljestyrke og årvåkenhet. Det er viktig å merke seg at bueskyting favner under denne EGENSKAPEN.

TRYLLE, SKYTE, VURDERE, OBSERVERE, REGNE, LESE, SKRIVE, HUSKE, BEREGNE, NAVIGERE OSV.

♦ SOSIAL

SOSIAL uttrykker rollens sosiale kompetanse og personlige appell. Eksempelvis empati, følelser, kommunikasjon, lederskap, samarbeid, skuespill, stresstoleranse og utstråling. EGENSKAPER som kan være nyttige både i krig og fred.

FLØRTE, TRUE, SKRØNE, OVERBEVISE, LEDE, ROE NED, UNDERHOLDE, TERGE, LOKKE, LYVE OSV.

FERDIGHETER

FERDIGHETER er hva rollene kan, og hvor godt de kan det. Slik som medfødte talenter, dyrekjøpt erfaring, ervervet kunnskap, spesiell trening eller utdanning. Spilleren står fritt til tolke hvilke FERDIGHETER som passer inn i FORSØKET. Rollen kan ha opptil ti ulike FERDIGHETER. Her er noen eksempler til inspirasjon.

- BRYTING - Få andre til å overgi seg med tvang
- FORFØRE - Lokke med søte ord
- FORHANDLE - Prute på varer, gjøre gode avtaler
- GUDSTRO - Kjærlighet til Hvitekrist
- GÅRDSDRIFT - Administrere og drive en gård
- HELBREDE - Lege sår, bandasjere, bruke remedier
- HÆRKAMP - Taktikk, kjempe i større forband
- HÅNDLAG MED DYR - Forstå deres behov
- JAKT - Spore opp byttedyr, finne mat i villmarken
- KUNNSKAP - teoretisk kunnskap om ulike temaer
- LEDE - Lede og få med seg en gruppe mennesker
- LESE - Lese brev, lover eller religiøse tekster
- LISTIG - Gjøre noe, uten at andre merker det
- MIRAKLER - Kristen lysmagi
- NAVIGERE - Orienter seg i naturen, kartbruk
- NÆRKAMP - Stridsferdigheter med våpen og skjold
- RIDE - Ri hest, føre vogn eller slede
- ROBUST - Tåle ubehag fra omgivelsene,
- SEID - Adgang til ånde- og gudeverden, magi
- SEILE - Føre mindre båter eller større skip på seilas
- SKRIVE - Lese brev, lover eller religiøse tekster
- SKYTE - skyte pil og bue der man sikter
- SMED [...] - lage eller reparere utvalgte ting
- SMIDIG - Akrobatisk, lett og ledig
- SVØMME - ta seg trygt eller raskt frem i vann
- TRUE - Få frem viljen med trusler
- VELSTAND - personlig rikdom
- ÅRVÅKENHET - Få med seg hva som skjer
- ÅSATRU - Kjærlighet til de gamle gudene

RESSURSER

RESSURSER er saker og ting som hjelper rollene med å LYKKES. Det er antall SKJEBNEPOENG man investerer i RESSURSEN, som avgjør hvor betydningsfull den blir for rollens skjebne. En sløv kniv kan være langt mer verdifull for en rolle, enn et stort sverd. Får man tak i nye RESSURSER under spill, åpnes disse alltid som T20. Dersom rollen MISLYKKES med et FORSØK, er det risiko for at man mister eller ødelegger den.

TESTE RESSURSER

Noen ganger kan det være interessant å TESTE RES-
SURSEN isolert. Trill RESSURSENS terning, som LYKKES
på 1 til 3 og MISLYKKES forøvrig. Det kan avgjøre om
fakkelen slukker i regnet, eller om den fortsetter å lyse.
Det kan avgjøre om *trellen* din klarer å gjennomføre
oppdraget sitt, eller ikke.

EKSEMPELROLLE

IMPROVISIERTE RESSURSEN

Noen ganger har man ikke nyttige RESSURSER for hånden. Da kan spilleren være kreativ og finne på en, dersom det gir mening i øyeblikket. En IMPROVISERT RESSURS gjør T12 klar til bruk. Den kan kun brukes én gang, og ikke *brennes*.

TI KATEGORIER, UENDELIGE MULIGHETER

RESSURSENE er fordelt på ti kategorier. SPØR NORNENE:
TABELL: 1:12. for utfyllende lister.

- **FORRÅD** - Mat og drikke, medisin
- **EIENDELER** - Hestekjerre, hus og skip
- **KOMPANJONG** - Spillerstyrt birolle
- **PERSONA** - Rykte, innflytelse eller mektig slekt
- **RELASJONER** - Bånd til familie, kolleger, allierte
- **RUSTNING** - Brynje, hjelm og skjold
- **TROLLODOM** - Formularer til MIRAKLER eller SEID
- **UTSTYR** - Bekledning, verktøy, lys- og varmekilder
- **VERDISAKER** - Sølvmynter, verdipapirer, juveler
- **VÅPEN** - Gjenstander laget for jakt og krig

[illegible]



6. SPILL

TID

TIDEN er den langsomme kraften, som forvitrer. Den fører alt levende ubønnhørlig mot skjebnen. Samtidig er det en viktig målestokk for spilllets fremdrift, hvordan SCENER og SITUASJONER utvikler seg.

PERSPEKTIV

TID avgjør hvilke perspektiv man ser spilllets SCENER fra. Når veien til målet er det man vil utforske, bryter man tiden ned i mindre biter og spiller med høy detaljoppløsning. Eksempelvis en holmgang, der hvert eneste sverdhugg teller. Noen ganger er det resultatet, og ikke veien dit som er interessant. Da kan man justere tidsperspektivet litt ut, og oppsummere det hele med ett enkelt FØRSØK. Eksempelvis en lang reise til en birolle, hvor birollen er viktigst for fortellingen.

KALENDER

Det er viktig at rollene eldes, og at verden beveger seg fremover. Start spillet i år 1000, og noter som et minimum ned hvilket år dere spiller i. Ønsker dere større grad av detaljoppløsning kan dere skrive ned følgende:

- ÅR: Start i år 1000
- SESONG: Vår, sommer, høst og vinter
- MÅNED: 12 måneder i året, 3 måneder per sesong
- DAG: 30 dager i måneden, 365 i året

FREMDRIFT

En SCENE representerer 1 MÅNED i spill, uavhengig av hvor lenge den faktisk varer. Dersom man spiller 4 intensive SCENER over noen få dager, må man vente 4 MÅNEDER før man kan begynne på ny SITUASJON.

BIROLLER

FOLK

De aller fleste, er vanlige *folk*. Statister i bakgrunn av fortellingen, som fyller bygd og by. I det lengste beskrives de med grove penselstrøk; "folka i denne landsbyen er skitne og magre". SPØR NORNENE: TABELL 5.6 om BESKRIVELSE. De har som regel lite å stille opp med i møte med rollene, og det er meningen. Samtidig er det viktig å huske på at rollenes handlinger, alltid får konsekvenser.

NAVNGITTE

De *navngitte* birollene skiller seg ut fra folk. De prater med sin egen stemme, og har sin egen fortelling. Skulle det bli konflikt, har de langt mer å stille opp med enn folk flest. SPØR NORNENE om litt mer utfyllende infomrasjon, som KJØNN, ALDER, KONSEPT, MOTIVASJON og NAVN.

