FIMBULVETR

Et rollespil om nordisk mytologi, strid og skæbne

Deltager Kompendie
v. 1.0

Design af Halfdan Keller Justesen
Arrangeres af Larpmakers

Den mægtige vinter har hærget i tre lange år.

I er det sidste håb for Midgård.

Kaldt sammen af sejden, skæbnens trolddom, må I ofre en sidste gang for at overleve.

Snart er vinterstormen over jer, med sig bringer den stridsånderne. De vender mor mod søn, datter mod fader og skjoldbroder mod skjoldsøster.

Alle ved, at enden er her, men I står tilbage
i trods mod vølvens spådom.

Ragnarok er nær.

Praktisk **3**
Basis Info 3
Introduktion 3
Forventninger 4
Tidsplan 5
Rejsevejledning 7
Pakkeliste 7
Arrangører 8
Tilgængelighed 8
Scenariet **10**
Fortællingen 10
Temaer 10
Aktstruktur 11
Karakterer 13
Rollespilsstil 14
Sagaen om Ragnarok 17
Fortællingens Univers 17
Kostumer **19**
Materialer 19
Farver 19
Budgetkostume: Hvad skal du have? 19
Nice To Have: Ekstra lag 20
Syguide 22

Praktisk

Basis Info

Datorer: 16/2 - 18/2 (uge 7), 2024

Lokation: Rollespilshytten i Hareskoven
https://goo.gl/maps/jMo3rzd2kfGcNGwQ9
Ballerupvej 93, 3500 Værløse, Denmark

Sprog: Skandinavisk. Arrangørerne kommunikerer på dansk.

Deltagere: 36 (uden Crew)

Deltagergebyr: 800 kr. (Standard billet)
550 kr. (Budget billet)

Aldersgrænse Alle over 18 år kan deltage i Fimbulvetr.

Alle over 16 år kan deltage i Fimbulvetr med en underskrevet erklæring fra deres værge. De skal spille deres egen alder.

Alle imellem alderen 12-16 år må deltage i rollespillet, hvis de har en underskrevet erklæring fra deres værge og en godkendt spiller over 18 som kan tage sig af dem under spillet. De skal spille deres egen alder og den godkendte spiller skal spille deres in-game værge.

Alle under 12 år kan deltage sammen med deres værge, som også spiller deres in-game værge. De skal spille deres egen alder.

Introduktion

Fimbulvetr er et rollespil om en flok nordboere, der er blevet kaldt sammen af et skæbnesyn, for at være med til ét sidste blot (rituel ofring) inden Ragnarok. Deres sammenhold, mod og ære kommer på prøve, når stridsånder besætter dem og deres interne konflikter bliver ildnet op af overnaturlige kræfter. Fortællingen er inspireret af universet fra den nordiske mytologi, dens sagn og sagaer. Det er en fortælling om den sidste tid inden Ragnarok, som sætter fokus på splid og fjendskab og sammenhold på trods af uenigheder.

Der er 36 pladser til rollespillet. Der kan være ekstra deltagere, hvis disse deltagere har mod på at sove udendørs i den danske vinter. Mad er en del af deltagergebyret, og deltagerne skal ikke selv tænke på det.

Scenariet finder sted i Rollespilshytten i Hareskoven og er hovedsageligt tiltænkt rollespillere, som savner scenarier med få regler. Fimbulvetr indeholder ingen pointsystemer for kamp eller magi, men gør brug af få mekanikker til at give spillet retning samt meta-teknikker for eskalering og kalibrering. Før spillet modtager alle spillere et karaktererkoncept og en retning for deres spil, som de bearbejder og gør brug af i relationsarbejde under rollespillets workshop.

Forventninger

Rammen
Det forventes, at spillerne er til stede fredag fra 18:00 til søndag omkring klokken 12:00 og hjælper til med fælles oprydning. Spillet slutter lørdag klokken 22:00, og der vil være en lille efterfest for deltagerne.

Du kan forvente mad fredag aften, alle tre måltider lørdag og morgenmad søndag. Vi tager højde for de fleste allergier og madvaner.

Spillerne må gerne indtage rigtig alkohol under spillet og til efterfesten, men deltagere, der vurderes til at være for berusede til at deltage sikkert og ansvarligt, vil blive lagt i seng.

Indhold
Fimbulvetr er et mørkt, konfliktdrevet rollespilsscenarie. Deltagerne skal være klar på spil, der har fysisk natur. Et godt komfort niveau er at være okay med at blive taget fat i armene og holdt op mod en mur og udøve samme mod andre. Man skal som minimum være beredt på, at simulering af vold finder sted til scenariet. Vi opfordrer dig til at være åben for at spille konfliktspil med både dem du kender og fremmede.

Det forventes, at alle deltagere tager del i workshoppene, som finder sted, inden spillet går i gang, for at sikreder simuleres sikkert, og at karakterrelationerne er gennemkalibrerede.

Hvem kan deltage?
Der er mulighed for, at spillere i alle aldre kan deltage. Vi vurderer ikke, at vores rollespil har nogle tematikker eller elementer, som unge spillere ikke kan håndtere. Vi favner unge spillere ved at afholde separate workshops, hvor de lærer hinanden at kende og bliver eksperter i nordisk mytologi og fortællingens univers. Deres værge indvilliger i at tage del i ansvaret og hjælpe med at de unge spillere får en god oplevelse.

Alle køn og seksualiteter er velkomne til at deltage, og du er velkommen til at spille en rolle, med en anden kønsidentitet end din egen.

Nogle organisationer og enkeltpersoner ønsker at misbruge nordisk kultur til deres egne nazistiske formål; vi forkaster deres idealer og motivationer og opfordrer dem på det kraftigste til at holde sig langt væk fra Fimbulvetr. De er ikke velkomne.

