



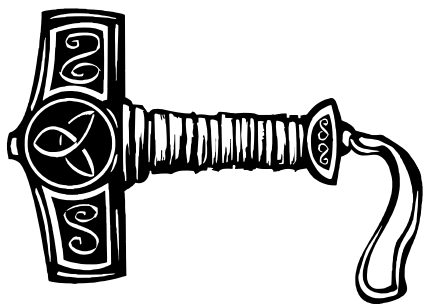
# GUDASAGA

ETT ASBEHÄNDIGT ROLLSPEL



**bläckfisk**  
FÖRLAG

KRISTOFFER WARNBERG  
LUCAS FALK



## VAD ÄR GUDASAGA?

*Gudasaga* är ett rollspel om fornnordisk mytologi. Det bygger på gemensamt historieberättande, inom ramarna av ett regelverk och med slumpelement, för att skapa och uppleva en mer eller mindre improviserad berättelse.

I *Gudasaga* finns två typer av deltagare: spelare och spelledaren. Spelarna gestaltar och kontrollerar var sin rollperson. Spelledaren – även kallad **SL** – gestaltar och kontrollerar världen som rollpersonerna rör sig i. Hen kan förbereda sagor, men ofta behöver hen improvisera i stunden.

Det går faktiskt att "vinna" i *Gudasaga*, men det är sekundärt – berättelsen och upplevelsen är målet. Regler och tärningsslag används för att representera sannolikheten att handlingar lyckas och för att göra berättelsen oförutsägbar.

Det här häftet utgör grundreglerna – de kan du skriva ut, kopiera och sprida helt fritt. I det fullständiga spelet hittar du fler tabeller och mer vägledning, samt en mängd information om de nio världarna och deras invånare.

Spelet kan du köpa via [blackfiskforlag.com](http://blackfiskforlag.com). Där hittar du även nedladdningsbart gratis-material, som exempelvis färdiga **SAGOR**.

## TIPS OCH RIKTLINJER

- De nio världarna är en särpräglad och surrealistisk spelmiljö. Magi finns överallt, djur kan tala och stenar kan känna.
- Rollpersonerna får gärna vara breda. En eldgud måste inte vara *Starkast* och ha *Ett flammande svärd* – det blir sannolikt roligare och mer varierat om hen är *Tålmodigast* och har *En räv som kan finna vad som helst*.
- Väv gärna in namn på mytologiska personer, platser och ting. Berätta också om dem under spelandet – det kan vara ett allmänbildande och stämninggivande inslag.
- Det bör framgå tydligt när rollpersonerna står inför en **PRÖVNING**. Om spelarna omedvetet försöker lösa en **PRÖVNING** – påpeka att det rör sig om just en sådan.
- Ha inga färdiga lösningar planerade för **PRÖVNINGAR**. Ställ rollpersonerna inför någon form av hinder och se vad de kan komma på för olika sätt att lösa problemet.
- Spelledaren bör aldrig säga rakt nej inför en handling. Be istället om förtydliganden, resonemang och utveckling – och motivera varför du är skeptisk.
- Spelarnas beskrivningar och tärningsslag avgör allt. Om en rollperson försöker övervinna en **PRÖVNING** genom att locka ett troll med mat – då avgör slaget huruvida trollet är hungrigt eller inte.
- Det är inte *om* en **PRÖVNING** övervinns som är det intressanta, utan *hur* och *av vem*.

## SPELEXEMPEL

**Ronja (spelledare):** "Ni vandrar genom den täta skogen och kommer fram till ett smalt pass mellan två höga bergstoppar. Vid passets ingång står en enorm björn, med mörkbrun, oansad päls. 'Jag är björnen Grämse, bergspasset väktare. Vänd om – ni är inte välkomna här.' Ni står inför er första **PRÖVNING**."

**Henrik:** "Och jag är fiskeguden Fjalar. Släpp förbi oss, så ska jag se till att laxarna i din fors självmant hoppar upp i famnen på dig framöver.' Jag vill använda mitt **ÄMBETE** för att försöka komma förbi."

**John:** "Jag vill **HJÄLPA!** Som skaldekonstens gud vill jag måla upp en frestande bild av hur smaskiga de där laxarna kommer att vara. Då får du ju +2 på slaget."

**Henrik:** "Jag håller upp en hand. 'Låt mig sköta det här själv.'"

**Ronja (SL):** "Slå två tärningar, +2 för **ÄMBETET** då. Sen får du 1 **HÖGMOD** för att du tackade nej till **HJÄLP**, vilket ger dig -1 på slaget."

