



Høgskulen på Vestlandet

BYMUSEET.

# DEN STJÅLNE LOVEN

pen & paper-rollespill-eventyr

i tiden av Magnus Lagabøtes Landslov fra 1274

Et eventyr utviklet av:



Oddny Helene Lyngstad Melsæter  
Therese Hegstad Hansveen

Tilrettelagt for bruk i skolen:

Meinrad Pohl  
Førsteamanuensis i historie  
Fakultet for lærerutdanning, kultur og idrett  
Institutt for pedagogikk, religion og samfunnsfag  
Samfunnsfaggruppen  
Høgskulen på Vestlandet

## INFORMASJON TIL LÆREREN

### Kreditering:

Grunnidé av: Oddny Helene Lyngstad Melsæter (Grip Terningen)  
Videreutviklet av: Therese Hegstad Hansveen (Grip Terningen)

Eventyret ble spilt ved Nasjonalbiblioteket den 16.3.2024. Du kan se det her:  
<https://www.nb.no/hva-skjer/dungeons-dragons-eit-eventyr-fra-mellomalderen/>

Redigering, regelverk og tilrettelegging for bruk i skolen: Meinrad Pohl (HVL), [mpo@hvl.no](mailto:mpo@hvl.no)

### Illustrasjoner:

Arkikon AS  
Bibliothèque Nationale Paris  
British Library  
Bymuseet i Bergen  
Det kongelige Bibliotek København  
Universitätsbibliothek Heidelberg  
Universitetsbibliotek Lund (alvin-portal.org)

### Lisens

Dette materialet er publisert under lisens CC-BY-NC-ND.

Dette betyr at materialet kan deles fritt, men ikke kan brukes for kommersielle formål og at materialet kun kan brukes i original form, det vil si at det ikke er lov å endre innholdet før videre distribusjon.

Dette er fordi det blir brukt opphavsbeskyttet bildemateriale fra de ovennevnte rettighetsinnehavere og at teksten stammer fra flere forfattere fra forskjellige institusjoner. Hvis du er interessert i å bruke deler av materialet videre, ta kontakt med [mpo@hvl.no](mailto:mpo@hvl.no), så kan vi se på mulige løsninger.

## INFORMASJON TIL LÆREREN

### Innhold

Informasjon til læreren	4
Informasjon til elevene	6
Eventyret – Den stjalne loven	9
Spilleregler	25
Eventyrer-karakterer	27
Hirdmann Gudbrand Haraldsson	27
Dominikanermunk Broder Nikodemus	29
Bonde Tore Asbjørnsson	31
Tyv Leif «Lommekjær» Tormodsson	33
Smed Mester Erling Olavsson	35
Fransiskanermunk Broder Lorenz Leivsson Lusing	37

Dette rollespill-eventyret er en del av en rekke med undervisningsmaterialer som ble utviklet i forbindelse med Landslovsjubileet 2024.

Rekken består av:

    Introduksjonsfilm Norge i Landslovens tid (alle trinn)

    Undervisningsopplegg for mellomtrinnet (5. - 7. trinn)

        Ressursfordeling - Konflikthåndtering - Menneskeverd

    Undervisningsopplegg for ungdomstrinnet (8. - 10. trinn)

        Maktfordeling - Identitet- Konflikthåndtering

    Selvguidet byvandring «Magnus Lagabøtes Bergen» for alle trinn med Appen Fotspor (<https://fotspor.mobi/>), Delingskode: JMNBP

    Heldigital 3D-byvandring «Magnus Lagabøtes Bergen» for alle trinn  
        <https://hvl.h5p.com/content/1292354942592590417>

    Pen-and-paper-rollespill-eventyr «Den stjalne loven»

## INFORMASJON TIL LÆREREN

Til læreren

«Hva er dette for noe?», vil du kanskje spørre deg. Dette er et spill som skal være gøy og samtidig formidle litt viten om Magnus Lagabøtes Landslov som ble utgitt i 1274, noe som blir feiret stort 750 år senere, i 2024. «Hva slags spill? Jeg ser ikke noe brett og brikker og heller ingen fil?» Dette trenger man heller ikke. Dette er et såkalt pen-and-paper-rollespill. Spillet er fortellingsbasert og «skjer» i spillernes fantasi. Spillerne utvikler sammen en fortelling basert på valg og handlinger. Forestill deg et norsk folkeeventyr eller en fortelling fra den klassiske mytologien. Spillerne overtar rollen til fortellingens helter. Alle spillere, bortsett fra én. Én spiller har oppgaven som spill-leder. Spill-lederen kjenner eventyret, altså scenarioet som skal spilles med sine oppgaver og valgmuligheter og har oversikt over reglene. Spillerne tar over rollen til en fiktiv person, i rollespillspråket kalt «karakter». Spill-lederen beskriver settingen og situasjonen. Spillerne beskriver hvordan deres «karakterer» reagerer på situasjonen og spillelederen vurderer om karakterenes handlinger er vellykket eller ikke. Beskrivelsen av disse karakterer – her kalt eventyrere- finner man på et ark (paper), forandringer noterer man på arket (pen). Karakterenes egenskaper og ferdigheter er ofte uttrykt i tallverdier. For å kunne se om en handling som fortelles av spilleren er vellykket, triller man terning. Terningkast i forhold til de oppgitte tallverdier avgjør hvordan det går. Slike handlinger kan f.eks. være å klatre opp en fjellvegg, snike seg forbi en motstander eller kjempe imot den.

Pen-and-paper-rollespill ble utviklet i 1970-tallet. Som så mye nytt – som senere også PC-spill – ble disse spill møtt skeptisk i sin tid, til dels med masse ubegrunnede fordommer. I dag er pen-and-paper-rollespill en fast del av populærkulturen med et mylder av forskjellige regelsystemer. Det mest kjente er kanskje spillet «Dungeons& Dragons».

I mellomtiden ble rollespillets potensiale oppdaget for bruken i formidling i bl.a. skoler og museer. Nei, selvfølgelig løser det ikke alle problemer fra sosial atferd til læringsmotivasjon. Men det finnes en del muligheter å bruke det i en undervisningssammenheng, til og med tverrfaglig. Disse spill er fortellingsbasert – så det finnes opplegg til bruk i språkfagene, f.eks. hvordan man bygger opp en fortelling (introduksjon-hoveddel-høydepunkt-slutt). Spillene utfordrer og trener dessuten elevenes fantasi. Begge deler – struktur og fantasi - er jo viktig når man skal skrive en stil.

Disse spill er kooperative, man spiller ikke mot hverandre. Man vinner eller taper som lag. Man er avhengig av å samarbeide for å lykkes. Er det ikke dette også en soft-skill arbeidsgivere etterlyser? Styrker dette kanskje også empati, fordi man skal innta en annen rolle og se et problem fra et annet perspektiv? Kanskje. Er dette også en mulighet å forklare etiske dilemma – å bli stilt foran et umulig valg hvor man må treffe en avgjørelse uansett? Man kan i hvert fall si at det styrker fantasien og kreativiteten, tross alt dreier det seg om problemløsning.

Og så kan man selvfølgelig fylle det med faglig innhold. Siden dette spillet er del av et opplegg for samfunnsfag dreier det seg om norsk historie. Dette spillet her er lagt i en nesten -historisk kontekst. Her har vi tatt norsk middelalder- tiden rundt publikasjonen av landsloven fra 1274 – som historisk bakteppe for en komplett fiktiv fortelling: landsloven har blitt stjålet og må finnes igjen. Som modifikasjon av den historiske realiteten har vi tillatt elementer fra folkeeventyrene, slik at magi og overnaturlige skapninger som troll og drager finnes. Men handlingen som den er beskrevet her, har aldri funnet sted og ingen av figurene har levd.

Spillet er beregnet til å ta 2,5 -3 timer. Har du en halv dag på deg før ferien? Eller skal du være vikar hele dagen i en klasse som du ikke har fått et opplegg for? Da er dette noe for deg!

## INFORMASJON TIL LÆREREN

Her har du også muligheten at elever kan jobbe sammen på en annen måte. Kanskje oppdager du sider av elevene du ikke visste som fantes – kanskje heller ikke de. For en start del klassen inn i grupper med maks 6 elever. En spill-leder og 3 - 5 spillere, «eventyrere». Skriv ut eventyret så mange ganger som du har grupper. Gi oppgaven som spill-ledere kanskje til de elevene som er gode fortellere. Gi selveste eventyret - og reglene - til spill-lederne. De må nå ha litt tid på seg å lese igjennom eventyret. Så fordeler du rollene blant de andre elevene med å gi de hver sitt ark med eventyrerbeskrivelsen som de skal gjøre seg kjent med. Kanskje også reglene – det skader sikkert ikke. Og til sist trenger hver gruppe blyanter, viskelær og to vanlige terninger. Enda bedre hvis enhver spiller har sine egne terninger.