Tidsplan

Tidspunkt	Event	Detaljer
	Fredag	
1000	Arrangørene ankommer	Arrangørerne begynder at gøre hytten klar. Spillerne er velkomne til at komme og hjælpe til, men man skal holde sig i off-game området hvis man bare vil hænge ud.
1700	Ankomst og indtjekning	Spillerne ankommer og finder sig til rette.
1800	Aftensmad i familiegrupper	Der serveres aftensmad. I har mulighed for at snakke sammen i jeres primære spillergruppe.
1900	Velkomstbriefings	Arrangørerne siger hej og velkommen.
1920	Tryghedsbriefing	Arrangørerne snakker om tryghed
1930	Familieworkshop	I gennemgår et handout og snakker i jeres familie om, hvad I gerne vil have ud af *Fimbulvetr*.
2015	Fortællingsbriefing	I lærer om fortællingsuniverset.
2025	Stridsworkshop	Vi øver fysisksspil, stridsåndsmekanikken og hvordan vi spiller på vold.
2100	Pause	10 minutters pause
2110	Relationsgruppe 1	I skaber relationer og fejder i relationsgruppe 1.
2130	Relationsgruppe 2	I skaber relationer og fejder i relationsgruppe 2.
2150	Sidste briefing	Vi mødes, grupperet i familier i kostumer.
2200	Akt 1 - STILHED	Der er spilstart, familierne går ud i natten og ankommer til fæstningen en af gangen.
	Lørdag	
0730	Morgenmad	Tag selv morgenmad i køkkenet. Der vil være grød og morgenmads i køkkenet.
	Akt 1 fortsat	Stilheden fortsætter
1200	Frokost	Der serveres frokost
1300	Akt 2 - STORM	Stridsånderne bliver sat i spil.
1800	Aftensmad	Der spises mad i fællesskab ved langbordet.
1900	Akt 3- SKÆBNE	Drømmesyner bliver faciliteret for hver familie.

2030	Ritual forberedelse	Forberedelsen til offer ritualet går i gang, går i gang med at. Familierne skal vælge, hvem der skal gå i døden med deres ånd.
2130	Afslutnings ritual begynder	Fimbulvetr slutter, når den sidste af de ni stridsånder er døde.
2200	Afslutningsbriefing	Arrangørerne siger tak for spil og informerer om hvad der sker nu.
2205	5 minutters oprydning	Alle hjælper med at rydde op i 5 minutter.
2215	Efterfest	Efterfest med musik i salen. Stillezone i rummet bagved rum.
Søndag		
0200	Musikken slukker	Vi slukker for musikken så alle har mulighed for at få noget søvn.
0900	Morgenmad	Der serveres morgenmad i salen.
1000	Debriefing	Frivillig debriefing i familierne
1030	Fællesoprydning	Arrangørerne har en liste af opgaver på et whiteboard som hun deler ud i salen
1400	Afgang	Vi forlader lokationen.

Foreløpig Madplan

Der vil altid være frugt, te og kaffe til rådighed.

Aftensmad fredag: Pasta med tomat- og plantehakkesovs.

Morgenmad lørdag: Havregrød med syltetøj og æblemos eller havregryn.

Frokost lørdag: Brød med pålæg. Pølse, oste...
Veganer *Kartofler, Humus, Salat, Avocado, Gulerødder*

Aftensmad lørdag: Stegt vildt med kartofler
Veganer *Rod mix i ovn med quinoasalat*

Morgenmad søndag: Grød og rester

Rejsevejledning

Du kan komme til hytten til fods og på cykel gennem hareskoven eller med bil. Der kører også en bus fra stationen med jævne mellemrum.

Adressen er:	Ballerupvej 93, 3500 Værløse, Denmark

Ankomst med bil

Fra asfaltvejen er der 400 m grusvej, som ender i en parkeringsplads med plads til ca. 10 biler. Kør forsigtigt (maks 15. km/t) forbi Ballerupvej 91, hvor der er løsgående børn og dyr. (Kopieret fra: http://rollespilshytten.dk/?page_id=42)

Offentlig Transport

Nærmeste busstoppested:	Jonstrupvangvej (Ballerupvej)
Nærmeste S-tog station:	Værløse St./Hareskov St.

Langdistance rejse

Større togstation:	København H
Lufthavn:	Copenhagen Airport (CPH)
Færgehavn:	Dampfærgevej 30, København Ø

Rute fra lufthavn
Metrolinje 2 fra lufthavnen til Nørreport. Fra Nørreport tager du s-togslinje B til Hareskov St. og går gennem skoven. Det anbefales ikke at begive sig ud på denne rute uden en mobiltelefon med GPS.

Rute fra Oslo-båden
Gå fra kajen til Nordhavn St. og tag S-togs linje B til Værløse St./Hareskov st.

Pakkeliste

- ☐ **Dit kostume** - Se kostume guiden.
- ☐ **Ritual artefakter til blot** - trommer, fjer, krainer, snor, sminke, teaterblod.
- ☐ **Toiletsager** - tandbørste, øreproppper, shampoo osv.
- ☐ **Ekstra sokker** - det bliver koldt og sokker er godt.
- ☐ **Sovegrej** - Der er madrasser i hytten, men i skal selv medbringe: Sengetøj, dyner, puder, soveposer osv.
- ☐ **Medicin** - Du ved selv hvad du har brug for.
- ☐ **Et håndklæde** - der er baderum i hytten, men I skal selv have noget til at tørre jer med.
- ☐ **Ekstra sokker** - Vi mener det, pak et sæt extra sokker det bliver nok koldt.
- ☐ **Varmt skiundertøj** - det er godt under kostumet til at holde varmen

Arrangører

Fimbulvetr arrangeres af Halfdan Keller Justesen og Maya Hindsberg i den nystiftede rollespilsforening Larpmakers.