GRUPPERINGER

Grupperinger representerer noe større en enkeltmennesket, med makt, midler og innflytelse. Deres motiver kan ha direkte påvirkning på SITUASJONEN rollene står i. SPØR NORNENE om *grupperingens* MOTIV.

KULTUR

På tvers av Nordveien, finner man sannsynligvis mange ulike kulturer. Lokale variasjoner, og innflytelse utenfra kontinentet. SPØR NORNENE TABELL: 5.6 om hva som i grove trekk representerer en ny kultur.

TA NOTATER

Skriv ned interessante opplysninger underveis. Du kommer helt sikker til å få bruk for disse senere.

- GRUNNLAG: Hvordan ditt Nordveien ser ut
- SITUASJON: Hvilke situasjoner man har løst
- SENTRALE HENDELSER: Hendelser av betydning
- BIOLLER: Viktige personer, grupperinger
- STEDER: Steder av betydning

JOURNAL

Dere kan også vurdere å skrive en handlingslogg, som foreviger kvadet. Utover notatene, bør loggen inneholde punkter som:

- SITUASJONER: Aktuelle konflikter
- SCENER: Hendelser av betydning
- FORSØK: Hvordan rollene påvirker spillet

EKSEMPEL

BRUK KARTET

Bruk kartet aktivt, til å forsterke beskrivelsene. Enten kartet av Nordveien, eller bare tegne noen enkle skisser underveis. Dette gir dere noe å hvile øynene på under spill. Et slags visuelt anker, som gjengir fellesfiksjonen. Tegne inn bosettinger med følgende ikoner:

- LANGHUS: Liten sirkel
- GÅRD: Sirkel
- BYGD: Trekant
- BY: Firkant
- HOVEDSTAD: Stjerne

Dersom dere fører logg, kan dere knytte SCENER til kartet. Nummerer hendelsene i kronologisk rekkefølge. Tallene henviser til SCENENE i JOURNALEN.

Tittel: Kvadet om Favn Olavs barn

- *Grunnlag:* Noen steder ser man rester av gammel sivilisasjon. Vi er samlet i grupper på forskjellige områder. Ære er verdiløst i en verden av jern og blod. Brenn likene, ellers ser man fienden igjen og igjen. Religion, politikk og krig hører sammen. Magi er sjeldent og farlig, kun for de få utvalgte. Uhyrer finnes i de dypeste skoger og mørkeste huler.
- *Bioller:* Storbonde Solrun, bitter, farlig, listig. Trellene, utmagret og sinte, stoler på meg.
- *Steder:* Solrunsgård, bosetting med knappe forsyninger. Bjørnevåg, nærmeste bygd. Jernby, nærmeste by.
- *Situasjoner:* Hjelp storbonde Solrun med å bygge opp gården, Unngå Høvding Ravn sin vrede

År: 1002 Måned: 9 Dag: 20 Sesong: Høst

Episode 1

Scene 1: Blodig natt (MV 2)

Jeg ble overfalt av Høvding Ravn sine menn en mørk natt, etter han oppdaget at jeg pløyde jorden til datteren hans. Knivbladene glimtet av månelys. Jeg ble livredd og **forsøkte** unngå huggene, men til ingen nytte. Jeg traff meg dypt i lår og armer. Jeg våget ikke kjempe tilbake, men **forsøkte** flykte gjennom skogen, mot Trollbakken. To av mennene klarte følge etter meg, i det jeg ble stoppet av en dyp ravine. Nå måtte jeg kjempe. Jeg fant en stokk på marken, som jeg **forsøkte** slå i hode på den første av mennene. Den traff godt, og det knakte som torden i armen som knakk...

SPØRSMÅL & SVAR

En viktig del av den kreative samtalen, er å stille spørsmål og bygge på svarene. Dette er grunnlage for å bygge et spennende Nordveien. Det kan være ubehagelig å føle at man ikke har kontroll på det som skal skje,

men stol på at kvadet drives i en spennende retning. Vi spiller fremover, og ser tilbake på fortellingen vi har skapt. Dere kan bruke spørsmålene i matrisen under, til å hjelpe dere oppdage spillets virkelighet.

	HVEM	HVA	HVOR	NÅR	HVORFOR	HVORDAN
HISTORIE	Hvem var heltene? Hvem vil man helst glemme? Hvem ventes å komme tilbake? Hvem skrev det ned? Hvem vitnet hendelsene? Hvem kan fortelle om det?	Hva er viktig? Hva er avgjørende for fremtiden? Hva må man lære av? Hva vil man glemme? Hva er løgn?	Hvor fant det sted? Hvor fant det ikke sted? Hvor kommer det til å skje?	Når skjedde det? Når skjedde det egentlig? Når ble det dokumentert? Når ble vitnesbyrdet ødelagt?	Hvorfor skjedde det? Hvorfor skjedde det ikke? Hvorfor skjedde det nesten? Hvorfor endret det nåtiden? Hvorfor vil det endre fremtiden?	Hvordan hører man om det? Hvordan oppsøker man informasjonen? Hvordan blir man kvitt informasjonen?
STEDER	Hvem regjerer? Hvem bor her? Hvem har innflytelse? Hvem ønsker å regjere? Hvem truer stedet? Hvem vokter stedet?	Hva lever man av her? Hva slags ressurser finner man her? Hva må man passe på? Hva er utrygt? Hva er annerledes? Hva er spesielt?	Hvor er dette? Hvor ryktes stedet å være? Hvor må rollene dra for å finne det?	Når ble stedet oppdaget? Når ble stedet etablert? Når blir det ødelagt? Når ble det ødelagt?	Hvorfor er man lykkelig eller ulykkelig her? Hvorfor kommer eller drar man?	Hvordan drar man hit? Hvordan finner man det? Hvordan holdes stedet i gang? Hvordan ser det ut?
BEFOLKNING	Hvem er de? Hvem er de for rollene? Hvem er de for verden? Hvem er deres venner og fiender?	Hva gjør de? Hva motiverer dem? Hva frykter de? Hva har skjedd med dem? Hva gjør dem spesielle?	Hvor skal de? Hvor har de vært? Hvor holder de til? Hvor ønsker de å dra? Hvor tar du dem?	Når vil deres beste time komme? Når er de lykkelige? Når er de triste?	Hvorfor er de som de er? Hvorfor støtter de rollene? Hvorfor motsetter de seg rollene?	Hvordan ser de ut? Hvordan lever de? Hvordan døde de? Hvordan følger de egen skjebne?
HINDRINGER	Hvem er de? Hvem tjener de? Hvem hater de? Hvem er de for rollene? Hvem er de for verden? Hvem laget de? Hvem kan overvinne de? Hvem plasserte de her?	Hva gjør de? Hva motiverer dem? Hva er svakheten deres? Hva har skjedd med dem? Hva gjør dem spesielle?	Hvor er de? Hvor skal de? Hvor har de vært? Hvor holder de til? Hvor ønsker de å dra? Hvor kan rollene møte dem?	Når iverksettes planen deres? Når angriper de? Når møter rollene dem? Når flykter de? Når har de oppnådd målet sitt?	Hvorfor gjør de som de gjør? Hvorfor er de en fare for rollene? Hvorfor prøver de å lure rollene? Hvorfor søker de herredømme?	Hvordan ser de ut? Hvordan kom de til? Hvordan planlegger de å stoppe rollene? Hvordan vinner de? Hvordan bekjempes de?
LØSE ENDER	Hvem gjelder det? Hvem angår det? Hvem må få vite om det? Hvem må ikke få vite om det? Hvem vet, men tier stille?	Hva gjelder det? Hva gjør det? Hva sier ryktene? Hva sier legendene? Hva skjer om det faller i feil hender?	Hvor finner man det? Hvor finner man ledetråder? Hvor kan man bruke det? Hvor kan man gjemme det? Ødelegge det?	Når finner man det? Når kan dette bli avgjørende for historien? Når ble det til? Når kan man bruke det?	Hvorfor er det så viktig? Hvorfor følger lykke eller ulykke det? Hvorfor er det lett eller tungt å bære? Hvorfor har ingen funnet det?	Hvordan får rollene vite om det? Hvordan finner man det? Hvordan utnytter man det? Hvordan ødelegger man det?