Så er det bare å prøve det ut. Lykke til med det!

Med vennlig hilsen

Meinrad

Thereses starter-tips:

***Forslag, hvis elevene synes dette er skummelt å kaste seg rett inn i eventyret:***

***Begynn med å leke! La tankene til elevene flyte litt vekk fra det skumle, og forbered dem på å være kreative. Det kan være lurt å dele dem opp i gruppene de skal være. Her er noen forslag til øvelser som kan brukes:***

***Ett-ords-fortelling: Alle står i sirkel, gjerne delt opp i flere grupper. Elevene skal skape et sammenhengende eventyr som en gruppe ved å kun si ett ord hver. Her øver de, blant annet, på å lytte, være kreative, samarbeid.***

***Fortellersirkel: Del opp klassen i mindre grupper. Alle skal i tur og orden fortelle om en førstegangs-opplevelse. Mens de forteller skal de forsøke å beskrive i detalj hvordan det så ut, luktet, smakte, hørt ut og føltes. Begrens til 1- 2 minutter per person. Sett på timer. Her trener de på å bruke fantasien, å ikke ta med «uviktige» detaljer, å fortelle for en gruppe/ snakke høyt foran klassen etc.***

***3 ting: Klassen står i en sirkel. Alle roper «3 ting» på likt. Én sier «3 ting du ville...». Eksempler: du ville tatt med på stranda, gjort på en øde øy, spist i skogen, kastet utfor et stup etc. Her er det viktigste at de skal svare så fort som mulig, og ikke tenke. Her øver de seg på å slippe seg løs, ikke tenke, improvisere etc.***

## INFORMASJON TIL ELEVENE

Til elevene

Hva er dette for noe?

Dette er et spill - uten brett og brikker, uten datamaskin. Det hele foregår i din fantasi og i fantasien til dine medspillere. Du tar rollen av en fiktiv person fra middelalderen som hjelper kongen og kjemper mot kjeltringer.

Du trenger:

- En gruppe med – inkludert deg- samlet opp til 6 spillere (dere burde være minst 4)
- Dette dokument, helst skrevet ut
- Blyanter og viskelær
- To vanlige sekssidige terninger (T6), helst per person, men to per gruppe holder til nød

Det finnes to typer spillere: spill-lederen og spillerne, som spiller eventyrerne.

Spill-lederen forteller utgangssituasjonen og oppgaven eventyrerne må løse. Spill-lederen spiller alle personer som eventyrerne møter og monstre som eventyrerne kjemper imot. Spill-lederen er fortelleren og dommeren. Rollen som spill-leder kan overlates til den som er best til å fortelle, men ønsker noen en ny utfordring, er den åpen for alle. Spill-lederen får hele dokumentet fra side 9 til side 24 til gjennomlesning.

Spillerne får tildelt en eventyrer-karakter hver. Eventyrerne er beskrevet på karakterarkene som dere finner helt i slutten av dokumentet sammen med reglene. Karakterarket gir en kort beskrivelse av eventyreren spillerne skal spille samt deres egenskaper og utstyr.

## INFORMASJON TIL ELEVENE

Til spill-lederen

Du får vite hele historien på forhånd før du forteller den videre sammen med eventyrene.

Du er fortelleren: Du forteller eventyrene hva de ser, hører, lukter og føler. Videre forteller du hva de andre personer som ikke blir ført av spillerne gjør.

Du er dommeren: Spillerne forteller deg hva de vil gjøre og du forteller dem hvordan det går. Du sørger for at reglene blir overholdt. Reglene er enkle, og terningene hjelper deg med dette. Reglene finner du på side 25 og 26.

Ditt ord teller. Eventyrene er stjernene, men du er regissøren. Du setter tonen, du beskriver situasjonen og alt som hører til som f.eks. været, temperaturen, lyder osv. Hvis du sier det regner, så regner det. Hvis du sier eventyrene kan klatre opp et tre, så kan vedkommende det. Hvis du sier eventyrene blir innhentet av et troll, så er det slik.

Du får vite hele historien på forhånd ved å lese igjennom teksten «eventyret». Utgangen er åpen, den bestemmer du sammen med spillerne gjennom spillet. Noen ganger vil spillerne gjøre noe annet enn det som er tenkt i teksten. Da må du kanskje være litt oppfinnsom for å lede de tilbake til den rette sti. Du får også en «joker», en karakter som *du* spiller. Den kan du gjerne holde i bakgrunnen, slik at den bare viser seg når spillerne trenger å bli dyttet i riktig retning. Husk at det skal være gøy! Fortellingen, eventyret er viktigst. Hvis det er nødvendig å avvike fra teksten, endre noen tallverdier eller tøyne reglene litt, kan du gjøre det. Hvis du ikke vet videre – improviser!

Du får stort sett tre typer informasjon.

Generell informasjon – den kan du lese direkte høyt til spillerne – som introduksjonen. Men du kan og velge å fortelle det videre med dine egne ord.

Spesiell informasjon. Det er informasjon som ikke er hemmelig, men må oppsøkes av spillerne. For eksempel ved å snakke med en annen person, gjennomsøke en bygning, lete etter noe, og så videre.

**Spill-leder-informasjon:** Den er bare tenkt til deg. Det kan være viktig bakgrunnsinformasjon, tips, og informasjon som du selv må bestemme hvor mye du gir videre til spillerne. Det kan og være noe info til reglene. Det står et regelsammendrag ved slutten av teksten, men det blir forklart på veien om og når du må bruke reglene.

Du kan spørre spillerne hva de vil gjøre når de ikke vet videre. Du kan begynne med et åpent spørsmål som «Hva gjør dere?». Hvis det ikke lykkes, kan du gi noen alternativer som: «Vil dere se gjennom huset?», «Går dere tilbake?» eller lignende. Og så har du din «joker», karakteren som du spiller og som du kan bruke til å dytte eventyrene i den riktige retning.

Hvis det ikke allerede er skjedd, så fordel rollearkene til spillerne – en til enhver. Gi dem litt tid å sette seg inn i sine roller. Så kan du lese introduksjonen til dem.

Lykke til!

## INFORMASJON TIL ELEVENE

### Til spillerne – eventyrerne

Du har fått utdelt et ark med en beskrivelse av en eventyrer. Dette er rollen du skal spille gjennom spillet. Du og dine medspillere – dere er fortellingens stjerner. Dere gir deres eventyrkarakter liv. Dere forteller hva deres eventyrere sier og gjør. Du sier for eksempel om din eventyrer vil snakke med en annen person i spillet, gjemme seg bak en busk, klatre opp en mur, angripe et monster, løpe vekk eller noe helt annet. Spill-lederen avgjør og forteller dere om det hva deres eventyrer gjør lykkes, eller ikke. Noen ganger blir du oppfordret til å trille to terninger for å finne ut av det, noen ganger avgjør spill-lederen dette. Spill-lederens ord gjelder! Som sagt er du stjernen av fortellingen, men spill-lederen er regissøren. Spill-lederen forteller hvilket oppdrag dere skal løse, forteller hva som skjer, dere forteller hvordan dere reagerer på det og spill-lederen forteller igjen hvordan det påvirker fortellingen. Dere spiller sammen.

Tenk på laget ditt! Deres eventyrerkarakterer er ulike: noen av dere er gode kjempere, noen gode talere, noen behendig og fingernem. Bruk hver karakters særlige talenter. Men husk: alle er nødvendige at dere som lag kan lykkes. Dere kan bare vinne sammen!

Hvordan du vil spille din eventyrer er opp til deg. Hvis du vil gjøre det som en skuespiller – gjør det! Men hold deg til det din eventyrer sier – det er ikke behov å spille ut dens handlinger. Vil du gjøre det litt mer enkelt og bare fortelle hva din eventyrerfigur sier og gjør, er dette fint det også. Viktig er at du er komfortabel med det.

Lykke til!