Tilgængelighed

Her har vi gjort vores bedste for at beskrive adgangen til spilområdet og scenariet. Dette er det udgangspunkt, vi har at arbejde med. Vi tager gerne hensyn, hvis du har brug for, at vi skal gøre noget særligt for, at du kan deltage. Skriv en mail til halfdan@larpmakers.dk så gør vi vores bedste for at finde en løsning i fællesskab.

Fysisk adgang

Rollespilshytten har få trappe-frie indgange. Begge indgange til/fra det store spilområde har trapper med to-tre trin. Der er også en lille trappe mellem spisesalen og sovesalen.

Der er stejle trapper med gelænder fra sovesalene ned til toilet og baderum. Der er ingen toiletter på hyttens grundplan, og de toiletter, der er, er ikke klassificeret som handicaptoiletter.

Det er som udgangspunkt kun muligt at køre biler op til "kantstenen" ved områdets port, og ikke hele vejen hentil hytten.

Lyd og lys

Der er begrænset belysning i det danske vintermørke på hyttens udendørs arealer. Der vil være bål, men hvis du har problemer med dårlig belysning, kan du med fordel selv medbringe enlyskilde, der vil fungere nogenlunde ingame. Vi kommer ikke til at hænge yderligere lyskilder op fra arrangørernes side.

Spisesalen er lyst op under måltiderne.

Der vil være lydudstyr, der bruges til at skabe baggrundsstemning, både indendørs og udenfor. Vi forventer ikke et generelt højt lydniveau, men typisk rollespilslarm, såsom råb og højlydte skænderier, kan forekomme. Især under afslutningsritualet kan det godt tage til.

Mad og drikke

Måltider bliver serveret inden for de spisetider, som ses på tidsplanen. Har du specifikke kostvaner, intolerancer eller allergier, som vi skal tage hensyn til, må du meget gerne gøre dette klart, når du tilmelder dig. Måltiderne vil ikke blive afbrudt af vigtige ingame begivenheder.

Der vil altid være noget frisk at drikke, og vi vil gøre vores bedste for altid at have te og kaffe tilgængeligt.

Alkohol skal selv medbringes og indtages med måde.

Tid

Scenariet manipulerer ikke kunstigt med tidens gang.

Vi bestræber os på at aktiviteterne foregår på de planlagte tidspunkter, som fremgår i tidsplanen.

Elektricitet og opvarmning

Hytten har varme og strøm. Vi spiller i februar, og det bliver koldt, så vi anbefaler, at I planlægger efter det.

Der kan trækkes strøm til sengene i sovesalen, deltagere der bruger CPAP-sovemaskiner har prioritet på nederste køjer.

Sove forhold

Som udgangspunkt sover deltagerne i hyttens to store sovesale med køjesenge. Der er 18 soverpladser i hver sovesal, køjesengene er i tre etager.

Der er mulighed for at sove udendørs i eget historiske telt eller i et af hyttens shelter.

Wi-fi og internet:

Der er wi-fi i hytten, men det er begrænset. Mobilforbindelsen er udmærket, men det er en god ide at downloade vigtige dokumenter, du gerne vil have på din telefon, inden du ankommer.

Tekst og printet materiale

I løbet af spillet vil der blive udleveret nedskrevne sejdsyn i kuverter. Under workshoppene vil der være udprintede instruktioner i handouts. Vi laver gerne lydudgaver eller store print af alt vores materiale efter behov.

Vi anbefaler desuden NVDA skærmlæser, som kan downloades gratis her: https://www.nvaccess.org/download/

Allergi og dyr

Rollespilshytten kan forekomme støvet, og vi anbefaler støvallergikere at tage deres antihistamin. Der er ingen levende dyr til stede under scenariet.

Vi serverer muligvis et helstegt dyr over bål lørdag aften.

Opting out

Deltagere kan gå ud af karakter på hvilket som helst tidspunkt og uden at skulle give en grund. Der vil ikke være en in-game straf for at opte ud af spillet. Denne mulighed er tilgængelig for alle spillere.

Off-game område

Området bagved hytten vil være off-game. Her vil være mulighed for at snakke med arrangørerne, som opholder sig i køkkenet og kan give dig en bid mad eller en kop kaffe efter behov. Du er altid velkommen til at tage en pause og bruge dette område, som du har lyst.

I nødsituationer har vi også et indendørs værelse som er off-game

Datasikkerhed

Vi beder deltagerne fortælle, om der er noget, vi skal tage hensyn til i forhold til sygdom, handicap og allergier. Denne information opbevares sikkert og bliver ikke delt med nogen tredjepart. Arrangører og køkkenpersonale har adgang til information om allergier, og kun arrangører har adgang til den resterende information. I kan skrive til arrangørerne og få informationen slettet efter behov.

Scenariet

Fortællingen

I tre år har vintermørket lagt sig over Midgård. Ødelæggende storme hærger landet. Grupper af nordboere søger tilflugt i en lille fæstning. De er nogle af de få, som endnu ikke har mødt deres endeligt. Når stormen rammer fortet, ved de, at Fimbulvinterens stridsånder vil besætte dem. Uden for portene skriger den rasende storm, at de sidste timer er over os. Nordboerne må stå sammen imod stridsånderne. I et sidste håb om overlevelse påkalder de sig gudernes kræfter, men alting har en pris - Er de klar til selv at føre offerkniven? Nu lakker den mægtige vinter mod enden, og Ragnarok er nær…

Temaer

Fimbulvetrs temaer er fokuspunkter for fortællingen, som spillerne bliver bedt om at lægge ekstra vægt på i løbet af deres spil.