**Henrik:** "Ajå, 3 och 1. +2 för **ÄMBETE**, -1 för **HÖGMOD**. Så totalt 5. Långt under 8..."

**Ronja (SL):** "Nejdu, fiskegud. Jag har lax så att jag klarar mig hela vintern och mer därtill.' Farah, du sitter till vänster om Henrik, så det är din tur."

**Farah:** "Dummerjöns, här ska inte förhandlas med några björnar. Flytta på dig, björn-skrälle, annars ska jag kasta dig ända till

Nifelheim!' Min gudinna Jorun har ju *Starkast* som **ATTRIBUT**."

**Ronja:** "Okej! Slå tre tärningar då, för **ATTRIBUT**. Men du får ju -2 på slaget eftersom du har 2 **HÖGMOD**."

**Henrik:** "Vänta nu. Jorun har ju *Lättskrämd* som **SVAGHET**. Vågar du verkligen gå fram till björnen? Jag vill **PÅTALA SVAGHETEN** för dig."

**Farah:** "Men, taskigt! Fast ja, du har ju rätt. Och jag skulle gärna bli av med mitt **HÖGMOD**. Så jag accepterar det."

**Ronja (SL):** "Du kliver fram för att lyfta upp björnen, men han morrar och visar sina tänder. Du hoppar till och vågar inte gå fram längre. Du misslyckas, men blir av med allt ditt **HÖGMOD**. Henrik, du får +1 **HÖGMOD** eftersom du **PÅTALADE SVAGHET**. John, din tur."

**John:** "Jorun, vildsint som alltid. Jag tycker att vi borde ta och lugna ned oss lite nu.' Jag drar min flöjt, vars toner är oemotståndliga. Sedan spelar jag en sövande melodi för björnen."

**Ronja (SL):** "Ah, så du använder din **ÄGODEL?** Slå två tärningar, +1 för flöjten."

**John:** "4 och 6, +1 för **ÄGODELEN**. 11 – en bra bit över 8!"

**Ronja (SL):** "Du spelar en melodi som är så oerhört sövande att björnen Grämse sakta men säkert kryper ihop och sluter sina ögon. Han snarkar ljudligt, så att det ekar i hela bergspasset. Ni kan nu passera fritt. John, du får +3 **ÄRA**, eftersom du lyckades övervinna **PRÖVNINGEN** på ert tredje försök."

# GUDASAGA

ETT ASBEHÄNDIGT ROLLSPEL  
KRISTOFFER WARNBERG & LUKAS FALK

*Gudasaga* är ett fornnordiskt mytologiskt mikrorollspel om eskapader och rivalitet, om list och egenkärlek. Ni gestaltar egenskapade asar, asynjor och vaner. Tillsammans ger ni er ut på äventyr i de nio världarna. Men var och en av er vill vara den gudom som får störst ära – inte sällan på frändernas bekostnad.

## ROLLPERSONER

- 1 Hitta på ett namn åt din gudom – exempelvis *Alden*, *Bolder*, *Dun*, *Eder*, *Fjorfeng*, *Gondal*, *Hylna*, *Ilon*, *Jofner*, *Kvira*, *Lyra*, *Myl*, *Nun*, *Olda*, *Rinde*, *Skultur*, *Tunda*, *Vylmer*, *Yra* eller *Äldur*.
- 2 Hitta på ett ATTRIBUT – exempelvis *Kvickast*, *Listigast*, *Modigast*, *Smidigast*, *Starkast*, *Störst*, *Träffsäkrast*, *Tålmodigast*, *Uppmärksamast*, *Uthålligast*, *Vackrast* eller *Visast*.
- 3 Hitta på ett ÄMBETE – exempelvis *Bergsgud*, *Budbärare*, *Krigsgudinna*, *Matgud*, *Hantverksgudom*, *Vindgudinna*, *Vintergud* eller *Väktare*.

- 4 Hitta på en SVAGHET – exempelvis *Disträ*, *Elak*, *Feg*, *Förvirrad*, *Glupsk*, *Klumpig*, *Lat*, *Långsam*, *Lättlurad*, *Obegaglig*, *Otålig* eller *Vek*.
- 5 Hitta på en ÄGODEL – exempelvis *En stav som kan ändra längd*, *Ett bägare som aldrig blir tom*, *En ekorre som kan ta sig in överallt*, *En sten som alltid återvänder till din hand*, *En hästsko som kan bli till en häst*, *En korp som kan läsa tankar*, *En flöjt som kontrollerar vädret*, *Ett skepp som kan färdas över land och himmel*, *En mantel som gör dig osynlig* eller *En katt som skrämmer jättar och bestar*.

Välj gärna udda och oväntade kombinationer. Ditt mål är att uppleva SAGOR OCH övervinna PRÖVNINGAR – och få mer ÄRA än dina fränder.