# DEN STJÅLNE LOVEN

## Introduksjon

**Tipp til spill-lederen:** Du kan enten bare lese den følgende teksten høyt eller du kan fortelle det med dine egne ord. Hvis ikke alle karakterer er tatt, så utelatt de deler av samtalen som omhandler denne karakteren

## Oppdraget – den stjalne boken

Vi skriver året 1274 og fem personer med veldig ulik bakgrunn – dere - ble kalt til gråbrødreklosteret i utkanten av Bergen. Det hva alle fem har til felles, er at de på en eller annen måte har brutt loven og risikerer å bli anklaget for det. Retthistorikeren Jørn Øyrehagen Sunde beskriver området hvor disse fem personer må begi seg til slik:

*«Men selv om en kunne høre de samme kirkeklokkene over hele byen, var det likevel store forskjeller fra Holmen, der kongsgården lå, til Vågsbunnen, der fransiskanerens kloster lå. Her lukter det ikke lenger av honning og krydder, men av urin og skitt. Klærne var gråe og slitne, ikke fargerike og prangende. Stemmene er mindre glade og mer bedende, kjeftende og resignerte. Her lå fransiskanerklosteret fordi deres fremste oppgave var å drive med diakoni. Det var ingen kosejobb. For de som trengte mest hjelp, var vanskapte og vanføre, som hadde en anatomi som forårsaket problemer og kunne se skremmende ut. De syke som hostet blod eller hadde væskende sår. De spedalske med råtnende kroppslemmer som til sist falt av. Her satt det blinde barnet. Her satt bryggesjaueren som hadde fått knust foten. [...] I denne delen av Bergen var limbo, der de satt som ventet på at dette livet skulle ta slutt, og som håpte at livet etter dette hadde mindre smerte, mindre lengsel og rett og slett mindre jævelskap å by på.<sup>1</sup>»*

Ved kirkedøren blir dere tatt imot av en ung tynn munk i en grå munkedrakt. Broder Lorenz, som han introduserer seg som, er fransiskanermunk. Han er en lav, spinkel type, med blondt hår. Han bærer med seg et sett vokstavler – noe man pleide å ta notater på i middelalderen - som er dekket med notater. Han geleider dere gjennom kirken ut i korsgangen – en halvåpen søylegang som omgir en kvadratisk gård ved siden av kirken. Der står noen munk i like gråe klær i stille bønn eller i en hviskende men livlig diskusjon. Når deres ledsager entrer korsgangen tømmes den langsomt for folk. Etter noen minutter kommer en høy mager skikkelse i en svart kåpe med hetten trukket langt ned i ansiktet inn i korsgangen. Han tar av seg hetten. Dere kjenner igjen Magne Lagabrota Slemmestad, en viktig mann i kongens kanselli. Han er en høy, brysk mann, rundt 40 år, med velpleid rødt hår og skjegg, iført fine og staselige klær, med en rød kappe under den svarte kappen. I kongens kanselli blir viktige brev og lignende skrevet, og som ryktene sier, en ny lovbok. Det går et rykte om at denne nye lovboken Magnus Lagabøtes Landslov har blitt stjålet.

**Tipp til spill-lederen:** Du kan vise kart og bilde på side 21 til spillerne.

Å lese hele den følgende teksten komplett blir kanskje litt lang. La her etter Magnes innledende ord kanskje heller eventyrene introdusere seg selv. Nevner de sin forbrytelse, så kan Lorenz skyte inn med sin forklaring hvilken straff de risikerer.

<sup>1</sup> Jørn Øyrehagen Sunde, Kongen lova og landet, Oslo: Kagge forlag 2024, S. 96-97.

## EVENTYRET

Magne henvender seg til eventyrere:

«Ja, kan vel alle tenke dere hvorfor dere er her. Det første jeg må si er at dere må være klare over at alt som blir sagt her må holdes absolutt hemmelig. Magnus Lagabøtes Landslov har blitt stjålet. Dette er en katastrofe, da den skulle føres til tingforsamlingen i morgen. I den anledning har vi kommet til den konklusjon om at dere, med deres (kremt) særlige talenter, skal stjele tilbake lovboken. Dere har tid til soloppgangen i morgen for å stjele lovboken tilbake og bringe den tilbake til meg. Dere møter meg her i morgen ved soloppgang. Min assistent, Broder Lorenz, har fått i oppdrag å holde dere under oppsyn, slik at dere ikke utfører flere lovbrudd under dette oppdraget. Jeg vet hva dere har gjort og Broder Lorenz vet hvilken straff dere får hvis dere blir stevnet til tingretten.

Magne: Gudbrand Haraldson !?

[Her bør spilleren som spiller eventyreren Gudbrand Haraldson introdusere og beskrive kort «sin eventyrer». Nevner Gudbrand sin forbrytelse, kan Lorenz forklare:

Broder Lorenz: Ifølge mannhelgebolken, kapittel 8 blir det å huse en fredløs i mer enn tre netter straffet med en bot av 13 Mark og 8 Ørtuger sølv. - Dette er mange penger, dette er jo nesten to årslønner til en tømmer! - Å hjelpe en gjerningsmann som har brutt tingfreden gjør ifølge mannhelgebolken kapittel 9 at man selv er fredløs. Altså at alle kan drepe en uten å risikere straff.]

Magne: Tore Asbjørnson!?

[Her bør spilleren som spiller eventyreren Tore Asbjørnson introdusere og beskrive kort «sin eventyrer». Nevner Tore sin forbrytelse, kan Lorenz forklare:

Broder Lorenz: Ifølge landevernsbolkens 10. kapittel må den som ikke leverer sine 12 piler bøte med halvannen øre sølv. – Dette er nesten så mye som en ku er verdt.]

Magne: Broder Nikodemus!?

[Her bør spilleren som spiller eventyreren Broder Nikodemus introdusere og beskrive kort «sin eventyrer». Nevner Nikodemus sin forbrytelse, kan Lorenz forklare:

Broder Lorenz: Noen ville si at dette er spådom. Spådom vil være alvorlig, dette er ubotamål - en forbrytelse som ikke kan skaffes ut av verden med bøter. Man ville miste alt man eier og bli fredløs ifølge mannhelgebolken, kapittel 4.

Muligens har du rett og du jobber på en kalender. Og selv om kanskje heller biskopen er den riktige å ta seg av dette, forestill deg alt sladder om deg og spådom. Dette ville ikke kaste et godt lys over din orden heller. Din abbed har forresten innvilget at du blir med på ferden for å skaffe saken ut av verden. Ditt lydighetsløfte overfor abbeden husker du, ikke sant?]

Magne: Og her har vi mester Erling !?

[Her bør spilleren som spiller eventyreren Erling Olavson introdusere og beskrive kort «sin eventyrer». Nevner Erling sin forbrytelse, kan Lorenz forklare:

Broder Lorenz: Dette er falskmyntneri. Å forfalske kongens mynt er likeledes ubotamål etter mannhelgebolken kapittel 4, altså en forbrytelse som man ikke slipper fra med bøter. Å forfalske kongens mynt vil bli straffet med å bli fratatt alt man eier, jordeiendom og løsøre og bli fredløs.]

## EVENTYRET

Magne: Leif Lommekjær!?

[Her bør spilleren som spiller eventyreren Leif Lommekjær introdusere og beskrive kort «sin eventyrer». Nevner Leif sin forbrytelse, kan Lorenz forklare:

Broder Lorenz: Å bære en dolk er ifølge mannhelgebolken, kapittel 15 forbudt og straffes med en bot på 3 øre sølv. Å stjele gjentatte ganger for en verdi av 1 øre eller mer straffes med pisking og brennemerking på kinnene med en glødende nøkkel, med mindre man kan betale 6 mark sølv i bot.]

Magne – til alle: Som takk for at dere gjør dette, hvis dere klarer det, vil deres lovbrudd blitt glemt og jeg skal sørge for at dere ikke blir stevnet til tingretten. Jeg skal personlig ordne forlik med alle fornærmede. Men husk at lovboken må være tilbake innen soloppgang. Skulle dere ikke lykkes, risikerer dere å bli dømt etter den gamle loven som for noens vedkommende er noe strengere en kongens nye lov. Dere vil virkelig finne denne lovboken.

En bonde har vel sett noen lysskye folk med en merkelig utseende sekk. Det kan bare ha vært boksekken som blir brukt til oppbevaringen av landsloven. Dette var litt sør for byen, der hvor bondelandet går over i en sump.

Når Magne har sagt det tar han på seg den svarte kappen igjen og går. Eventyrerne og Broder Lorenz er tilbake til korsgangen

### **Til spill-lederen:**

Du får tre typer informasjon. Generell informasjon, spesiell informasjon og **informasjon til spill-lederen**.

Den generelle informasjonen kan du dele med eventyrerne med en gang.