Strid

"*Der skal komme en Vinter, som kaldes Fimbulvinter. Da fyger der sne fra alle kanter; der er streng Frost og heftige Storme, Solen skinner ikke; det er tre uafbrudte Vintre med ingen Sommer imellem, men før dem er der gaaet tre andre Vintre med svære Kampe rundt om i Verden; da dræber brødre hinanden på grund af begærlighed og ingen skåner fader eller søn hverken med hensyn til liv eller slægtskabs*"

Under Fimbulvetr opfordres du til at skabe og udspille konflikter med dine medspillere. I skal udforske forskellighederne i jeres karakterers værdier, holdninger og baggrundshistorier og bruge dem som grundlag for spillet. Strid-teamet manifesteres hovedsageligt i stridsåndsmekanikken, men der vil også være tid i workshoppen til at forhandle, hvordan man generelt håndterer konfliktspil.

Skæbne

Er skæbnen bestemt? Vølvens spådom, et skæbnesyn, har profeteret verdens ende, og nu hvor fimbulvinteren rinder ud, er tiden inde; guderne, menneskene og jætterne vil møde deres skæbne i Ragnarok.

Temaet skæbne omhandler, at man er bestemt til at gøre noget, at noget *må* ske. Skaber du din egen skæbne eller er dit liv kortlagt af Norners tråde? Er Ragnarok bestemt, eller kan I stå imod profetien? Skal verden brænde, eller kan I redde den?

Det er et scenarie, hvor karakterer dør. I det sidste ritual dør ni af de 36 karakterer. Scenariet er bygget op således, at det er karaktererne, der vælger, hvem de ni bliver. Brug temaet om skæbne til at spille på overtro, til at undskylde dine grusomme handlinger over for andre, eller til at smide dig selv ud på dybt vand.

Aktstruktur

Fimbulvetr spilles i tre akter hvert af dem har et fokuspunkt for fortællingen.

Akt 1: Stilhed

Fredag aften til lørdag middag.

Nordboerne ankommer til fortet og møder hinanden. Det er en akt, hvor spillerne har mulighed for at finde deres karakter og afprøve deres forskellige relationer. Dette er optakten til, at jeres konflikter skal ud i det åbne, så brug akten til at få en følelse for dem, og få dem spillet et sted hen hvor I er klar til stormen.

Handlinger

- Brug tid på at finde dig tilrette i din rolle - Det er okay at ændre ting, som ikke virker for dig.
- Udforsk dine relationsgrupper, hils og catch-up med dem du har bygget relationer med i workshoppen.
- Hav et standoff med en gammel fjende, husk dem på, at du ikke har glemt, hvordan de har forbrudt sig mod dig eller din familie. Træk dig, før det bliver alvorligt.
- Fortæl dine genfundne venner historier om tiden før vinteren, eller de udfordringer du har overvundet i vintermørket.
- Hold et familiemøde, snak om hvordan I skal begå jer blandt de andre nordboere.
- Vær kritisk over for samlingen af nordboere. Stil spørgsmålstegn ved de andres tilstedeværelse.

Akt 2: Storm

Lørdag middag til lørdag aften.

Stormen rammer fortet og dens stridsånder slår sig løs. Familiernes interesser kommer på tværs, og deres konflikter kommer ud i det åbne. Denne akt skal bruges til at opbygge stridigheder, både internt i familierne og eksternt mellem familierne. Handlingen i akten bliver hovedsageligt styret af spillerne selv og stridsåndernes ukontrollerede besættelse af forskellige karakterer. I slutningen af denne akt lærer karaktererne gennem sejdsyn at påtage sig og holde på stridsånderne.

Handlinger

- Spil op til konflikt med karakterer der er besat af stridsånder.
- Udfordr dem i din gruppe, som (vild)ledte jer til fæstningen og dermed ind i stormen.
- Vær på tværs og uforstående over for andres behov og holdninger.
- Opsøg dine fjender og stik til bjørnen.
- Bryd sammen i fortvivlelse over situationen.
- Eskaler og gå i karambolage med en fjende, der er besat af en stridsånd, modtag et lag prygl.
- Helbred en såret ven.

Akt 3: Skæbne

Lørdag aften til tidlig lørdag nat.

Sejdsynerne varsler at Ragnarok er nær. Familierne må finde sammenhold, beherske stridsånderne og ofre i et blot, for at de kan møde deres skæbne. Denne akt skal bruges til at udspille konflikterne og afrunde familiestridene, for så at bringe fokus på historiernes ende. I et sidste håb om overlevelse må en fra hver familie overgive sig til døden. Det er i slutningen af denne akt, at de ni karakterer, som er besat af stridsånder, skal ofres. I skal finde frem til, hvem det er.

Handlinger

- Udfodr betydningen af sedjsynerne, især dem som modstrider jeres families skæbnesyn.
- Få afgjort jeres konflikter en gang for alle, enten ved at begrave stridsøksen eller få en endelig afgørelse.
- Forbered remedier til offer ritualet
- Drøft hvem fra jeres familie, der skal ofres og holde stridsånden - Og hvem der skal fører offerkniven.
- Klargør jer til ritualet, påfør sminke, skriv runebønner på pinde, afbrænd hellige urter.
- Øv jer på jeres bønner til guderne.
- Deltag i ritualet.

Offer ritualet

Fimbulvetr afsluttes med et blotritual. Her ofres de ni mennesker, som er besat af stridsånderne. Hver familie skal bringe et offer. Ritualet indeholder et stort bål, fakler og en masse teaterblod. Der vil være baggrundsmusik, der skaber stemning, og spillerne opfordres til at medbringe trommer og andre instrumenter, som kan være stemningsskabende.

Karakterer

Før spillet modtager alle spillere et karakterkoncept og en retning for deres spil, som de bearbejder og gør brug af i relationsarbejde under spillets workshop.

Karakter konceptet indeholder en arketype, en familiegruppe, og to relationsgrupper. Dertil kommer tre fælles skæbnespørgsmål, som I kan bruge til at bearbejde karaktererne og forberede jer på workshoppen.