7. HØSTING

SPIRE OG GRO

Fordi spillet belønner spillerne med SKJEBNEPOENG hvert eneste spilltreff, vil rollene ha jevn utvikling gjennom spillets levetid. Gå igjennom SCENER, rollens FORTELLING og fullførte SITUASJONER punktene for å beregne SKJEBNEPOENG, og i noen tilfeller LEGENDEPOENG.

1. SCENER

Oppsummer MÅLVERDIEN fra alle SCENENE rollene har engasjert seg i. Denne verdien gjøres om til SKJEBNEPOENG, og gis ut til hele gruppen. SCENER som rollene har flyktet fra, gir ikke SKJEBNEPOENG.

2. ROLLENS FORTELLING

Denne delen består av seks ulike spørsmål, hvor spillerne svarer på vegne av rollene. Svarer de ja og kan underbygge hvorfor, gir det 1 SP per spørsmål. Er svarene nei, bør de vurdere å justere innholdet i rolleskjemaet. Denne delen gir opp til 6 SP. Det er viktig å understreke at dette ikke har noe med spillerens innlevelse eller "prestasjon" å gjøre. Dette er direkte knyttet til rollens FORTELLING, og hvordan den kommer til uttrykk.

1. **ALDER.** Ble rollen eldre? Dette gir 1 SP per år med aldring.
2. **KONSEPT.** Gjorde rollen noe vesentlig, i henhold til konseptet?
3. **BAKGRUNN.** Fikk rollens fortid betydning i løpet av spilltreffet?
4. **PERSONLIGHET.** Uttrykte rollen sin personlighet på betydelig vis?
5. **MOTIVASJON.** Fulgte rollen sin motivasjon i ord og handling?
6. **UTSEENDE.** Skapte rollens utseende noen interessante vendinger?

3. SITUASJONER

Dersom rollen var med på å *fullføre* noen SITUASJONER, gjøres de om til LEGENDEPOENG.

SITUASJON	LEGENDEPOENG
ENKEL	1
LITEN	4
MIDDELS	6
STOR	8
FORMIDABEL	10
ENORM	12
EPISK	20



SPØR NORNENE



Tabellene i dette kapittelet veksler mellom det spesifikke og det abstrakte. De er ment som et kreativt utgangspunkt for deres kvad. Nornene kan gi dere følgende svar:

1. **RØLLEN** - Rollens FORTELLING, og TREKK
2. **TEMA** - Kreativt utgangspunkt til tema for biroller, steder, SCENER og SITUASJONER
3. **HANDLING** - Forslag til motiver og faktiske hendelser
4. **STEDER** - Introduser et sted med interessante detaljer
5. **BIROLLER** - Utgangspunkt for spennende folk, biroller og grupperinger
6. **SESONGENE** - Være og vind kan være av stor betydning for kvadet
7. **FAUNA** - Nordveiens dyreliv til lands, til vanns og i lufta med

1. ROLLEN

Bruk disse tabellene som et kreativt utgangspunkt for din rolle. Ikke nøl med å tenke annerledes og finne på noe utenfor tabellen, såfremt det passer inn.

1.1. ALDER

1-15	UNGDOM	15 + T4 år
16-35	UNG VOKSEN	20 + T6 år
36-55	VOKSEN	30 + T8 år
56-69	GODT VOKSEN	40 + T10 år
70-85	ELDRE	50 + T12 år
86-00	GAMMEL	60 + T20 år

1.2. WYRD

UNGDOM	80 - T4 år
UNG VOKSEN	80 - T6 år
VOKSEN	80 - T8 år
GODT VOKSEN	80 - T10 år
ELDRE	80 - T12 år
GAMMEL	80 - T20 år

1.3. KJØNN

1-33	KVINNE (hun)
34-66	MANN (han)
67-00	SPEKTER (hen)

1.4. KONSEPT (T12)

1-10	BANDITT, sølv og stål leder meg gjennom livet
11-20	BONDE, jobber hardt for å få mat på bordet
21-30	FORHANDLER, kjøper billig og selger dyrt
31-40	JEGER, jeg er rovdyret og finner alltid byttet
41-50	KRIGER, alltid bevæpnet og klar for strid
51-60	RELIGIØS FIGUR (Nonne, Prest, Seidmann, Volve)
61-70	SMED, spesialist på et felt, lager det du trenger
71-80	TJENER, fri borger i tjeneste hos rikfolket
81-90	VANDRER, rastløs sjel uten noen trygg havn
91-00	VAKT, jeg beskytter med ære som mitt vitne

1.5. BAKGRUNN (T12)

1-10	ELITE, jeg var en del av en mektig familie
11-20	FALLEN, jeg har vendt ryggen til en gud / sekt
21-30	GÅRDBRUKER, jobbet hardt for markens grøde
31-40	HÅNDVERKER, brukte å være en dyktig [...] smed
41-50	LIVVAKT, jeg beskyttet en mektig person
51-60	LÆRLING, i mesterlære hos en dyktig person
61-70	NIDING, involvert i en uheldig sak og på flukt
71-80	SLAVE, var under pisken til en grusom hersker
81-90	SPEIDER, jeg kjente skogen ut og inn
91-00	TJENER, var i tjeneste hos en av betydning

1.6. PERSONLIGHET (T12)

1-10	ARG, det skal lite til før jeg går berserk
11-20	BEDREVITER, alle har noe å lære av meg
21-30	EGOISTISK, det viktigste er mine behov
31-40	FORSIKTIG, tenker meg om to ganger
41-50	FREIDIG, jeg gjør som jeg vil
51-60	HØYLYTT, jeg har masse viktig å fare med
61-70	LAT, orker som regel ikke gå hele veien
71-80	MOTLØS, unngår helst et stort nummer
81-90	SJARMERENDE, liker å få folk til å føle seg bra
91-00	ÆRLIG, jeg sier alt jeg tenker, rett ut

1.7. MOTIVASJON

1-10	ADRENALIN, søker alltid fart og spenning
11-20	KJÆRLIGHET, gjør alt for den store kjærligheten
21-30	KUNNSKAP, søker innsikt i livets mysterier
31-40	MAKT, ingen kan stoppe meg på vei oppover
41-50	ORDEN, jeg tar på meg ansvar for ro og fred
51-60	RETTFERDIGHET, ingen urett skal finne sted
61-70	RIKDOM, jeg ser alltid etter gevinst
71-80	SELVREALISERING, meg og mine behov først
81-90	UDØDELIGHET, på en eller annen måte...
91-00	ÆRE, jeg søker heder, ære og status