Den spesielle informasjonen deler du først med spillerne når de oppsøker den. Dette betyr når de gjør noe som får denne informasjonen fram, som for eksempel spørre noen etter noe, se på noe eller lete etter noe.

**Spill-leder-informasjon** er bare til deg. Det kan være viktig bakgrunnsinformasjon, løsningsmuligheter for problemer, eller bare tips.

Vi begynner med en **Spill-leder-informasjon**:

Magne Lagabrote Slemmestad står bak det hele. Han vil hindre at lovboken skal offentliggjøres fordi den vil føre til at mektige rike slekter kommer å tape makt. Han hører selv til en gammel rik slekt. I tillegg har han magiske evner: han kan forvandle seg til en drage. Han har gitt lovboken til en sammensvoren: heksen Vilja. Vilja skal gjemme boken i sin gård i skogen. Vilja elsker dyr og har derfor stjålet mange dyr. For at hun gjemmer lovboken skal hun ikke straffes for å ha stjålet dyrene. I tillegg har hun fått lovet en ny tjener. Det er en av eventyrerne. Gården hennes er omgitt av en magisk sirkel. Eventyrerne kan bare forlate den hvis en av dem signerer en kontrakt med Vilja og blir hennes tjener.

Den følgende informasjonen kan du enten bare lese til spillerne eller ta rollen til de forskjellige personer og fortelle det til eventyrerne.

## **1. Veien til sumpen og de savnede dyr**

**Spill-leder-informasjon:** I appendiks 2, på side 23 finner du et kart som du kan bruke for å vise hvor eventyrerne befinner seg. Du kan ta kartet ut, men det er lurt å ta et ark og dekke til de områder hvor eventyrerne ikke har vært enda.

### **Veien over landet**

Generell informasjon:

Eventyrerne forlater byen. Rundt om byen er åkrer og enger, områder med kratt og skog. Mens eventyrerne går fra byen og igjennom dette jordbrukslandskap møter de etter tur en rekke mennesker som alle leter etter dyr som er blitt borte. Først møter de en hyrdedreng som leter etter to sauer, etterpå en ung gutt som leter etter en katt, så en eldre bonde som kaller etter sin hund, og til sist en hyrdejente kaller etter en ku. Eventyrerne blir spurt om de har sett sauene, katten, hunden, eller kuen. Alle har mistet sine dyr i løpet av dagen og kan fortelle at det er mange dyr i området som er forsvunnet.

### **Spesiell informasjon:**

Spør eventyrere etter boktyvene med boksekken, så har noen av de nevnte personer sett en enslig person med en slik sekk. De kunne ikke gjenkjenne personen fordi den hadde en hette trukket over ansiktet.

### **Sumpen og broen**

Generell informasjon:

På et tidspunkt tar landskapet som er preget av åkrer, eng og mindre skogsområder slutt og går over i et myrområde. Det lukter, det er fuktig, det er uhyggelig. Eventyrerne ser en gangbro av tre som leter over myren.

### **Spesiell informasjon:**

Forsøker eventyrerne å krysse broen eller gå ned til vannkanten hører de noen rope:

*«Hvem er det som trækker på min bro?»*

De ser et troll under broen og de ser at det henger et stykke pergament ut av jakkelommen til trollet. Trollet sitter ved en stor gryte med grå grøt og utfordrer eventyrerne til kapp-eting. - For at eventyrerne skal kunne komme seg videre må de kappete med trollet. Vinner de, får de gå videre. Taper de, vil trollet spise dem.

**Spill-leder-informasjon:** Én av spillerne kan rulle på KLOKSKAP for å se hva dette pergamentet er. Trill to terninger og legg sammen resultatene, hvis summen av begge terninger er lik eller lavere en eventyrerens egenskapsverdi på KLOKSKAP, så er prøven vellykket. Eventyreren ser i så fall at pergamentet er en del av landsloven.

**Kapp-tingen: Eksempel på hvordan den kan utføres**

Både trollet og én av eventyrerne (eller tre stykker) skal kaste 2T6 for en STYRKEprøve tre ganger. For å lykkes må man rulle under ferdighetsverdien for STYRKE. Den som ruller lavest vinner runden, og den som vinner to av tre runder vinner konkurransen. Taper trollet besvimer det, og eventyrerne får passere. De kan da ta pergamentene fra trollet. Men taper eventyrerne angriper trollet.

**KAMP – KORT FORKLARING**

Hvis det kommer til en kamp, går det slik for seg. Først angriper trollet. Spill-lederen bestemmer hvilken eventyrer trollet angriper. Den kan bare angripe én eventyrer om gangen. Spill-lederen triller to terninger. Jo lavere jo bedre treffer trollet. Men trollet er litt klosset og må plusse 2 poeng på alle sine angrepskast. Det vil si at han treffer to målklasser dårligere enn terningene viser. Spill-lederen triller altså to terninger for trollet og plusser 2 poeng på resultatet. Er det samlede resultat lik eller lavere enn eventyrerens målklasse så treffer trollet, og spill-lederen ruller med to terninger for å se hvor mye skade trollet gjør på eventyreren. Skaden trekkes fra eventyrerens livspoeng. Kryss av på O-ene på listen.

Så er det eventyrernes tur. Alle eventyrere ruller etter tur som de sitter med to terninger. Er resultatet lik eller lavere enn trollets målklasse – her 8 – rammer eventyreren trollet. Da rulles skaden avhengig fra våpenet eventyreren bruker. Skaden trekkes fra trollets livspoeng. Kryss av i O-ene for trollet på listen. For hvert poeng skade krysses en av O-ene av. Er alle Os krysset av er trollet død.

Har alle eventyrer trillet terninger for sitt angrep er det igjen trollets tur, etterpå igjen eventyrernes, osv. Kampen er over når enten trollet eller eventyrerne er døde. Trollet eller eventyrerne er døde når de har 0 eller mindre livspoeng.

Troll:

Målklasse: 8

Styrke: 9

Bonus: +2

Skade: 2T6

30 livspoeng

O O O O O O O O O O  
 O O O O O O O O O O  
 O O O O O O O O O O

Tipp til spill-lederen: Beskriv kampen som om du ser på en spennende film. Oppfordre spillerne til å gjøre det samme.

## EVENTYRET

Tipp: Trollet er sterk, men hverken særlig klok eller behendig. Det er en bedre ide å prøve å lure trollet enn å kjempe mot det. Har spillerne en god ide hvordan de skal lure trollet så la det bare skje. Men ideen bør være god! Hva med at en spiller avleder trollet med kappetingen, mens Leif Lommekjær gjør det han kan best, stjele sidene?

Er du i tvil så la spillerne rulle på egenskapene sine:

Den som prøver å lure trollet ruller på KLOKSKAP.

Den som prøver å overtale trollet ruller på UTSTRÅLING.

Den som prøver å stjele pergamentet ruller på BEHENDIGHET.

Husk: Jo lavere jo bedre. Terningkast lik eller lavere egenskapsverdien betyr at prøven er vellykket.

Hvis trollet er død, kan eventyrerne også ta med pergamentsidene fra landsloven.

### Den andre broen

Generell informasjon:

Når eventyrerne har kommet seg over broen kommer de til en liten øy som er dekket av lyng. Derfra går veien videre gjennom sumpen og over til en videre gangbro.

#### Spesiell informasjon

Forsøker eventyrerne å krysse broen eller gå ned til vannkanten hører de igjen noen rope:

*«Hvem er det som trækker på min bro?»*

De møter enda et troll. Trollet utfordrer eventyrerne til en gåtekonkurransse, men trollet har sin egen vri på dette. Hans regler er:

«Kan jeg ikke løse din gåte har du tapt, og jeg kan spise deg.

Kan jeg løse din gåte er det min tur.

Kan du ikke løse min gåte er det min tur igjen.

Kan du løse min gåte er du fri.

Du begynner!»

**Spill-leder-informasjon:**

Trollet er nokså dum. Det er en god ide å stille ham enkle spørsmål som gåte. Kan trollet ikke løse gåten, angriper trollet. Kommer det til kamp foregår det etter samme mønster som med troll nummer 1.

Eksempler for gåter trollet kan komme opp med:

Hva sover alltid med skoene på? -- en hest

Hva er laget av tre, men er umulig å sage? -- sagflis

Jeg kan høre uten ører, snakke uten tunge og svare på alle mulige språk. Hva er jeg? -- ekko

Når går det an å bære vann i en sil? -- Når det er frossent

Jeg er ikke en lampe, men gir fra meg lys. Jeg er ikke en nål, men kan likevel stikke. Hvem er jeg? -- solen

Hva løper framover, men tar aldri samme vei tilbake? -- elven

Trollet er sterk, men hverken særlig klok eller behendig. Det er en bedre ide å prøve å lure trollet enn å kjempe mot det.