Arketype
En unik beskrivelse af din karakters rolle, med to spørgsmål du skal besvare for at gøre karakteren til din egen.

Familiegruppe
Ni familier er blevet kaldt af sejden til blot. Det er i denne gruppe, I finder jeres primære relationer.

Relationsgrupper
Før den lange vinter tvang jer tilbage i jæger-samler nomadelivet, havde de fleste af jer et andet liv. I var krigere, mystikere, bønder, håndværkere, eller noget helt andet. Disse grupper samler jer på tværs af familier og giver jer mulighed for at skabe relationer uden for jeres kernefamilie.

Skæbnespørgsmål

Tre fælles spørgsmål til overvejelse, som skal sætte udbygningen af din karakter i gang.

Rollespilsstil

Fimbulvetr skal spilles med en kollektivt og samskabende tilgang. Der er ikke nogen, der kan vinde Fimbulvetr. Spillet er drevet af relationer mellem spillerne, de planlagte begivenheder i spillet og aktstrukturen. Det betyder, at fortællingerne kommer til at blive drevet af spillerne. Der kommer altså ikke til at være nogle NPCer eller andre figurer udefra, som faciliterer historien.

Spil for de dramatiske fortællinger

Når du spiller *Fimbulvetr* kommer du til at have mange roller. Der kommer til at udspille sig mere end 36 forskellige fortællinger i spillet, og din karakter kommer til at have forskellige roller i hver og en af dem. I nogle vil du være helten, i andre vil du være skurken. Når du skal træffe valg om, hvad du skal gøre i løbet af spillet, så tænk over hvad der vil skabe en god fortælling for dem, du spiller over for. Har de brug for en ven eller en fjende, har de brug for støtte, eller måske en der prøver at snyde dem? Fokuserer på de små personlige scener, ikke på at skabe store scener, hvor du bliver jarl i stedet for jarlen.

Dos:

- Spil scener der fokuserer på karakterrelationer mellem dem, der er til stede.
- Skab dramatisk konflikt mellem og internt i familierne.
- Påtag dig forskellige narrative roller, såsom modstander eller hjælper, der fremmer andres fortælling.
- Kalibrer jeres stridigheder i off-game området. Det er helt okay at blive enige om et slutpunkt som pejlemærke.
- Brug eskaleringsmekanikkerne til langsomt at føre en scene ind i fysisk karambolage. Giv dine medspillere mulighed for at tappe ud (forklares senere).

Don’ts:

- Start store offentlige scener, hvor du forventer andre spillere som publikum.
- Forhandle resultatet af politiske forhandlinger off-game.
- Kun fokuser på din egen fortælling, og hvordan din karakter får det bedste ud af situationen.
- Snak højlydt off-game eller brug lookdown (forklares senere) til at snakke off-game i spilområdet.
- Tag fat i nogen bagfra eller uden at give tydelige signaler om dine intentioner.

Du kan til enhver tid forlade en scene, hvis du ønsker det. Der vil være et område uden for spilområdet, hvor du kan tage en pause fra fiktionen, hvis det er nødvendigt.

Mekanikker

Fimbulvetr er et regellet rollespil. Det betyder, at der er meget få regler, og at vi gør vores bedste for at lege med hinanden og skabe en dramatisk fortælling, som er gensidigt tilfredsstillende og tryg.

Sikkerhed

Offgame
Vi bruger ordet "Offgame" til at indikere, at det næste vi siger, ikke er en del af rollespillet. Det kan for eksempel være, der er nogen, der er ved at falde ned i et hul og brække deres ankel. Så kan man sige: "Offgame: Pas på, du er ved at træde ned i et hul"

Lookdown
Hvis man skjuler sine øjne bag sin hånd, er det fordi, man ikke vil spilles med. Det er hensigten, at denne mekanik skal bruges til at gå fra A til B, eller til at træde ubemærket ind i en scene, man er kommet for sent til. Den er ikke til at spionere, være usynlig eller noget andet. Man bruger heller ikke *Lookdown* til at tale off-game. Hvis man vil tale off-game, gør man det i off-game området og ved brug af *ordet* "*Offgame*".

Spildrivende

Stridsånder
I løbet af Storm og Skæbne vil karakterne blive besat af stridsånder. Når man er besat af en ånd, fortsætter man med at følge akt strukturen og spille sit personlige spil. Når man spiller over for en besat karakter, skal man fortolke alle deres handlinger som ondsindede og **eskalerer altid konflikter**. Besatte karakterer opfattes altid af andre som aggressive og konfliktsøgende, selv hvis det ikke er reflekteret i deres handlinger.

Ånderne bliver repræsenteret af en gylden metal fjer, der kan klipses på kostumet eller i håret.

Når man spiller over for en besat person, skal man tage alt, hvad de siger, som et angreb og enten eskalere eller fjerne sig selv fra situationen. Hvis man eskalerer langt nok, ender det i fysisk kamp (trænes i workshoppen), derefter overgår ånden til den person, som har været i konflikt med den besatte.

I akt tre, skæbne, overgår ånden ikke længere, medmindre begge parter indvilliger til det.

Eskalering og de-eskalering
Oplevelsen af *Fimbulvetr* er ment til at være fysisk, derfor er det vigtigt at vi skaber trygge rammer for spillet. Det gør vi ved langsomt at eskalere og give vores medspillere mulighed for at sige fra, hvis spillet tager en retning som de ikke er interesseret i.

Scratch - Invitation til eskalering.
Du kan invitere til eskalering ved hurtigt men blødt at klø den anden spiller.

Eksempel: Hvis du bliver ført væk af en gruppe krigere, og du synes, det kunne være fedt for dit spil at de slæbte dig væk, kunne du gøre lidt modstand og bruge scratch og invitere dem til at eskalere scenen. Så kan de vælge at acceptere invitationen, give dig et lag prygl og trække dig væk, eller sige "kom nu bare med", fæstne grebet på din skulder og fortsætte med at føre dig væk.