1.8. UTSEENDE

1-10	ATLETISK, synlig muskuløs
11-20	FAGER, vakker og ven
21-30	GROV, røft og furet oppsyn
31-40	HØY, må ofte kroke seg ned
41-50	HÅRLØS, ikke et hårstrå vokser
51-60	LAV, kan bli forvekslet med et barn
61-70	LURVETE, alltid skitten og uflidd
71-80	LYTER, misdannelse medfødt eller av skade
81-90	TATOVERT, med runer og symboler
91-00	VELSTELT, alltid ren og pen

1.9. INTRIGE (PERSONLIG SITUASJON)

1-10	Blir forfulgt av ...
11-20	Blitt frastjålet
21-30	Flykter fra ...
31-40	Forelsket i ...
41-50	Forrådt av ...
51-60	Klarer ikke hvile før
61-70	Leter etter ...
71-80	Må hente...
81-90	Må levere...
91-00	Skal hevne...

1.10. NAVN

Velg et passende navn, eller SPØR NORNENE (TABELL: NAVN). Eternavn følger en forelder, pluss -son, -dottir eller -barn. Eksempelvis Olavsson, Haldisdottir eller Losbarn.

1:11. FERDIGHETER

1-3	BRYTING - Få andre til å overgi seg med tvang
4-6	FORFØRE - Lokke med søte ord
7-9	FORHANDLE - Prute på varer, gjøre gode avtaler
10-12	GUDSTRO - Kjærlighet til Hvitekrist
13-15	GÅRDSDRIFT - Administrere og drive en gård
16-18	HELBREDE - Lege sår, bandasjere, bruke remedier
19-21	HÆRKAMP - Taktikk, kjempe i større forband
22-24	HÅNDLAG MED DYR - Forstå deres behov
25-28	JAKT - Spore opp byttedyr, finne mat i villmarken
29-32	KUNNSKAP - teoretisk kunnskap om ulike temaer
33-35	LEDE - Lede og få med seg en gruppe mennesker
36-38	LESE - Lese brev, lover eller religiøse tekster
39-42	LISTIG - Gjøre noe, uten at andre merker det
43-45	MIRAKLER - Kristen lysmagi
46-49	NAVIGERE - Orienter seg i naturen, kartbruk

50-54	NÆRKAMP - Stridsferdigheter med våpen og skjold
55-58	RIDE - Ri hest, føre vogn eller slede
59-61	ROBUST - Tåle ubehag fra omgivelsene,
62-64	SEID - Adgang til ånde- og gudeverden, magi
65-69	SEILE - Føre mindre båter eller større skip på seilas
70-72	SKRIVE - Lese brev, lover eller religiøse tekster
73-76	SKYTE - skyte pil og bue der man sikter
77-79	SMED [...] - lage eller reparere utvalgte ting
80-82	SMIDIG - Akrobatisk, lett og ledig
83-86	SVØMME - ta seg trygt eller raskt frem i vann
87-90	TRUE - Få frem viljen med trusler
91-93	VELSTAND - personlig rikdom
94-96	ÅRVÅKENHET - Få med seg hva som skjer
97-99	ÅSATRU - Kjærlighet til de gamle gudene
00	VALGFRI FERDIGHET

1:12. RESSURSER

1:12.1. FORRÅD

1-10	ALKOHOL. Mjød, vin eller øl
11-20	FRUKT OG BÆR. Eple, plomme, kirsebær, rips, bringebær
21-30	GRØNNSAKER. Kål, løk, bønner, neper, erter, pastinakk
31-40	MEDISIN. Remedier som gir +1 LK ved HVILE
41-50	MEIERIPRODUKTER. Ost, melk eller smør
51-60	SOPP. Kantarell, steinsopp, sandsopp eller rød fluesopp
61-70	TØRKET KJØTT. Av elg, rein, sau, ku eller gris
71-80	TØRRFISK. Av torsk, sei, hyse, brosme eller lange
81-90	URTER. Bladpersille, kjørvel, karve, hvitløk eller humle
91-00	VANN. Fra isbre, innsjø, bekk eller myr

1:12.2. EIENDELER

1-16	HEST. En god gamp som bærer og trekker
17-33	KJERRE. Vogn om sommeren, slede om vinteren
34-49	HUS. Langhuset er grunnstammen i bondesamfunnet
50-65	SKIP. Gjør det mulig å seile i fjordene og på åpent hav
66-74	TJENERE. Når man drifter en gård eller større oppgaver
75-00	TRELLER. Skamklipt og skitne, adlyder hvert minste vink

1:12.3. KOMPANJONG

1-10	EDSVERGET. En som har sverget i blod å kjempe for deg
11-20	BLODSLEKT. Forelder, søsken, barn, besteforelder osv.
21-30	HEST. Stødig og pålitelig makker
31-40	HUND. Menneskets beste venn
41-50	KOLLEGA. En alliert i gode og onde dager
51-60	LÆRLING. En som går i lære hos deg
61-70	MESTER. En du følger for å lære av
71-80	PARTNER. Livsledsager, ektefelle, frille
81-90	TJENER. En fri borger i fast tjeneste hos deg.
91-00	TRELL. En uflidd slave, som lyder dine ordre.

1:12.4. PERSONA

1-20	ARVING. Du er kommende arving av stormakt
21-40	BLÅTT BLOD. Du har sannsynligvis et krav på tronen
41-60	MEKTIG SLEKT. Familien din har stor innflytelse
61-80	RYKTE. Du har utført dåder som folk har hørt om
81-00	TITTEL. Du har en viktig tittel som du kan bruke

1:12.5. RELASJONER

1-10	BARN. Du har barn som ser opp til deg
11-20	FORELDER. Forventninger og press fra oven
21-30	HØVDING. En mektig distriktsleder
31-40	LAUG. En gruppering av betydning
41-50	PREST. En gudfryktig kristen skikkelse
51-60	REGENT. En som regjerer i et helt rike
61-70	SMED. En som kan smi, akkurat det du trenger
71-80	STORBONDE. Hersker over store landområder
81-90	SØSKEN. En ættling du har vokst opp med
91-00	VOLVE. En mystiker med innsikt i det overnaturlige

1:12.6. RUSTNING

1-25	HJELM. Hodeplagg av jern og lær som vokter skalpen
26-50	LÆRRUSTNING. Overlappende stykker av herdet lær
51-75	RINGBRYNJE. Små lenkede metallringer, laget for krig
76-00	SKJOLD. Runde treskjold, dekker fra kne til skulder

1:12.7. TROLLDOM

1:12.7.1. MIRAKLER

1-25	BRAVUR. Tilfør FORDEL lik SUKSESSER neste FORSØK
26-50	HELBREDE. Gi skadet tilbake LIVSKRAFT lik SUKSESSER
51-75	HELVETESILD. Vis kjettere helvete, SKADE lik SUKSESSER
76-00	ANDRE MIRAKLER. Lag et MIRAKEL med spesifikk effekt