Troll:

Målklasser: 8

Bonus: +2

Skade: 2T6

30 livspoeng

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

**2. Gården med gjerdet uten grind**

**Ved gjerdet**

Generell informasjon:

Etter at eventyrene har kommet seg forbi begge trollene, går stien videre gjennom sumpen, og den går langsomt over i skog. Stien fører videre gjennom skogen til den blir lysere. Stien kommer til et gjerde. Bak gjerdet ser eventyrene en liten gård. Gården består av et stuehus, et ildhus, et stabbur og et stort fjøs. Rundt gården er det et gjerde, men ingen grind. Innenfor gjerdet ser eventyrene mange ulike dyr. De ser både katter, hunder, gjess, sauer, geiter, griser, og kyr. Det virker ikke som om dyrene egentlig hører sammen. Dyrene begynner å bråke når eventyrene nærmer seg gjerdet.

Samtidig begynner Broder Lorenz å murre og sutre: «Dette er helt klart et lovbrudd! I landsleibolken kapittel 29 står: Hvis en allfarvei går til et gjerde skal man lage åpning og grind i det. Her må det lages en grind!»

## EVENTYRET

### Spesiell informasjon:

Enten eventyrerne venter ved gjerdet eller tar seg inn til gården ved å klatre over gjerdet, møter de en middelaldrende kvinne, med blondt, langt hår, ikledd enkle klær som taler til dem.

### **Innenfor gjerdet**

Generell informasjon:

Kvinnen spør eventyrerne: «Hvem er dere, og hva gjør dere på gården min?»

Hun introduserer seg som Vilja, eieren av gården. Hun inviterer eventyrerne inn til stuehuset på litt mat og drikke.

### Spesiell informasjon:

Stuehuset

Følger spillerne med inn i stuehuset ser de et enkelt men pent rom med et bord med to benker og to stoler, en seng og en kiste.

Ovenpå kisten ligger det mer pergament, som ligner på de pergamentsidene de fant hos trollene. Det er flere pergamentsider som utgjør en noe opprevet bok. I tillegg ligger det et stykke avrevet rødt klede blant pergamentene.

### **Spill-leder-informasjon:**

Her kan spillerne rulle KLOKSKAP for å se om de kjenner igjen pergamentet og kledet.

Trill to terninger og legg sammen resultatene, hvis summen av begge terninger er lik eller lavere enn KLOKSKAPsverdien til eventyreren er prøven vellykket. Eventyreren med vellykket prøve ser at dette er en del av landsloven. Lykkes prøven skjønner vedkommende også at kledet er fra Magne Lagabrote Slemmestads klær.

### Spesiell informasjon:

Ildhuset.

Et lite ildhus på ca. 4 x 4 m, bygget av trestammer med jordgulv. I midten er et ildsted hvor det står en keramikk-gryte i asken. Ved veggen er det et arbeidsbord. Der står noen kjøkkenredskaper, og krukker med litt salt og andre tørkede krydderier.

Stabburet:

Et lite stabbur på ca. 2x2 m som står på stolper. Inne i stabburet står forskjellige matvarer i tiner og leirkrukker. Fra taket henger tørket kjøtt.

Fjøset:

Fjøset er en ca. 10 x 3 m stor bygning og er todelt. Den ene delen er tenkt til dyr – det er alt for trangt til alle dyr. Den andre delen er til oppbevaring av høy og annet fôr til dyrene.

Her finner eventyrerne en due med et brev rundt foten. Eventyreren som finner brevet må kunne lese for å tyde det. Her står det: «*Det hele går som planlagt*». Brevet er signert av Magne Lagabrote Slemmestad.



**Spill-leder-informasjon:**

Vilja er en heks som har stjålet mange av de dyrene som er på gården. At gjerdet ikke har en grind er med vilje. Gjerdet er en magisk sirkel som lar folk komme inn på gården, men ikke ut igjen. Den som vil ut av gården må signere en kontrakt med Vilja. Denne går ut på at vedkommende må bli på gården hennes for alltid, med unntak av én dag i løpet av hvert år. Vilja er sammensvoren med Magne Lagabrote Slemmestad. Mot at hun førte lovbooken ut av byen fikk hun lovet et nytt «tilskudd til gården», en av eventyrerne. De som bryter kontrakten med Vilja, blir også forvandlet til dyr. Så noen av dyrene er forvandlede mennesker.

Vilja er tydelig: En av dem må inngå en kontrakt med hun, så kan de andre gå.

Når spillerne har blitt enige om hvem som skal inngå kontrakten, går hun ut for å hente pergament, blekk og en fjær. Da kan eventyrerne ta til seg resten av lovbooken.

En ide er at den som inngår kontrakten, tar «fridagen» sin med en gang. Vilja går med på det.

En annen mulighet er at eventyrerne dreper Vilja, da vil all magi på gården oppheves og eventyrerne er frie å gå. Men det er kanskje morsommere med kontraktløsningen?

Vilja: Målklasse: 7

Bonus: 0

Skade: 1d 6-1 (klubbe)

12 livspoeng

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

**Trylleformler:**

Lamme: Vilja kan lamme en eventyrer for 1T6 kamprunder. Vedkommende kan ikke være med i kampen så lenge.

Slående kost: Vilja kan fortrylle en kost, slik at den slår etter eventyrerne. Kosten kan bare angripe én eventyrer om gangen. Når kosten har tatt 6 poeng skade, er den ødelagt. Den slutter å slå når den er ødelagt eller Vilja er død.

Kost: Målklasse: 5

Bonus: 0

Skade: 1T6-1

6 «livspoeng»

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

**Meinrads kommentar om hekser i middelalderen:**

Troen på magi og hekser har eksistert gjennom hele menneskets historie, også i middelalderen. Noen ganger hører man at kirken i middelalderen brente millioner av kvinner som hekser. Dette er bare tull! Ja, det var hekseforfølgelse i Europa, men:

1. Heksejakten begynte først på 1500-tallet, altså etter middelalderen.
2. Det var staten, ikke kirken, som holdt rettssakene. Kirken kunne ikke dømme folk til døden.
3. Forskere mener at mellom 30.000 og 50.000 mennesker ble drept, i hvert fall ikke millioner.
4. Rundt 80 % av ofrene var kvinner.
5. Årsakene til hekseforfølgelsen er veldig kompliserte og kan ikke forklares kort.

I Norge kjenner vi én rettssak fra middelalderen som handlet om hekseri. En kvinne sa at hun hadde kastet en forbannelse på sin nevø. Biskopen dømte henne til faste og til å dra på pilegrimsreise.

Biskopen holdt denne rettssaken fordi det handlet om tro. Biskopen trodde ikke på hekseri, men mente kvinnen var overtroisk. Hun ble straffet for å **tro** på hekseri, ikke for å ha **utført** hekseri. Straffen – faste og pilegrimsreise – var også en ren religiøs straff.

I Landsloven finnes det også en paragraf om hekseri. Men vi vet ikke om den noensinne ble anvendt i middelalderen.

**Generell informasjon:**

Har eventyrerne kommet seg ut av gården finner de en sti som leder direkte tilbake til Bergen.

## 3. Dragen ved kongens gård

### Spill-leder-informasjon:

Etter opplysningene eventyrene har fått på gården er det klart at Magne Lagabrote Slemmestad står bak det hele. Eventyrenes skjebne hviler fremdeles i Lagabrottes hender, siden han vet om forbrytelsene deres. Men eventyrene har jo lyktes med å samle inn landsloven, om enn «bare» i biter. Det vil kanskje være en ide å konfrontere Magnus Lagabrote og gi lovboken direkte til kongen for å be om straffefritak uansett?

Gudbrand har som medlem av hirden tilgang til kongen, dette kunne være hans ide å konfrontere Lagabrote, arrestere ham og dermed komme i kongens gunst igjen, sammen med eventyrene.

Hvis eventyrene bestemmer seg å gå tilbake til gråbrødrekirken vil de ikke finne Magne der.

Uansett møter de Magne utenfor kongsgården.

Kongsgården kan ha sett slik ut (Du kan vise bildet på side 22 til spillerne):



Blick fra Bergen by til kongsgården på Holmen i middelalderen.