Tapout - Instruktion til at de-eskalere
Da *Fimbulvetr* er et konfliktorienteret rollespil, der fokuserer på vrede og fysisk vold er det vigtigt, at vi er trygge ved at kommunikere "nu er det nok" eller "hertil og ikke længere". "Tapout" er en metode til at instruere de-eskalering. Det er et håndsignal (og et metaord) du kan bruge til at kommunikere til dine medspillere, at det nuværende intensitetsniveau er for meget. Når alle stoler på at deres medspillere bruger det, kan vi gå lidt hårdere til den.

Det fungerer således:

1. Når du skal bruge tapout, klapper du din medspiller et sted på kroppen, eller på dig selv hvis du ikke kan nå dem. Du kan også sige: "tapout".
2. Alle stopper det de er i gang med.
3. I denne korte pause kan personen som bruger tapout enten vælge at gå eller blive.
    a. hvis de bliver nødt til at gå får de lov til at gå, uden at nogen stiller spørgsmål ved det.
    b. hvis de bliver betyder det de gerne vil fortsætte scenen, med mindre af hvad end det fik dem til at bruge tapout.
4. Vi fortæller aldrig hvorfor vi tapper ud, da dette kan skabe utrygge rammer for fortsat spil.

Fysisk spil
Til Fimbulvetr bruges der teaterkamp, generelt betyder det at der skal være fokus på brydning, skub og greb. Når det kommer til slag, så starter man med at slå på ting istedet for folk og eskalerer' ind i blød vold, hvis i bliver inviteret til det. Tydelig telegrafering af hvad der er ved at gøre, inden for synsfeltet så ens medspillere har mulighed for at tappe ud.

Våbenkamp med rollespilsvåben er fint, der er ingen hårde regler: man bliver skadet når man bliver ramt, vi spiller for den bedste historie ikke for at vinde.

Ikke en del af spillet:

- Intet der efterlader mærker.
- Intet der forvolder faktisk skade. Især intet tryk eller pres på strubehovedet eller i skridtet og hovedet.
- Ingen pludselige overraskelser. Ingen bagholdsbank.

Sejdens skæbnesyn
Efter aftensmaden lørdag modtager hver familie et unikt skæbnesyn fra sejden. De faciliteres for en familiegruppe af gangen i hyttens mindre lokale. Der vil blive brugt lyd, lyseffekter og muligvis andre virkemidler for at skabe indlevelse i synerne.

Disse syn vil blive fæstet i karakterernes sind. De vigtigste informationer fra synerne vil efter faciliteringen derfor blive udleveret nedskrevet i kuverter til hver karakter. Noterne er en påmindelse til dem, som modtager dem. De er off-game og bør ikke vises til andre spillere.

Trolddom
Trolddom til *Fimbulvetr* skal være mystisk og sjældent. Som spillere har I frihed under ansvar for at inkludere overnaturlige elementer i jeres historie. Her er nogle retningslinjer for, hvordan I kan gøre det:

- Gør det rituelt: Brug fysiske, verbale og symbolske remedier og tag jer tid.
- Betal en pris: Trolddommen koster noget for personen, som får noget ud af den. Lad altid prisen være "for høj". Det er den, som gerne vil have trolddommen udført, der skal indvillige i at ofre betalingen.
- Det kan ikke bruges til at vinde: Det kan ikke gøre noget ved stormen før det sidste ritual, det kan ikke løse materielle problemer eller bruges i direkte strid med andre spillere. Det kan bruges indirekte til at forbande dem på lang sigt.
- Det kan helbrede efter behov, så alle kan være med i spillet, men det bør altid koste noget.

Der er ingen signaler for, hvornår man bruger trolddom og magi. Det skal ske gennem spil og kunne tolkes ud fra karakterernes handlinger, at de er i gang med at begå sig i trolddomskunst.

Sagaen om Ragnarok

Fimbulvetr er den første del af en længere fortælling og efterfølges af *Jǫtunnland* og *Askadáð*.

Fortællingens Univers

Dette afsnit handler om det fortællingsunivers, som rollespillet foregår i. Det skal give spillerne en fælles forståelse for vores fortælling. Det er en god ide at kende lidt til det, inden spillet går i gang, men det bliver også gennemgået i en briefing. Her er det nedfældet til de ivrige deltagere.

Fimbulvetr foregår i Midgård, inspireret af menneskenes verden fra den nordiske mytologi. Det er vigtigt at huske, at jeres karakterer på ingen måde besidder en komplet verdensopfattelse. Det betyder, at folkesagn, fortællinger, sagaer og rygter spredes fra mund til mund og med sig bringer usandheder og røverhistorier. Alle ved dog at trolddom, aser, jætter og andet mystik eksisterer derude et sted langt bag ved horisonten.

Sejd trolddom

Sejden er en mystisk og magtfuld energi, der flyder gennem alle ni verdener. Det er en kraft, der binder alt sammen og påvirker alt levende. Nogen beskriver den som en balance mellem orden og kaos. Sejd kan bruges til at helbrede, beskytte eller spå, men den kan også påkalde forbandelser. Dem, der gør brug af den, påtager sig en åndelig eksistens og betaler prisen ved at bryde deres sind. De kaldes vølver, sejdmænd eller mystikere. Sejden er ikke kun en magisk kraft, den har også selv en ubeskrivelig vilje. I sejden er drivkraften for Midgårds fortællinger, den fremkalder konflikter, skaber legender og væver sagn af Nornernes skæbnetråde.

Menneskenes samfund før fimbulvinteren

Midgård var en verden fyldt med barske landskaber, fra sneklædte bjerge og dybe skove til de brusende floder og endeløse vidder. Det var et sted, hvor mennesker levede i stammesamfund, og hvor de stærkeste bestemte. De dyrkede jorden og drog på togt for at udfordre skæbnen og finde lykken.