1:12.7.2. SEID

1-25	BERSERK. Raseri, FORDEL lik SUKSESSER til neste FORSØK
26-50	GANDING. Smarter, ULEMPE lik SUKSESSER neste FORSØK
51-75	SMERTE. Indre vondskap, SKADE lik SUKSESSER
75-00	ANNEN SEID. Lag et formular med spesifikk effekt

1:12.8. UTSTYR

1-10	FAKKEL. Lyser opp i mørke tider
11-20	DRIKKEHORN. Til å skåle for frender eller guder
21-30	HAMMER. Banker jernmalm og knuser stein
31-40	HÅNDØKS. Belteoksen man hugger trær og kvist med
41-50	KAPPE. Det finnes ikke dårlig vær, bare dårlig klær
51-60	SKI. Gjør det mulig å komme seg frem om vinteren
61-70	SOLSTEIN. Bruk solstrålene til å finne frem
71-80	TOLLEKNIV. Den lille trofaste beltekniven
81-90	TAU. Et god hampetau har mange bruksområder
91-00	TELT. Gir ly mot vær og vind

1:12.9. VERDISAKER

1-16	DYR. En skokk med gode dyr er verdt mange penger
17-33	GJELDSBREV. Effektivt pressmiddel for byttehandler
34-49	LANDOMRÅDER. Fruktbar mark er et ettertraktet gode
50-65	RELIKVIE. Hellig gjenstand, eller kroppsdel av en helgen
66-74	SMYKKER. Brosjer, ringer, edelstener, beinstykker
75-00	SØLVMYNTER. Nordveiens valuta for handel

1:12.10. VÅPEN

1-10	DANEØKS. Fryktingytende tohåndsøks
11-20	DOLK. Langt blad for hugg mot myke områder
21-30	KORTBUE. Effektiv jaktbue, lett og ledig
31-40	KORTSVERD. Kort blad for hugg og stikk i nærstrid
41-50	LANGBUE. Tung håndtering, laget for hærkamp
51-60	LANGSVERD. Langt blad for tunge hugg og stikk
61-70	NETT. Fanger og feller byttet
71-80	SPYD. Primitivt og effektivt våpen, kan gjerne kastes
81-90	STRIDSHAMMER. Tung hammer som knuser rustning
91-00	STRIDSØKS. Diger øks som kløyver skaller

2. TEMA

Denne tabellen kan brukes til det meste. Den kan inspirere tema for biroller, grupperinger, steder, SCENER eller SITUASJONER. Resultatet fra denne tabellen kan gjerne kombineres med en handling fra neste side. Tolke resultatet til å passe deres spill.

1. Advarsel	41. Holmgang	81. Skapning
2. Alliert	42. Håp	82. Skjebne
3. Anerkjennelse	43. Idé	83. Språk
4. Arbeidskraft	44. Kjærlighet	84. Stolthet
5. Balanse	45. Korrupsjon	85. Strategi
6. Barriere	46. Kraft	86. Strid
7. Bedrag	47. Krig	87. Struktur
8. Berømmelse	48. Krise	88. Styrke
9. Besittelse	49. Kunnskap	89. Svakhet
10. Beskyttelse	50. Land	90. Sykdom
11. Blodhevn	51. Leder	91. Sår
12. Blot	52. Lov	92. Tap
13. Byrde	53. Løfte	93. Tiende
14. Drøm	54. Løsning	94. Uskyld
15. Død	55. Magi	95. Verden
16. Ed	56. Minne	96. Verktøy
17. Evne	57. Mulighet	97. Våpen
18. Familie	58. Mystikk	98. Ære
19. Fare	59. Natur	99. Øde
20. Fellesskap	60. Opinion	00. Ånd
21. Fiende	61. Oppdrag	
22. Fordel	62. Overlevelse	
23. Forfall	63. Overtro	
24. Forhold	64. Plikt	
25. Forsyning	65. Premie	
26. Fraksjon	66. Pris	
27. Fred	67. Problem	
28. Fremdrift	68. Profeti	
29. Fremmed	69. Relasjon	
30. Frihet	70. Religion	
31. Frykt	71. Ressurs	
32. Gjeld	72. Retning	
33. Gjenganger	73. Rikdom	
34. Grådighet	74. Risiko	
35. Handel	75. Rival	
36. Hat	76. Ruin	
37. Helse	77. Rykte	
38. Hemmelighet	78. Sannhet	
39. Hevn	79. Sikkerhet	
40. Historie	80. Skapelse	

3. HANDLING

Denne tabellen er ment å inspirere nært forestående hendelser, gjennomføring av handling eller eller motiv for en omstendighet. Den kan inspirere rollene, biroller, grupperinger og steder i Nordveien.

1. Angrep	41. Hjelpemiddel	81. Svekket
2. Angripe	42. Hold	82. Sverger
3. Ankomme	43. Initiere	83. Svik
4. Unngå	44. Innkalling	84. Søk
5. Avdekke	45. Inntrykk	85. Sørge
6. Avreise	46. Inspisere	86. Ta
7. Avslutt	47. Jakt	87. Trosse
8. Avsløring	48. Kommandere	88. Truet
9. Avvise	49. Kommunisere	89. Tåle
10. Befeste	50. Konstruere	90. Undersøke
11. Begynn	51. Kontroll	91. Undertrykke
12. Beskytte	52. Kreve	92. Unngå
13. Bevare	53. La være	93. Utfordring
14. Fastspente	54. Lage	94. Utforske
15. Bryte	55. Lagre	95. Utgivelse
16. Brudd	56. Levere	96. Uttak
17. Debatt	57. Lære	97. Vakt
18. Dele	58. Manipulere	98. Vedvarende
19. Distrahere	59. Miste	99. Vent
20. Eliminere	60. Motsette	00. Ødelegg
21. Endre	61. Motstå	
22. Endring	62. Nederlag	
23. Erverve	63. Nekte	
24. Eskalere	64. Oppheve	
25. Eskorte	65. Ordning	
26. Etterspørsel	66. Overgivelse	
27. Vakle	67. Overgrep	
28. Fangst	68. Overveldende	
29. Lete	69. Påvirke	
30. Finn	70. Raid	
31. Fjerne	71. Redusere	
32. Flytte	72. Reise	
33. Fokus	73. Risiko	
34. Forlate	74. Samle	
35. Forskudd	75. Sammenstøt	
36. Forsvare	76. Servere	
37. Følg	77. Sikker	
38. Gjenopprett	78. Skjul	
39. Grip	79. Styrke	
40. Hevn	80. Støtte	

4. STEDER

Etterhvert som man reiser i Nordveien, vil man oppdage nye steder. Når man kommer tilbake til et sted man trodde man var kjent med, vil man oppdage nye aspekter. Bruk tabellene under til å oppdage deres steder.