Tårnet til venstre blir i 1560 ombygget til Rosenkrantzårnet. Huset i midten er Håkonshallen

Rekonstruksjon av Arkikon AS  
Med vennlig tillatelse fra Arkikon AS

### Generell informasjon:

Når eventyrene nærmer seg kongsgården ser de Magne Lagabrote Slemmestad som i all hast klargjør en robåt til avreise.

## EVENTYRET

### Spesiell informasjon:

Når spillerne konfronterer Magne, forvandler han seg til en drage. Magne er eventyrets siste kamp.

Drage: 80 livspoeng

Målkasse: 7

Bonus: -

Skade (klo): 2d6

Skade (Ildpust): 3d6

Ildpust: O O O O O

Livspoeng:

O  
O  
O  
O O

### **Spill-leder-informasjon:**

I en runde kan dragen enten angripe med sine klør eller puste ild. Du velger! Gjør det gjerne spennende for eventyrene. Men begrens skaden slik at de overlever, om enn bare med et nødskrik. Dragen kan puste ild bare fem ganger i løpet av kampen. Kryss av O-ene hver gang dragen bruker ildpusten. Det er derfor viktig å bestemme hvem som står hvor. La eventyreren fortelle det når kampen starter og tegne det ned på et ark. Står eventyrene sammen, kan ildpusten treffe dem alle. Står de spredt kan dragen bare puste ild mot én.

Kampen fungerer som mot trollene. Først dragen – bare en motstander om gangen – trille to terninger, sjekke om det treffer ( lik eller lavere eventyrerens målkasse) – bestemme skade dersom den treffer en eventyrer. Så er det eventyrernes tur – trille to terninger, trekke eventuell bonus for å se om de kommer på 7 eller mindre – bestemme skaden. Og så videre ...

Hvis du ser at kampen skulle bli for vanskelig for eventyrene kan du overveie å redusere dragens livspoeng.

### **Snipp, snapp, snute:**

#### **Spill-leder-informasjon:**

Slutten av eventyret står du fritt til å beskrive sammen med spillerne.

Den burde bare inneholde to komponenter:

Vinner eventyrene kampen, har de reddet landsloven som de kan gi tilbake til kongen og uansett vinne straffefrihet.

Har en eventyrer inngått kontrakten med Vilja og nevner det for kongen sørger han for at noen blir sendt til Vilja for å oppheve kontrakten.

*Appendix 1 - De ikke-spillbare karakterene:*

**Spill-leder-informasjon:**

**Magne Lagabrote Slemmestad**

Magne jobber for kongen, og har hovedansvaret for arbeidet med Magnus Lagabøtes Landslov. Han er en middelaldrende, høy, brysk mann med skarpe trekk, og rødt skjegg og hår. Alltid velkledd og striglet. Han tilhører en gammel familie som kommer til å tape makt og innflytelse når den nye loven trer i kraft. Han er derfor interessert i å la boken forsvinne. Magne er i tillegg en magisk skapning som kan forvandle seg til en drage.

**Lorenz Leivsson Lusing**

Lorenz er fransiskanermunk, og jobber i kongens kanselli under Magne som hans assistent. Han studerte latin og kristendom i Bologna (Italia). Han er en lav, spinkel type, med blondt hår. Han er av den litt bedrevitende typen og alltid å finne med noen vokstavler med notater og til å ta notater.

Spill-lederen spiller Lorenz. Han kan gjerne være litt passiv og brukes bare aktiv for å dytte eventyrene i en bestemt retning, når spillerne ikke vet videre.

**Vilja**

Vilja eier gården som eventyrene besøker. Hun er en heks, elsker dyr, og er en aktiv nasker av både katter, hunder, og andre dyr som hun finner. Hun er en middelaldrende kvinne, med blondt, langt hår, og ikledd enkle klær. Hun er sammensvoren med Magne Lagabrote.

*Appendix 2: Kart 1 - kan tas ut*

Kart 1 Korsgang

Tegning: Korsgangen til fransiskanerklosteret

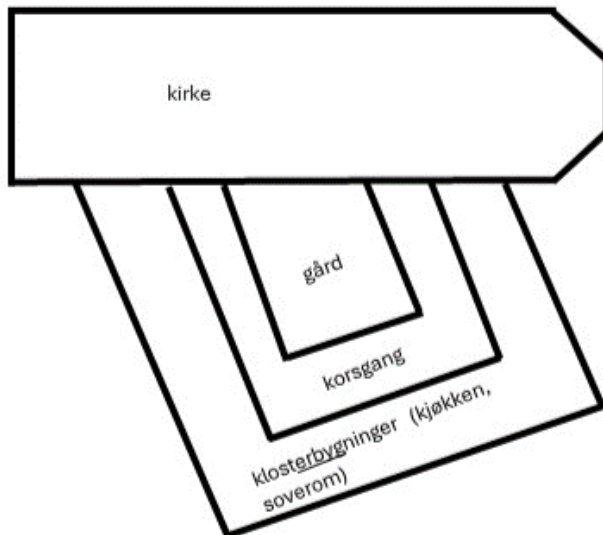


Foto: Eksempel på korsgang fra Wikimedia commons

## EVENTYRET

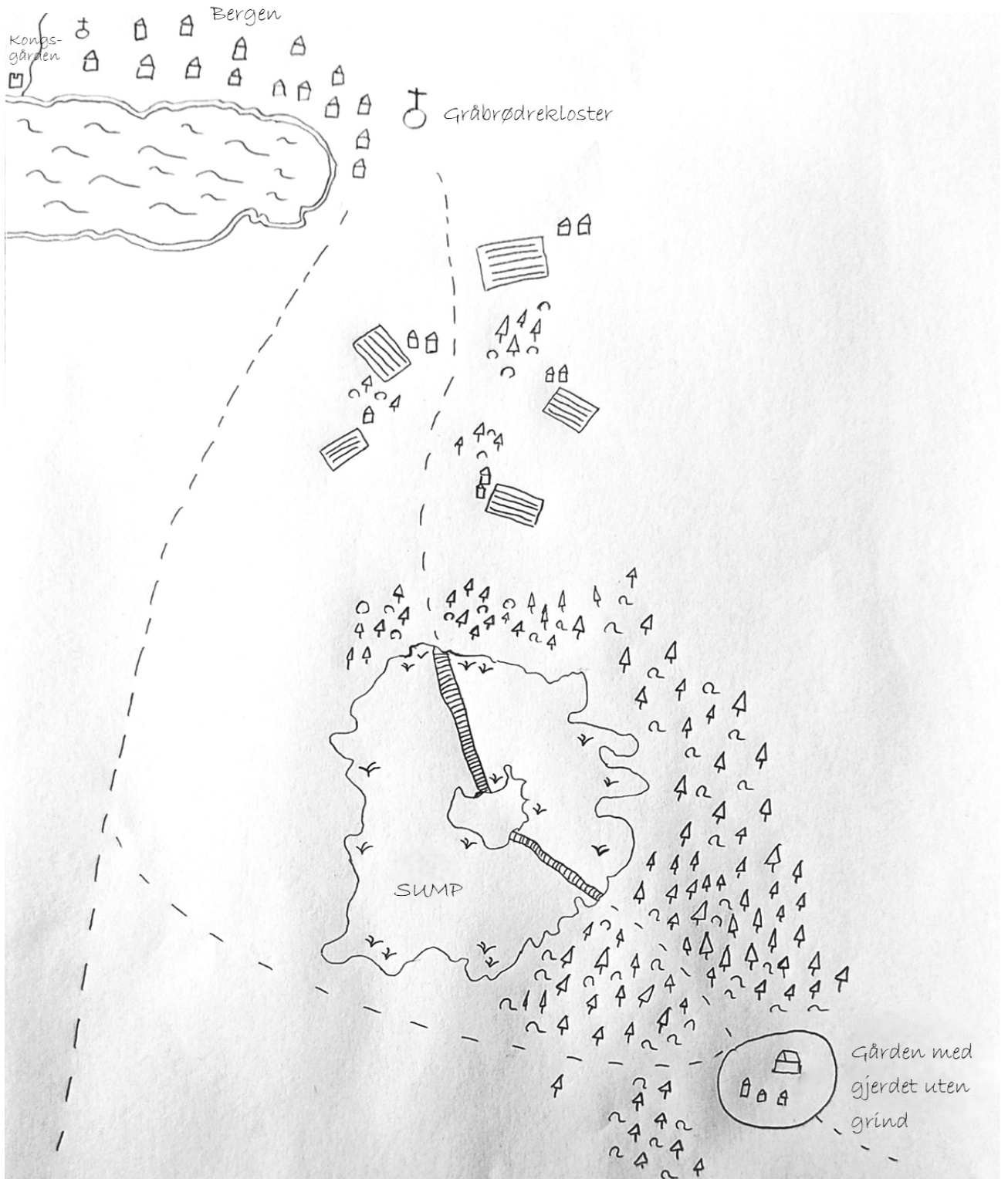
Bilde 1: Kongsgården på Holmen:



Rekonstruksjon av Arkikon AS - Med vennlig tillatelse fra Arkikon AS

# EVENTYRET

Kart 2 oversiktskart - kan tas ut



EVENTYRET

BAKSIDEN AV OVERSIKTSKART  
SIDEN ER TOM



## SPILLEREGLER

### Regler

Vi prøver å holde det enkelt. La eventyret være fortellingsbasert. Spill-lederen forteller spillerne hva deres eventyrere ser og opplever og stiller dem foran utfordringer. Spillerne forteller igjen hva deres eventyrerne vil gjøre for å mestre utfordringen. Er utfordringen og mestringen enkelt, så er det fint om man bare forteller det fram. På denne måten skjer det bare. For eksempel: eventyreren vil se bak en busk, gå langs veien eller hoppe over en liten bekk.