## PRÖVNINGAR

Under era äventyr kommer ni att stöta på PRÖVNINGAR. För att ta dig an en PRÖVNING, beskriv hur du gör. Lösningen måste få hela gruppen förbi ett eventuellt hinder.

Slå sedan två sexsidiga tärningar. För att övervinna PRÖVNINGEN behöver du slå 8 eller högre.

En rollperson i taget får ta sig an en PRÖVNING. Spelaren som tar initiativet vid SAGANS första PRÖVNING får det första försöket. Om tärningsslaget misslyckas går turen vidare till spelaren åt vänster, som beskriver en ny lösning. Turen går vidare tills någon övervinner PRÖVNINGEN. Vid nästa PRÖVNING börjar spelaren till vänster om den som gjorde det senaste försöket.

En spelare får högst göra ett försök per PRÖVNING med sitt ATTRIBUT, ett med sitt ÄMBETE och ett med respektive ÄGODEL. Det är också fritt att göra försök utan modifikationer.

Det är god sed att häckla sina fränder inför deras försök: ifrågasätt deras duglighet, skryt om hur mycket bättre du själv är, samt bortförklara deras framgångar.

## ÄRA

När du övervinner PRÖVNINGAR får du ÄRA. Den som har mest ÄRA i slutet av SAGAN vinner.

Varje enskilt försök vid en PRÖVNING ökar mängden ÄRA som står att få. Att lyckas på första försöket ger 1 ÄRA, andra försöket ger 2 ÄRA – och så vidare.

## HÖGMOD

När du tillämpar ditt ATTRIBUT, nekar HJÄLP eller motstår SVAGHET får du HÖGMOD. HÖGMOD är normalt inget du vill ha, eftersom det ger en negativ modifikation på dina försök.

## MODIFIKATIONER

Du kan få modifikationer – men högst en positiv sådan, exklusive HJÄLP. Du måste då beskriva hur rollpersonens ATTRIBUT, ÄMBETE eller en av hans ÄGODELAR spelar in i handlingen.

- + Om du tillämpar ditt ÄMBETE får du +2.
- + Om du tillämpar en ÄGODEL får du +1. Du kan maximalt bära med dig två ÄGODELAR under en SAGA.
- Varje HÖGMOD ger dig -1 på slaget.

Om du väver in ditt ATTRIBUT i beskrivningen får du slå en extra tärning i slaget. Efter slaget ökar du ditt HÖGMOD med 1.

## HJÄLP

En frände kan erbjuda att HJÄLPA dig, genom att beskriva hur. Högst en frände kan HJÄLPA per försök.

Om du godtar HJÄLPEN får du +2 på slaget. Du förlorar då 1 ÄRA, men blir genast av med 1 HÖGMOD. Också fränden förlorar HÖGMOD – lika mycket som mängden ÄRA som står dig att vinna. Om du istället avvisar HJÄLPEN får du +1 HÖGMOD, vilket påverkar det aktuella slaget.

Om en frände HJÄLPER dig och du misslyckas med försöket – då förlorar även hen 1 ÄRA.

## PÅTALA SVAGHET

Som spelare kan du PÅTALA SVAGHETEN hos en rollperson – inklusive din egen – genom att beskriva hur hens SVAGHET ställer till handlingen. Den som PÅTALAR SVAGHETEN hos en annan rollperson får +1 HÖGMOD.

Du får PÅTALA SVAGHETEN först efter att spelaren har beskrivit sin handling. Det måste dock ske innan några tärningar har slagits och innan spelaren har accepterat HJÄLP.

Du kan motstå din SVAGHET, men då får du omedelbart +2 HÖGMOD. Väljer du inte att motstå misslyckas du automatiskt, men du nollställer då allt ditt HÖGMOD – även när du själv PÅTALAR SVAGHETEN för din egen rollperson.

En rollpersons SVAGHET kan som mest PÅTALAS en gång per PRÖVNING.

## SPELLEDAREN

Det är din uppgift som spelledare att planera SAGOR och PRÖVNINGAR, förmedla reglerna, bevilja modifikationer och gestalta världen.

Beskriv situationen; fråga spelarna *vad* rollpersonerna gör och *hur* de gör det. Spela för att ta reda på vad som händer.

## SAGOR

Ett SAGAS premiss kan formuleras i form av fem variabler: en *föröväre*, ett *illdåd*, en *tingest*, en *orsak* och en *gåva*.

Slå eller välj utifrån tabellerna – eller hitta på egna. Fria tolkningar uppmuntras!

### 1T6 VEDERSAKARE

- 1 Loke...
- 2 Jättar...
- 3 Dvärgar...
- 4 Människor...
- 5 En best...
- 6 Hel...