4:1. TYPE

1. Bakrom	39. Isbre	77. Sti
2. Bekkedrag	40. Karavane	78. Storby
3. Berg	41. Katedral	79. Stryk
4. Borg	42. Kirke	80. Sump
5. Bro	43. Kjeller	81. Svaberg
6. Brønn	44. Klippe	82. Telt
7. Buskas	45. Knaus	83. Territorier
8. By	46. Korridor	84. Tind
9. Bygd	47. Krattskog	85. Tjern
10. Dal	48. Kyst	86. Trær
11. Dam	49. Landsby	87. Tunnel
12. Dyrket mark	50. Langhus	88. Tårn
13. Elv	51. Langskip	89. Urskog
14. Eng	52. Leir	90. Utenomjordisk
15. Fjell	53. Lund	91. Utmark
16. Fjellrygg	54. Låve	92. Utpost
17. Fjellside	55. Monument	93. Vanlig
18. Fjellskrent	56. Myr	94. Vassdrag
19. Fjord	57. Nut	95. Vei
20. Fort	58. Oase	96. Vertshus
21. Fossefall	59. Overnaturlig	97. Villmark
22. Geysir	60. Palass	98. Vulkansk
23. Gildehall	61. Pass	99. Ødemark
24. Gjemmested	62. Pinakkel	00. Ås
25. Gravhaug	63. Ravine	
26. Grotte	64. Reir	
27. Gruve	65. Robåt	
28. Gård	66. Ruin	
29. Gårdstun	67. Sende	
30. Hav	68. Skjenkestue	
31. Hov	69. Skog	
32. Hovedstad	70. Skogholt	
33. Hule	71. Skogsvann	
34. Hus	72. Slagmark	
35. Høyde	73. Slette	
36. Høydedrag	74. Sprekk	
37. Innmark	75. Spydfjell	
38. Innsjø	76. Stein	

4:1.1. BOSETTING

Et sted med folk, og hvor mange som bor der. < betyr *under*.

1-25	Langhus	< 20
26-50	Gård	< 200
51-70	Bygd	< 2.000
71-85	By	< 20.000
86-00	Hovedstad	< 200.000

4.2. BESKRIVELSE

Hva har skjedd her? Hva definerer dette stedet?

1-2	Angrepet	34-35	Hustrig	68-69	Skjult
3-4	Beskyttet	36-37	Kald	70-71	Stor
5-6	Blokkert	38-39	Lav	72-73	Tett
7-8	Bosatt	40-41	Liten	74-75	Tømt
9-10	Bred	42-43	Lys	76-77	Ufruktbar
11-12	Død	44-45	Mangfoldig	78-79	Uhyggelig
13-14	Ekspansiv	46-47	Mystisk	80-81	Ujevn
15-16	Eldgammel	48-49	Mørke	82-83	Usivilisert
17-18	Farefull	50-51	Okkupert	84-85	Utilgjengelig
19-20	Forlatt	52-53	Omstridt	86-87	Utsatt
20-21	Forpestet	54-55	Oversvømt	88-89	Vakker
22-23	Fredelig	56-57	Rar	90-91	Vill
24-25	Frodig	58-59	Religiøs	92-93	Vred
26-27	Fruktbar	60-61	Rik	94-95	Vissen
28-29	Fæl	62-63	Rikelig	96-97	Øde
30-31	Glemte	64-65	Ruinert	98-99	Ødelagt
32-33	Gått i stykker	66-67	Sivilisert	00	Magisk

4.3. PROBLEM

Stedet opplever problemer.

1-2	Allierte blir fiender	35-36	Isolert av uvær	69-70	Religiøs tvang
3-4	De sterke utnytter de svake	37-38	Karavane forsvunnet	71-72	Rivalenes oppgjør
5-6	En leder dør	39-40	Katastrofale ulykker	73-74	Stans av produksjon
7-8	En uskyldig er tiltalt	41-42	Knappe forsyninger	75-76	Svik
9-10	Familier i konflikt	43-44	Konflikt med førstefødte	77-78	Sykdom sprer seg fort
11-12	Farlig funn	45-46	Korrupt av mørk magi	79-80	Trusler
13-14	Farlig tradisjon	47-48	Kultur er truet	81-82	Uforsvarlig krigføring
15-16	Forbannet fortid	49-50	Monster truer	83-84	Urettferdig ledelse
17-18	Forrådt innenfra	51-52	Mystisk fenomen	85-86	Utenforstående avvist
19-20	Fremmed forårsaker splid	53-54	Mystiske dødsfall	87-88	Viktig hendelse
21-22	Fryktelige varsler	55-56	Mørk hemmelighet avslørt	89-90	Viktig objekt går tapt
23-24	Gamle sår åpnet igjen	57-58	Naturen slår tilbake	91-92	Ødelagt våpenhvile
25-26	Gjeld forfaller	59-60	Naturkatastrofe	93-94	Ødelagt grøde
27-28	Handelsrute sperret	61-62	Noen blir tatt til fange	95-96	Økt misnøye
29-30	Hastig ekspedisjon	63-64	Noen er savnet	97-98	Åndenes makt
31-32	Hevngjerrig utstøtt	65-66	Nært forestående angrep	99-00	Rull to ganger
33-34	Inkompetent ledelse	67-68	Opprør mot en leder		

4:4. STEDSNAVN

For å skape et stedsnavn triller dere først på den øvre, og setter det sammen med et resultat fra den nedre tabellen. Første del inspirerer stedets tema. Andre del forklarer stedets plassering. Eksempelivs Fagerby, Odinsmark eller Ulvegrend.

4:4:1. FØRSTE DEL (TEMA)

1. Alve-	26. Grønn-	51. Lang-	76. Stein-
2. Balders-	27. Grå-	52. Lav-	77. Stjerne
3. Bein-	28. Gud-	53. Lille-	78. Stor-
4. Berg-	29. Gude-	54. Lokes-	79. Storm-
5. Bjørne-	30. Gull-	55. Lykke-	80. Svart-
6. Blek-	31. Halv-	56. Lys-	81. Sverd-
7. Blod-	32. Hel-	57. Middags-	82. Sølv-
8. Blå-	33. Hellig-	58. Mørke-	83. Sør-
9. Dolke-	34. Heste-	59. Måne-	84. Tann-
10. Drage-	35. Hjelm-	60. Nord-	85. Tors-
11. Dronning-	36. Hjorte-	61. Ny-	86. Torne-
12. Drømme-	37. Hov-	62. Odins-	87. Trell-
13. Dyp-	38. Hvit-	63. Over-	88. Troll-
14. Døde-	39. Høy-	64. Pil-	89. Tåke
15. Fager-	40. Ild-	65. Ravne-	90. Ulve-
16. Fiende-	41. Is-	66. Reve-	91. Under-
17. Fiske-	42. Jeger-	67. Rød-	92. Vann-
18. Fort-	43. Jern-	68. Saue-	93. Venne-
19. Frende-	44. Jord-	69. Sinne-	94. Vest-
20. Frost-	45. Jotne-	70. Skjold-	95. Vetter-
21. Frøys-	46. Kniv-	71. Skygge-	96. Vind-
22. Gamle-	47. Kongs-	72. Slange-	97. Økse-
23. Geite-	48. Kors-	73. Sol-	98. Ørne-
24. Grim-	49. Kristen-	74. Sorg-	99. Øst-
25. Gruve-	50. Ku-	75. Stein-	00. Ånde-

4:4:2. ANDRE DEL (PLASSERING)

1-3 -Borg	25-27 -Gard	51-53 -Land	80-83 -Sund
4-6 -By	28-31 -Grend	54-57 -Li	84-86 -Vik
7-9 -Dal	32-34 -Hagen	58-61 -Mark	87-90 -Våg
10-12 -Eng	35-37 -Havn	62-65 -Myr	91-93 -Øy
13-15 -Fjell	38-40 -Hjem	66-69 -Rike	94-97 -Å
16-18 -Fjord	41-43 -Holm	70-72 -Sjø	99-00 -Ås
19-21 -Fold	44-46 -Hus	73-76 -Stad	
22-24 -Fort	47-50 -Kysten	77-79 -Sted	

5. BIROLLER

Det er vanskelig å komme utenom andre mennesker i Nordveien. De fyller livene til rollepersonene med interessante erfaringer. Bruk tabellene under til å skape *folk*, *navngitte biroller* og *grupperinger*.