Klaner blev skabt, når dygtige krigere med stærke lederegenskaber samlede nok loyale fæller, dannede hird, gjorde krav på et territorium, som de kunne holde og beskytte. Handel mellem forskellige klaner skete via søveje. Større klaner sendte flåder af skibe på togt eller handelsrejse, hvor varer og kulturelle udvekslinger fandt sted. Disse vikingerejser var vigtigefor forbindelserne mellem de forskellige klaner og spredte viden og religion - både på godt og ondt.

Religion og folketro var centrale for dagligdagen. Vølver og skjalde besad positioner, ofte som rådgivere, der fortolkede gudernes vilje og bevarede samfundets historie gennem opretholdelsen og videregivelsen af traditioner ved mundtlig overlevering.

Fimbulvinteren

Det er tre år siden, at fimbulvinteren brød løs. En tid hvor bidende kulde og frygtelige storme har hærget Midgård. I stormene rider bevingede stridsånder, der besætter mennesker og vender dem mod deres kære. De store klaner blev opbrudt og livet overgik til små familiegrupper, hvor alle bidrog til deres overlevelse. Dagligdagen går nu ud på overlevelse. Dyr jages, spiselige planter og rødder samles og forladte madlagre røves.

Få mennesker har overlevet den mægtige vinter, men dem som har, ved, hvad der skal til. De har samlet de vigtigste redskaber og rejser rundt for at undgå stormene. Når grupperne møder hinanden, er der ikke meget venskab tilbage. Der er ikke mad nok til alle, og de fleste har lært at være på vagt og bruge et våben. Det er et hårdt og barsk liv.

Guder, jætter og andre væsner

Aser, vaner, jætter og andre sagnomspundne væsener findes, men de er omgivet af myter og mystik. De hører hjemme i sange og folkefortællinger, men mennesker på midgård er ikke et sekund i tvivl om at de er virkelige og farlige. Disse magtfulde væsener er det ude på den anden side af horisonten.

Deres tilstedeværelse i midgård var sagnomspunden. En sjælden gang imellem kunne en trold eller et andet væsen blive vildledt ind i menneskenes verden og slå sig ned langt væk fra menneskenes civilisation.

De ni riger

Verdenstræet Yggdrasil, en kolossal ask, forbinder de ni riger:

- Midgård er det centrale rige, hvor mennesker hører hjemme.
- Asgård, asernes guddommelige rige, en frugtbar refleksion af menneskenes verden.
- Vanaheim, et kolossalt hav, rigt med små øgrupper, hvor vanerne bor.
- Alfheim, elverfolkets hjem, en fortryllende skov langt mod syd, hvor solens og stjerners stråler danser mellem de evigt grønne blade.
- Nidavellir, dværgenes hjemland i det mørke nord, hvor de bor i haller af guld.
- Jotunheim, jætternes land, en gal afspejling af Midgård fyldt med farlige væsner.
- Muspelheim, riget af ild.
- Niflheim, riget af is.
- Hel, underverdenen, de dødes rige.

Kostumer

Kostumer bør være troværdige for vikingetiden. Nøgleordet her er **troværdig**. Enkle kostumer købt i butikker eller syet på en symaskine er fremragende. Hvis du allerede har et vikingekostume, **så er det godt nok.**

Materialer

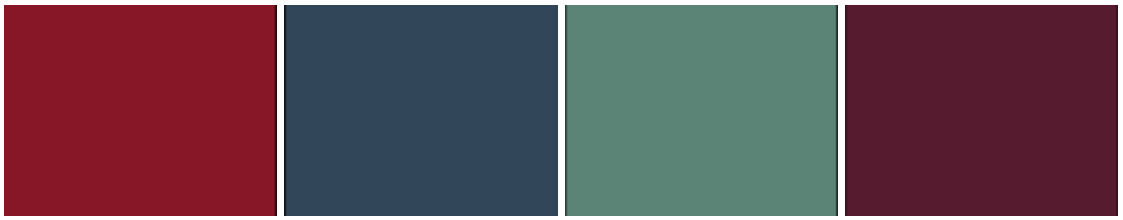
De mest almindelige materialer til tøj var uld og hør. De inderste beklædningsgenstande som undertunikaer og -serker var primært lavet af hør, mens yderlagene var af uld. Alternativt kunne stof lavet af nælde erstatte hør, og de mest velhavende kunne tilføje mindre detaljer som dekorerede bånd af importeret silke til deres tøj.

Jo finere vævningen af stoffet var, desto dyrere var det ofte, og de rigeste bar de blødeste og mest glatte stoffer, mens trælle (slaver) bar mere groft og løst vævet stof.

Farver

En anden måde at symbolisere status på er med farven på dit tøj. Jo mere lysende og farverige dine klæder var, desto dyrere var de, mens jordfarver og dæmpede farver var nemmere at opnå:

Blå var den sværeste farve at lave, og den blev kun båret af de rigeste. Hvis du synes din karakter har været meget velhavende, kan du have et eller to stykker i følgende farver:



Budgetkostume: Hvad skal du have?

Hvis du ikke har lyst til at lave det selv, har vi god erfaring med mærket Burgschneider, som tilbyder kvalitetstøj til en fair pris. Her er en del af deres vikingekollektion: https://burgschneider.eu/viking-clothing.html

Tunika (mand) - Tunikaen er en af de to grundelementer i dit kostume. Den dækker din overkrop fra skuldrene til et sted over knæene. Typiske tunikaer i den skandinaviske region havde lange ærmer med en stram halsudskæring og en kile foran.