### 1T6 ILLDÅD

- 1 har stulit / rövat bort...
- 2 har förstört / dödat...
- 3 har skapat / hittat...
- 4 har släppt lös / givit bort...
- 5 har förgiftat / förtrollat...
- 6 har lurat / bytt ut...

### 1T6 TINGEST

- 1 ett magiskt föremål / ett vapen...
- 2 en gudom...
- 3 en förbannelse / förtrollning...
- 4 en mytologisk varelse / best...
- 5 en vanlig människa...
- 6 en krigshär...

### 1T6 ORSAK

- 1 för att retas.
- 2 av avundsjuka.
- 3 för att ta makten.
- 4 som hämnd.
- 5 av kärlek.
- 6 av misstag.

Som spelledare får du sedan väva ihop resultatet till en SAGA.

GÅVAN är en ny ÄGODEL. Det bör vara en ÄGODEL som samtliga rollpersoner skulle vilja lägga vantarna på. I slutet av SAGAN tilldelas GÅVAN till rollpersonen med mest ÄRA.

## PRÖVNINGAR

En SAGA består av ett antal PRÖVNINGAR – vanligtvis omkring fem till tio. Dessa är upp till spelledaren att hitta på eller slumpa fram.

Du får sedan utveckla dem med detaljer och kopplingar, så att de bildar en rimlig följd. Ha dock inga lösningar i åtanke – låt spelarnas kreativitet flöda!

### 1T6 EGENSKAP

- 1 En illvillig...
- 2 En farlig...
- 3 En hemlighetsfull...
- 4 En orubblig...
- 5 En förtrollad...
- 6 En mödosam...

### 1T6 HINDER

- 1 strapats.
- 2 väktare.
- 3 plats.
- 4 vägvisare.
- 5 tingest.
- 6 varelse / gudom.

## UPPLÖSNINGEN

Den sista PRÖVNINGEN är SAGANS UPPLÖSNING. Den fungerar i stort som en vanlig PRÖVNING, med vissa skillnader.

Ni beskriver då hur alla rollpersoner bidrar till en kollektiv lösning. Rollpersonerna behöver dock inte göra samma typ av handling. Sedan slår ni era slag individuellt.

De som lyckas med slaget får +3 ÄRA var. De som misslyckas förlorar 1 ÄRA var. Misslyckas alla får ni beskriva ett nytt försök.

## SAGANS SLUT

När rollpersonerna har klarat alla PRÖVNINGAR är det dags att berätta om sina bedrifter för de andra gudarna – ofta under en storslagen fest. Den rollperson som samlat på sig mest ÄRA belönas med GÅVAN. Har flera rollpersoner samma mängd ÄRA vinner den av dem som har mest HÖGMOD.

Om dessa rollpersoner har samma mängd ÄRA och samma mängd HÖGMOD måste de ge varandra en AVGÖRANDE PRÖVNING. Det är då inte tillåtet att HJÄLPA eller PÅTALA SVAGHET. I övrigt fungerar PRÖVNINGEN som vanligt. Den som får högst resultat får GÅVAN. Vid lika resultat följer fler PRÖVNINGAR tills en vinnare är utsedd.

Efter att SAGAN är slut nollställer ni allas ÄRA och HÖGMOD.

## GUDASAGA

Grundregler

Copyright © 2019

Får kopieras och spridas fritt

SPELDESIGN:

Kristoffer Warnberg & Lucas Falk

ILLUSTRATIONER:

Jeffrey Thompson

[blackfiskforlag.com/gudasaga](http://blackfiskforlag.com/gudasaga)



**blackfisk**  
FÖRLAG

# GUDASAGA

## ROLLFORMULÄR

Bläckfisk Förlag

\_\_\_\_\_

NAMN

\_\_\_\_\_

ATTRIBUT (+1TG, 1 HÖGMOD)

\_\_\_\_\_

ÄMBETE (+2)

\_\_\_\_\_

SVAGHET (MISSLYCKKANDE, NOLLSTÄLL HÖGMOD. MOTSTÅ: 2 HÖGMOD)

\_\_\_\_\_

ÄGODEL (+1)

MEDHAVD

\_\_\_\_\_

ÄGODEL (+1)

MEDHAVD

\_\_\_\_\_

ÄGODEL (+1)

MEDHAVD

\_\_\_\_\_

ÄGODEL (+1)

MEDHAVD

\_\_\_\_\_

ÄGODEL (+1)

MEDHAVD

\_\_\_\_\_

ÄGODEL (+1)

MEDHAVD

### ÄRA

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

### HÖGMOD

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

ROLLPERSONER

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SVAGHETER

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_