5:1. KJØNN

1-33	Kvinne (hun)
34-66	Mann (han)
67-00	Spekter (hen)

5:2. ALDER

1-15	Ungdom	15 + T4
16-35	Ung voksen	20 + T6
36-55	Voksen	30 + T8
56-69	Godt voksen	40 + T10
70-85	Eldre	50 + T12
86-00	Gammel	60 + T20

5:3. DISPOSISJON

1-6	Hjelpsom
7-13	Vennlig
14-20	Samarbeidsvillig
21-28	Nysgjerrig
29-36	Likegyldig
37-47	Mistenksom
48-57	Hjelpetrengende
58-67	Desperat
68-76	Krevende
77-85	Uvennlig
86-93	Truende
94-00	Fiendtlig

5:4. KONSEPT

1-2	Banditt
3-4	Bonde
5-6	Eventyrer
7-9	Fisker
10-12	Gjenganger
13-15	Handler
16-18	Helbreder
19-21	Hirdsperson
22-24	Håndverker
25-27	Jeger
28-30	Kriger
31-33	Kriminell
34-36	Kunstner
37-39	Leder
40-42	Leiesoldat
43-45	Lovsiger
46-48	Mystiker
49-51	Omstreifer
52-54	Plyndrer
55-58	Prest
59-62	Reisende
63-66	Skogvokter
67-70	Soldat
71-74	Speider
75-79	Trell
80-84	Tyv
85-89	Utstøtt
90-94	Vakt
95-00	Volve

5:5. MOTIV

1-3	Berike seg selv
4-6	Beskytt en hemmelighet
7-9	Beskytt en person
10-12	Betal ned gjeld
13-15	Bevare nåværende tilstand
16-18	Bevise seg ovenfor noen
19-21	Bygge et forhold
22-24	Finne en person
25-27	Finne en ting
28-30	Finne et sted
31-33	Flykte fra noe
34-36	Forsvar et sted
37-39	Frigjøring
40-42	Få kunnskap
43-45	Gjenopprett et forhold
46-48	Gjøre en avtale
49-51	Helbrede en syk
52-54	Hevne en ugjerning
55-57	Innkrev gjeld
58-60	Lag en ting
61-63	Løs en tvist
64-66	Oppfylle en plikt
67-69	Opprør mot makten
70-72	Reise til et sted
73-75	Sikre bestemmelser
76-78	Sikre maktposisjon
79-81	Skade en rival
82-84	Spre sin tro
85-87	Søker en sannhet
88-90	Tilbakevise en løgn
91-92	Undergrave et forhold
93-95	Øke sin status
96-00	Åndelig kall

5:6. BESKRIVELSE

1. Aggressiv	35. Grusom	69. Sint
2. Aktiv	36. Grådig	70. Sjalu
3. Ambisiøs	37. Hardhjertet	71. Sjarmerende
4. Angrende	38. Hellig	72. Sjenerøs
5. Apatisk	39. Hevngjerrig	73. Skummel
6. Atletisk	40. Inderlig	74. Sliten
7. Attraktiv	41. Inkompetente	75. Snill
8. Avhengig	42. Innbitt	76. Sta
9. Avslappet	43. Innflytelsesrik	77. Sterk
10. Beryktet	44. Intolerant	78. Stille
11. Besatt	45. Kald	79. Stolt
12. Bestemt	46. Kjærlig	80. Streng
13. Bevæpnet	47. Klok	81. Stygg
14. Bitter	48. Kraftig	82. Svak
15. Diskret	49. Kritisk	83. Svikefull
16. Drevet	50. Kunstnerisk	84. Syk
17. Dyktig	51. Listig	85. Sær
18. Døende	52. Lojal	86. Såret
19. Dømt	53. Lur	87. Talentfull
20. Egoistisk	54. Lystig	88. Trofast
21. Eksklusiv	55. Manipulativ	89. Uforsiktig
22. Engstelig	56. Mistenksom	90. Ufølsom
23. Erfaren	57. Modig	91. Undertrykt
24. Eventyrlig	58. Omgjengelig	92. Ung
25. Farlig	59. Overnaturlig	93. Vansiret
26. Feig	60. Pansret	94. Varm
27. Fet	61. Passiv	95. Vellykket
28. Fiendtlig	62. Religøs	96. Vennlig
29. Forsiktig	63. Reservert	97. Vill
30. Forvirret	64. Ressurssterk	98. Vis
31. Funksjonshemmet	65. Rolig	99. Voldelig
32. Gammel	66. Samarbeidsvillig	00. Ærlig
33. Gjerrig	67. Selvsikker	
34. Glemsk	68. Selvtilfreds	

5:7. RESPONS

1-50	Ønskelig
51-00	Uventet

5:8. RELIGION

1-59	Åsatru
60-89	Kristendom
90-98	Annen religion
99-00	Gudløs

5:9. NAVN: KVINNER

1. Agda	41. Helga	81. Saga
2. Alvdis	42. Helmtrud	82. Signe
3. Anja	43. Helny	83. Sigrid
4. Asta	44. Herdis	84. Sigun
5. Astrid	45. Hervor	85. Siv
6. Bjørg	46. Hilda	86. Solveig
7. Bodil	47. Hildegard	87. Sonja
8. Bolla	48. Hillevi	88. Svanhild
9. Borghild	49. Hilma	89. Torgun
10. Botvi	50. Hjørdis	90. Torid
11. Brunhild	51. Hulda	91. Tova
12. Disa	52. Ida	92. Turid
13. Dunhild	53. Idun	93. Tuva
14. Edla	54. Inger	94. Tyra
15. Eindrid	55. Ingrid	95. Vanja
16. Eivor	56. Irma	96. Vilda
17. Elida	57. Jorfrid	97. Vilma
18. Elma	58. Jorild	98. Ylva
19. Embla	59. Jorunn	99. Yrsa
20. Erna	60. Katla	100. Åse
21. Freja	61. Kettilrid	
22. Frejdis	62. Liv	
23. Frigg	63. Lo	
24. Geirny	64. Lova	
25. Geirrid	65. Lovisa	
26. Gerda	66. Magnhild	
27. Gertrud	67. Malva	
28. Gisla	68. Margot	
29. Greta	69. Meja	
30. Grimhild	70. Nanna	
31. Gudrid	71. Nora	
32. Gulli	72. Orny	
33. Gullveig	73. Rakel	
34. Gunnel	74. Randvi	
35. Gyda	75. Rannveig	
36. Hallbera	76. Ravnhild	
37. Halldis	77. Reidun	
38. Hallveig	78. Revna	
39. Hedda	79. Rigmor	
40. Hedvig	80. Ronja	