Så snart noe er forbundet med risiko eller usikkerhet om eventyreren virkelig kan gjøre noe på en vellykket måte, så må det gjennomføres en PRØVE på EGENSKAPER. La oss si eventyreren prøver å løfte en stor stein: det ville kalle for en STYRKEprøve; eventyreren vil klatre opp en mur: det vil kalle for en BEHENDIGHETsprøve; eventyreren vil gjenkjenne et fremmed språk, det vil kalle for en KLOKSKAPsprøve; eventyreren vil overtale en tvilende bonde, det vil kalle for en UTSTRÅLINGsprøve. For en prøve ruller man to terninger, enkelt kalt T6. Jo lavere resultat jo bedre. Er resultatet lik eller mindre enn egenskapsverdien, så er prøven vellykket. Er resultatet høyere enn egenskapsverdien så er prøven mislykket.

### Egenskapene er:

STYRKE: ganske enkelt løfte eller bære noe tungt, bryte opp en dør, trekke noen ut av sjøen, tåle belastning på kroppen, ...

BEHENDIGHET: snike seg forbi en vokter, klatre opp et tre, dirke opp en lås, ...

KLOKSKAP: alt som kan løses med hodet: lære, huske, gjenkjenne noe, ...

UTSTRÅLING: Dette mener ikke utseende, men hvordan man virker på andre. For eksempel hvor lett det faller en å tale til folk for å overbevise dem om noe fornuftig, overtale folk til noe som ikke er så fornuftig, lokke til seg et dyr, berolige en bjeffende hund, osv.

Generelt er det greit med tommelfingerregelen «fortelling trumfer terning». Har spilleren en god forklaring på hvorfor eventyreren skal lykkes med en aksjon, så skal det være greit. Smører spilleren på litt for mye, så kaller dette for en prøve. Uansett gjelder spill-lederens ord.

La oss si at spilleren argumenterer overbevisende mens den vil overtale noen, burde dette lykkes uten å trille terning for en UTSTRÅLINGsprøve. Men la oss si at spilleren sier at eventyreren bare hopper over en mur for å komme unna forfølgere, burde den trille terninger for en BEHENDIGHETsprøve for å se om det lykkes.

Kampsystemet er nokså enkelt. Alle karakterer har én handling per kamprunde. Det kan være angripe, flykte, kaste noe, ... For å avgjøre om en eventyrer som angriper, treffer sin motstander triller spilleren to terninger, enkelt kalt 2T6. Jo lavere resultat jo bedre. Resultatet indikerer hvilken målkasse man treffer. Jo lavere målklassen, jo vanskeligere å treffe. Målklassen er satt sammen av størrelsen, hastigheten og rustningen av målet. F.eks. er en mus liten og rask og vil derfor være vanskelig å treffe og ha f.eks. målkasse 2, et menneske vil ha vanligvis målkasse 7, bærer den rustning eller er veldig flink kanskje bare 6, et stort ubevegelig mål vil en alltid kunne treffe, la oss si en låvedør ville derfor har målkasse 12.

En øvet kjemper, eller veldig flink eventyrer ville ha det enklere med å treffe et mål. Disse har derfor en angrepsbonus, som spilleren **trekker** fra resultatet som ble trillet. Hvis f.eks. spilleren

## SPILLEREGLER

til Gudbrand triller 8, trekker han fra sin angrepsbonus på 2 og vil derfor ramme allerede målklasse 6 istedenfor bare målklasse 8.

Trollene i eventyret er nokså klossete. De har det vanskeligere med å treffe et mål. De må **plusse** 2 på sitt resultat. Triller de f.eks. en 7, treffer de bare målklasse 9.

Treffer man målklassen til motstanderen triller man så mange terninger som det står at våpnene til eventyreren gjør skade. For Gudbrands sverd (2t6+2) ville man trille to terninger og plusse to til resultatet. For Nikodemus sin stav (1t6) triller man en terning. For Erlings hammer (1t6+2) ville man trille en terning og plusse på 2. Antallet av skadepoeng trekker man fra målets livspoeng. For å gjøre det enklere krysser man av O-ene på listen hos målet. Er antallet livspoeng lik null, dvs. er alle poeng kryssset av, er personen dødt.

For de eventyrerne som ikke har mange livspoeng (til overs) kan det være en god ide å kanskje heller kaste noe på målet (spyd, stein) enn å begi seg i nærkamp. Spyd må en ha for å kunne kaste. Stein – vi bor i Norge – la oss si at der alltid ligger en stein på bakken. (Vanlig angrepskast, skade 1t6).

Husk at munkene kan gi livspoeng tilbake med bønn!

Munkene har også ferdigheten å oppdage magi en gang i løpet av spillet. Det er opp til spill-lederen å bestemme hvor mye de skjønner.

Dette spillet spiller i middelalderen, derfor kan ikke alle lese og skrive. Lese – og skriveferdigheter er notert ved karakterbeskrivelsen.

## SPILLER-KARAKTERER

### Hirdmann Gudbrand Haraldsson

#### Egenskaper

Hirdmann Gudbrand Haraldsson	
STYRKE	9
KLOKSKAP	7
BEHENDIGHET	6
UTSTRÅLING	9

#### Kampferdigheter:

Angrepsbonus: -2 (trekkes fra angrepskast, dvs treffer 2 klasser bedre enn terningen viser)

Målklasser: 5

Skade: Sverd 2T6+2

Spyd (kastevåpen) 1T6+4

Livspoeng: 18

O O O O O O O O O  
O O O O O O O O O

Andre ferdigheter: Han kan lese og skrive.

Utstyr: Av våpen eier han brynje, hjelm, skjold, sverd og spyd.

#### Beskrivelse

Gudbrand tilhører samfunnets topp. Han eier mye land og flere gårder, er medlem av hirden, kongens livvakt og personlige hærstyrke. Han er en dyktig kjemper og en ganske god diplomat. Han kjenner de fleste mektige og vet hvordan man må omgås dem. Han ser ned på andre som ikke er del av denne delen av samfunnet.

#### Forbrytelse:

Gudbrand har gitt husly til sin bror, som har angrepet og såret en mann under tinget. Dette er strengt forbudt, det skal være fred under tinget! Gudbrands bror er derved fredløs, det vil si uten beskyttelse av loven. Alle kan drepe ham uten å risikere straff. Gudbrand påstår at han ikke visste dette, men dette er vanskelig å bevise. Han risikerer å bli fredløs selv eller måtte betale 13 mark og 8 ørtuger, alt etter hvordan dommeren tolker loven. Å falle i unåde hos kongen ville være en katastrofe for Gudbrand fordi hans karriere er avhengig av kongen.



En full utrustet kriger med sverd, rød skjold, ringbrynje og stålhue (hjelm), som påkrevd i landevernsbolken av landsloven. (Lundarbok f. 15, alvinportal.org)



## SPILLER-KARAKTERER

### Dominikanermunk Broder Nikodemus

Broder Nikodemus	
STYRKE	6
KLOKSKAP	10
BEHENDIGHET	6
UTSTRÅLING	9

#### Kampferdigheter:

Angrepsbonus: 0

Målklasse: 7

Skade: Stav 1T6

Livspoeng: 12

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Andre ferdigheter: Han kan lese og skrive

Helbrede: Nikodemus kan helbrede gjennom bønn. Han må kunne berøre den han helbreder. Gjør han dette får den behandlete eventyrer alle sine tapte livspoeng tilbake. Nikodemus kan gjøre dette tre ganger.