Serk (kvinde) - En lang tunika, der bæres under kjolen. Typisk ankellængde med lange ærmer og en stram halsudskæring med en kile foran. Den kan enten være neutral hvid og fungere som en underkjortel eller en farvet serk, der ligner en almindelig kjole.

Kjole (kvinde) - Kjolen dækker din overkrop fra skuldrene og ned forbi knæene. Kjoler kan have forskellige detaljer og pasforme, ofte relateret til bærerens velstand og status. En typisk vikingekjole er forklæde- eller selekjolen, som kommer i mange former, alle holdt oppe med stropper og ofte dekorative spænder. En anden mulighed er en kjole med ærmer, der ligner en mands tunika med ekstra længde.

Bukser - At holde dine ben varme og dig selv anstændig er en vigtig opgave. Traditionelt havde de ingen lommer og ingen lynlås, hvilket tvang dig til at bære dine ting i en pung. Men vi sætter pris på, at lommer er meget nyttige, og vi lever faktisk i 2023. Bukser kan enten være tæt- eller løstsiddende, sidstnævnte er ofte holdt sammen under knæet med benviklinger.

Simpelt bælte - Et godt bælte fuldender ikke kun udseendet af din tunika ved at adskille din over- og underkrop, det er også praktisk, da det kan holde små poser eller andre genstande med snore.

Bæltepose - Poser, der kan fastgøres til bæltet, er fantastiske til at bære mønter og andre små genstande. De kan også give plads til at opbevare dine off-game-genstande som en pung eller telefon.

Neutral Sko - Sorte eller brune sko, der er neutrale uden tydelige mærker eller flashy logoer.

Ekstra sokker - Pak ekstra sokker. Mindst to par.

Nice To Have: Ekstra lag

Når du har dækket de grundlæggende elementer, er der masser af muligheder for at give dit kostume dybde. Der er mange forhandlere derude, der kan hjælpe dig med at få fat i dem, en af dem er Armstreet. Du kan også kigge på Etsy.

Undertunika eller underkjortel (mand/kvinde) - Lag er nøglen til at tage dit kostume til det næste niveau. Ofte lavet af hør, vil det at have noget lækkert undertøj under din tunika give dit kostume dybde, du vil føle dig komfortabel, holde dig varm, og hvis din tunika er lavet af uld - hjælper det med at undgå den kløende fornemmelse mod din bare hud. Da kvinders tøj allerede består af to lag, er en underkjortel primært nyttig, hvis du vælger en ulden eller farvet serk og ønsker noget neutralt undertøj.

Frakke - Frakker kan tages oven på resten af dit kostume og vil hjælpe med at holde dig varm. De adskiller sig fra tunikaen ved at være åbne foran og blive lukket med et bælte, en penannular, en broche eller en indbygget lukkemekanisme. Den kvindelige version er ofte lang, mens den mandlige frakke slutter over knæet.

Kappe - En kappe vil redde dig fra at fryse i mørket, en god kappe vil skærme dig mod vind, regn og sne.

Fancy Bælte - Nogle bælter i vikingetiden var prangende og dekoreret med smuk ornamentik. Et sådant bælte kan tilføje meget karakter til dit kostume, og enten erstatte eller tilføjes til den mere simple version. Rige mennesker kan også bære sølv og bronze på deres bælter for at vise deres værdi. Det er ikke usædvanligt at bære flere bælter, hver med deres eget formål til at holde forskellige redskaber og våben.

Taske - At bære ting rundt kan være besværligt, og at få en god taske vil spare dig for mange problemer.

Forklæde - Et forklæde vil tilføje et lag oven på din tunika eller kjole og se fantastisk ud. Forklæder er praktiske, hvad enten du skal lave middag eller smede et sværd. Desuden har forklæder lommer, og lommer er steder, hvor hemmeligheder holdes.

Hætte - Et stykke stof, der dækker hovedet og nakken og efterlader en åbning til ansigtet. Ofte lavet af uld, vil denne enkle hovedbeklædning holde dine ører varme, når den kolde vind blæser.

Hat - Bæres på toppen af hovedet og kommer i forskellige stilarter, enten fladt hvilende på toppen af hovedet eller med en hale, der falder til den ene side. En hat kan udstyres med en stor pelskant eller en fold.

Brocher/skålspænder - Brocher er smykker, der sidder fast på tøjet ved hjælp af en nål. De blev især brugt til at fastgøre stropperne på forklæde- eller selekjoler. De kommer ofte i par med en snor, der holder rav-, glasstykker og andre smykker mellem dem.

Penannular - En åben metalcirkel med en metalpind bøjet rundt om den udgør dette traditionelle keltiske og nordiske ornament. Penannulars primære funktion er at fastgøre to stykker stof sammen, f.eks. at lukke en kappe eller en frakke.

Benviklinger- En simpel længde af stof, der er viklet rundt om ydersiden af dine bukser, vil give ekstra isolation og få den øverste del af bukserne til at få lidt volumen. Indpakningen kan holdes sammen med en godt placeret penannular eller broche.

Armringe - Folk, der har gjort deres herremand ret, bærer sølvringe omkring deres arme. Ringene er ofte dekoreret og formet. Mange ringe betød, at du havde gjort et godt arbejde og blev belønnet derefter.

Andre smykker - Halskæde, ringe, armbånd osv. Nogle smykker har meget specifikke betydninger, og det kan være værd at undersøge symbolikken, før du træffer dine valg af smykker.

Lædersko - Et godt par støvler vil tjene dig i mange år. Sørg for, at de passer godt. Rollespil indebærer en masse drama og kamp, og begge dele får dig til at gå utroligt meget. At passe godt på dine fødder er ikke kun vigtigt for din sundhed, det er også godt for din sjæl.

Syguide

Her er der et link til en syguide skrevet af Nór Hernø til The Last Song - et andet rollespil inspireret af vikingetiden: The Last Song - Sewing guide.pdf .