5:10. NAVN: MENN

1. Agnar	41. Guttorm	81. Sture
2. Alfred	42. Halvor	82. Styrmir
3. Algot	43. Harald	83. Sune
4. Are	44. Helmer	84. Sverker
5. Arild	45. Hilding	85. Sãm
6. Arvid	46. Hjalmar	86. Tage
7. Asgeir	47. Hjalte	87. Tjalve
8. Atle	48. Holger	88. Tord
9. Birger	49. Hugleik	89. Torgeir
10. Birk	50. Håkon	90. Torkel
11. Bjørn	51. Hårek	91. Tormod
12. Blotolf	52. Håvard	92. Toste
13. Bork	53. Illuge	93. Trond
14. Botulf	54. Ingjald	94. Truls
15. Botvid	55. Ivar	95. Trygve
16. Brage	56. Jerker	96. Ubbe
17. Bratt	57. Joar	97. Ulv
18. Bror	58. Jon	98. Vidar
19. Brynolf	59. Karl	99. Åge
20. Dromund	60. Kjell	100. Ørn
21. Edvin	61. Knut	
22. Egil	62. Kolbjørn	
23. Einar	63. Kåre	
24. Elmar	64. Lage	
25. Elof	65. Mård	
26. Einar	66. Njål	
27. Erik	67. Njord	
28. Erling	68. Olav	
29. Esbjørn	69. Olve	
30. Eskil	70. Orm	
31. Fingal	71. Orvar	
32. Fjalar	72. Ottar	
33. Folke	73. Ralf	
34. Fritjof	74. Roald	
35. Frode	75. Rolf	
36. Gisle	76. Rudolf	
37. Gorm	77. Rutger	
38. Grane	78. Sigurd	
39. Grim	79. Snorre	
40. Gunder	80. Stig	

5:11. NAVN: SPEKTER

1. Agn	41. Ild	81. Sør
2. Arr	42. Is	82. Tale
3. Bark	43. Kald	83. Taske
4. Bein	44. Klipp	84. Torden
5. Bjørk	45. Knarr	85. Trask
6. Blass	46. Kniv	86. Tro
7. Blek	47. Korn	87. Tåke
8. Blot	48. Lav	88. Ull
9. Blå	49. Lur	89. Vann
10. Blåne	50. Lyn	90. Varm
11. Bris	51. Lys	91. Vest
12. Bronse	52. Narr	92. Vik
13. Brune	53. Neve	93. Vill
14. Bølge	54. Never	94. Vind
15. Dolk	55. Nord	95. Ære
16. Dugg	56. Nær	96. Øde
17. Eik	57. Ran	97. Øks
18. Fark	58. Rapp	98. Øm
19. Favn	59. Rask	99. Øst
20. Fin	60. Ravn	00. Ås
21. Fjern	61. Rev	
22. Fjord	62. Ring	
23. Flamme	63. Riv	
24. Fred	64. Rygg	
25. Furu	65. Sang	
26. Glitter	66. Savn	
27. Gran	67. Sending	
28. Grav	68. Serk	
29. Grei	69. Sjø	
30. Grid	70. Skjold	
31. Grønn	71. Sky	
32. Grå	72. Skygge	
33. Gull	73. Sol	
34. Harme	74. Spel	
35. Hav	75. Splid	
36. Havre	76. Stjerne	
37. Hjort	77. Strid	
38. Hot	78. Stund	
39. Hvete	79. Svart	
40. Høy	80. Sølv	

6. SESONGENE

Årstider er av stor betydning for folket, det handler om liv og død. Variasjoner i årstidene avgjør hvordan avlingene blir. Det bestemmer fremkommelighet til lands og til vanns, som igjen avgjør muligheten for handel, jakt, fiske, mulighet for hjelp og sosial omgang med folk rundt seg.

1-25 VÅR. Årets magreste tid, har man reserver nok? Man begynner å så, og legger grunnlaget for høsten
25-50 SOMMER. Dyrene slippes ut på beite, og man har tid til å reparere hus osv. Det handles på markedene.
51-75 HØST. Man høster av det man har sådd, lagrer for vinteren. Verktøy man har brukt må repareres,
76-00 VINTER. Årets mørkeste og kaldeste tid. Ta inn dyrene. Kun de vågale beveger seg lange strekker.

6:1. VÆR OG VIND

Denne tabellen kan brukes for å beskrive været de neste timene, gjeldende dag, for en hel reise eller beskrive trenden for en hel sesong.

6:1:1. VÅR

01-08	Kraftig regn
09-19	Kraftig vind
20-27	Lett regn
28-36	Lett snø
37-45	Lummert
46-55	Mørke skyer
56-64	Overskyet
65-74	Sludd
75-82	Snøstorm
83-88	Sol
89-94	Tett tåke
95-00	Varmt

6:1:2. SOMMER

01-08	Behagelig bris
09-19	Godt og varmt
20-27	Kjølig og klart
28-36	Kjølig, sterk vind
37-45	Kraftig regn
46-55	Lett snø
56-64	Lette drypp
65-74	Lummert
75-82	Mørke skyer
83-88	Overskyet
89-94	Storm
95-00	Ubehagelig varmt

6:1:3. HØST

01-08	Frost
09-19	Hagl
20-27	Kraftig regn
28-36	Lett regn
37-45	Lett snø
46-55	Lunt
56-64	Overskyet
65-74	Sludd
75-82	Sol
83-88	Sol og vind
89-94	Storm
95-00	Tåke

6:1:4. VINTER

01-08	Frost
09-19	Iskaldt, klarvær
20-27	Iskaldt, sterk vind
28-36	Iskaldt, tåke
37-45	Kaldt regn
46-55	Kraftig nedbør
56-64	Overskyet
65-74	Sludd
75-82	Snø
83-88	Snøen smelter
89-94	Snøstorm
95-00	Stiv kuling

7. FAUNA

Nordveiens skoger er rike med dyr, og fuglene flyr over hele landet. Hav, innsjø og elver er rike med fisk. Dyrene er en viktig ressurs, i menneskets kamp for å overleve. Er man heldig, drar man på jakt og finner et enkelt bytte. Men i Nordveiens mektige landskap, er ikke alltid dette tilfelle...

7:1. TIL LANDS 7:2. TIL VANNS 7:3. I LUFTA MED

01-06	Bjørn
07-13	Ekorn
14-19	Elg
20-26	Gaupe
27-33	Grevling
34-39	Hare
40-46	Hjort
47-53	Jerv
54-59	Kanin
60-66	Moskus
67-72	Mus
73-78	Rein
79-83	Rev
84-88	Røyskatt
89-92	Rådyr
93-96	Ulv
97-00	Villsvin

01-07	Abbor
08-14	Bever
15-23	Gjedde
24-30	Hval
31-37	Hvalross
38-45	Laks
50-57	Oter
58-65	Sei
66-74	Sel
75-82	Sild
83-88	Spekkhogger
89-94	Torsk
95-00	Ørret

01-09	Falk
10-18	Flaggermus
19-27	Hauk
28-36	Kråke
37-45	Måke
46-54	Ravn
55-63	Rype
64-72	Skjære
73-81	Spurv
92-90	Ugle
91-00	Ørn

7:4. ATFERD

1-16	Vennlig
17-35	Nysgjerrig
36-50	Likegyldig
51-66	Mistenksom
67-85	Truende
86-00	Fiendtlig

7:5. PÅ GÅRDEN

1-12	Geit
13-24	Gris
25-37	Hest
38-51	Hund
52-64	Høns
65-76	Katt
77-88	Sau
89-00	Storfe