○ ○ ○ Kryss av her hver gang Nikodemus helbreder en eventyrer

Oppdage magi: Nikodemus kan en gang i spillet undersøke, noe, noen eller et område for magi. Er det magi i spill når han undersøker dette, ser han det.

○ Kryss av når Nikodemus har gjort det.

#### Utstyr:

Broder Nikodemus eier en vandrestav, en liten veske og to vokstavler.

#### Beskrivelse:

Broder Nikodemus er munk i dominikanerordenen, derfor han kledd i en hvit munkedrakt med svart kappe og hette. Dominikanerne er svært opptatt av viten. Nikodemus er det hva som kommer nærmest en vitenskapsmann. Hans fagfelt er matematikk og da særlig tidsregning og kalendre. Han er overbevist om at det er noe feil med kalenderen og derved også med måten å beregne tidspunktet på helligdager på. Derfor observerer han stjernenes løp for å finne feilen. Dette irriterer abbeden, sjefen for hans kloster. Han vil heller at Nikodemus skal gjøre «nyttig arbeid» enn å sitte oppe om natten og se på stjerner.

#### Forbrytelse:

Nikodemus sin stjerneblikking og beregninger er egentlig helt ufarlig, men noen overtroiske folk ville se på dette som spådom og dette straffes veldig hardt, fordi det regnes for å være ukristen. For å bli kvitt ryktene har Nikodemus sin abbed innvilget at Nikodemus blir med på ferden. Nikodemus er som alle munker bundet gjennom et lydighetsløfte.



Dominikanermunk i sin typiske drakt. BNF MS lat.1176 fol 132 r; Bibliotheque Nationale Paris  
Til høyre: Vokstavle og griffel til å skrive med.



## SPILLER-KARAKTERER

### Bonde Tore Asbjørnsson

Bonde Tore Asbjørnsson	
STYRKE	10
KLOKSKAP	7
BEHENDIGHET	5
UTSTRÅLING	5

#### Kampferdigheter:

Angrepsbonus: 0

Målklasser: 6

Skade:

Øks 2T6

Spyd (kastevåpen) 1T6+4

Livspoeng: 20

O O O O O O O O O O  
O O O O O O O O O O

#### Utstyr:

Tore eier en panserstrøye (Kjortel med flere lag stoff og vatt imellom), stålhue (enkel hjelm), skjold, øks og spyd.

#### Beskrivelse:

Tore er en halvveis velstående bonde og som dette er han forpliktet til krigstjeneste dersom kongen krever dette. Han er en nokså dyktig kjemper, men ikke noen god taler. Egentlig er han ikke noen særlig dyktig bonde heller, men han har arvet gården. Siden han er ikke en særlig dyktig bonde har han havnet i gjeld. Han kan ikke lese eller skrive.

#### Forbrytelse:

Tore har unnlatt å levere tolv piler til utrustningen av leidangsflåten som han er egentlig forpliktet til. Hvis han må betale boten på halvannen øre sølv er han tvunget til å selge jord som igjen vil true hans velstand.



Bondekriger i pansertrøye, med stålhue (hjelm), skjold og øks, som påkrevd i landevernsbolken av landsloven. Codex Hardenbergianus f 9 v. Det kongelige Bibliotek København





## SPILLER-KARAKTERER

### Tyv Leif «Lommekjær» Tormodsson

Tyv Leif Lommekjær	
STYRKE	6
KLOKSKAP	8
BEHENDIGHET	10
UTSTRÅLING	9

#### Kampferdigheter:

Angrepsbonus: -2 (trekkes fra angrepskast, dvs treffer 2 klasser bedre enn terningen viser)

Målklasser: 6

Skade: Dolk 1T6

Livspoeng: 12

O    O    O    O    O  
O    O    O    O    O  
O    O

#### Utstyr:

Leif har en veske, noen nøkler, en liten kniv og en dolk.

#### Beskrivelse:

Leif er en fattig overlevelseskunstner. Han er ikke særlig sterk, men svært fingernem og flink som en røyskatt. Han er god til å klatre, balansere, kaste osv. Han stjeler for å overleve og de sjeldne ganger dette blir lagt merke til, kommer han seg unna takket være sin flinkhet. De få ganger han blir tatt, greier han også for det meste å snakke seg ut av saken. Han slipper for det meste unna. Leif er noe forfengelig og går i fine, men utslitte klær. Han kan ikke lese eller skrive.

#### Forbrytelse:

Leif er en tyv og selvfølgelig har han stjålet mye og dette mer og oftere enn man har oppdaget. Men det finnes to anklager mot ham og han risikerer derfor offentlig pisking og brennemerkning med en glødende nøkkel på kinnet. Derved ville han overalt bli gjenkjent som tyv. Og han bærer en dolk, selv om dette også er forbudt. Han kunne kjøpe seg fri fra straffen ved å betale 6 mark (dette er mer enn 1,2 kg sølv!), men dette har han ikke.



Tyver ville nok ikke skille seg fra mengden gjennom en bestemt klesstil. Her et eksempel for ekstravagante klær fra 1200-tallet. CPG 164, f 53, Universitätsbibliothek Heidelberg



## SPILLER-KARAKTERER

### Smed Mester Erling Olavsson

Smed Mester Erling	
STYRKE	10
KLOKSKAP	6
BEHENDIGHET	9
UTSTRÅLING	6

#### Kampferdigheter:

Angrepsbonus: 0

Målklasser: 7

Skade: Hammer 1T6+2

Livspoeng: 20

O O O O O  
O O O O O  
O O O O O  
O O O O O



Middelaldersk smed. SLOANE 3983 f 5  
Courtesy British library

#### Beskrivelse:

Som smed og til og med mester tilhører Mester Erling blant de høyt aktede håndverkere i byen: Derved er han egentlig del av borgerskapet, de finere folk i byen. Erling er en grei smed. Han lager verktøy av jern, men også smykker og fine beslag av bronse. Forretningen går sånn passe, men det finnes bedre smeder enn ham. Erling er noe grådig og utålmodig.

#### Forbrytelse:

Han oppdaget at det ikke ville være vanskelig for ham som smed å kopiere et myntstempel og slå mynt av billigere metall enn sølv. Dette ville være en snarvei til rikdom. Men dette er falskmyntneri, og da slutter moroen for kongen. Falskmyntneri er blant de verste forbrytelser i kongeriket. Blir en tatt for det, blir man fratatt alt man eier og er ikke beskyttet av loven lenger, man er fredløs.

Foto av falske penninger fra Landslovutstillingen ved Bryggens Museum i Bergen. Her ble sølv blandet med det billigere kobber.





## SPILLER-KARAKTERER

### Fransiskanermunk Broder Lorenz Leivsson Lusing

(OBS; Ikke-spiller-eventyrer; føres av spill-lederen)

Spilles av spill-lederen. Spilles gjerne litt passiv og tilbakeholde, men brukes gjerne til å dytte eventyrerne i den riktige retningen dersom spillerne ikke vet videre.

Broder Lorenz	
STYRKE	7
KLOKSKAP	10
BEHENDIGHET	8
UTSTRÅLING	7



Fransiskanermunk i sin typiske drakt.  
Bibliothèque Nationale Paris  
BNF MS lat.1176 fol 132 r

#### Kampferdigheter:

Angrepsbonus: 0

Målklasser: 7

Skade: stav 1T6

Livspoeng: 14

O O O O O  
O O O O O  
O O O O

Andre ferdigheter: Han kan lese og skrive

Helbrede: Lorenz kan helbrede gjennom bønn. Han må kunne berøre den han helbreder. Gjør han dette får den behandlede eventyrer alle sine tapte livspoeng tilbake. Lorenz kan gjøre dette tre ganger.

O O O Kryss av her hver gang Lorenz helbreder en eventyrer

Oppdage magi: Lorenz kan én gang i spillet undersøke noe, noen eller et område for magi. Er det magi i spill når han undersøker dette, ser han det.

O Kryss av når Lorenz har gjort det.

Utstyr: Lorenz eier en vandrestav, en liten veske og to vokstavler.

#### Beskrivelse:

Lorenz er fransiskanermunk, og jobber i kongens kanselli under Magne som hans assistent. Han er svært smart. Dette ble oppdaget og derfor ble han sendt til å studere latin, kristendom og rettslære i Bologna, det mest fremtredende universitet i sin tid. Han er en lav, spinkel type, med blondt hår. Han går med en grå munkedrakt og er alltid å finne med noen vokstavler hvor han tar notater.