

Huldra

Nattens glemte herskerinner

Et rollespill av Michael Stenssen Sollien
Skrevet til R.I.S.K. konkurransen 2006

De pulserende hjerteslaglignende rytmene pakker inn dansegulvet som en dyne ment å dempe menneskenes motstandskraft. Hilda er der, men ingen ser henne som det hun egentlig er. Hver kveld kommer hun hit, ikke fordi hun vil, men fordi Han vil det. Hennes bergkonge trenger blod, og hun skal gi ham det. Hilda er fortryllende i kvinneskikkelse. Smale hofter, passe mager, store bryster, og kledd i lateks for anledningen. Ut av skyggene trer hun, for å sno til seg sitt bytte.

Slaver av slaver

Ingen tror lenger på huldra, troll eller nisser. De er for lengst avskrevet som tull og fanteri som bygdefolk trodde på, og lever nå utelukkende videre i folks bevissthet gjennom eventyr og sagn.

I "Huldra" spiller man den norske folketroens mest fryktede kvinneskikkelser. Forevиг dømt til å være slaver for en grusom bergkonge og å bringe ham kristenblod til den store gryta hans.

Hulderen er alltid vakker, fortryllende vakker. Hennes skjønnhet er magisk i seg selv, hennes bedårere mange, og makt hypnotisk. Mange huldra får seg jobb som modeller, sangere, prostituerte og skuespillere for lettere å trekke til seg ofre for bergkongen. Man skal huske at skjønnhet tar mange ansikter, og en hulder kan ha skjønnhet som stråler gjennom andre attributter enn et vakkert ytre. Hennes røst kan være som den deiligste smerte, eller hennes vers og rim kan være som bibelen for den nyfrelste. Fasitsvaret er at en hulder har, som sin forbannelse og viktigste fordel, en magnetisk tiltrekningskraft.

Halen bruker hun til å hypnotisere og lokke menn ned i underverdenen med. Den er en smertefull påminnelse om hvilken ussel skjebne hun har blitt tynget med. Halen er en magisk forbannelse trollkongen en gang har forseglet hennes skjebne med. Folk som ser huldra kan noen ganger få øye på en gjennomsigtig spøkelsesaktig hale. Huldra bruker sine magiske krefter til å skjule sitt lite flatterende vedheng, og kommer først fullt til syne i dagslys, når hennes krefter er utmattet eller når hun selv ønsker å gjøre den synlig. De fleste huldrer holder seg under jorden om dagen, i frykt for å bli avslørt som det de egentlig er.

Bergkongen er hennes slavedriver. Han er svak etter århundre med bråk fra verden over, og trenger kristenmannsblod for å overleve. Alt han ønsker er litt fred og ro, slik at han kan sove i tusener av år, men den moderne tids larm gjør ham arg og bitter. I gryta si under bakken koker han et brygg som holder liv i hans rike.

Hvordan skape ei hulder?

Som spiller i Huldra vil det første du gjør være å skape deg ei hulder. Tenk gjennom hva slags kvinne dette er. Hvilke kår kommer hun fra? Hvordan ble hun hulder? Prøv å forme et konseptuelt bilde av din karakter før du begynner å fylle ut på rollearket. Da blir det lettere for deg å dele ut poengene og karakteren vil virke mer levende og håndterlig.

Velg et trollnavn og et dekknavn

Hulder blir gitt et trollnavn i bergkongens initiasjonsritual og er hennes slavenavn i underverdenen. Trollnavnet bør være noe som høres trolsk ut. Eksempler er: Yugohtilda, Gryma, Hækjlinn. Gamle norrøne kvinnenavn som Gunda, Dagny og Torunn fungerer veldig godt. Eksperimenter litt med rare ordlyder slik at navnet hennes blir noe bare troll vil finne normalt.

Hennes tidligere navn, som hennes foreldre engang dømte henne til, hviskes bort fra hukommelsen som en del av ritualet. Over bakken bruker hun gjerne et dekknavn for lettere å passe inn i samfunnet.

Attributtene

Attributtene er det som viser hvor god eller dårlig huldra er i de forskjellige egenskapene sine. De er representert med forskjellige terningtyper. I Huldra opererer vi med 4, 6, 8, og 10side terninger. Disse finner du i rollespillforetninger eller du kan bestille de på nettet. For å forkorte navnene på terningene du skal bruke setter vi en T foran terningtypen. En 4side terningen vil da hete T4, mens en 10sidet vil hete T10.

I Huldra har man følgende attributter i to forskjellige kategorier:

Kroppslige attributter

Kropp, sjel og klokhet

Karisma attributter

Utseende, talent, empati

Her følger en forklaring over hva de forskjellige attributtene betyr og hva de brukes til:

Fysiske attributter

Kropp

Dette er et mål på hvor sterk, smidig og utholdende rollen din er. All fysisk aktivitet blir målt med kropp.

Sjel

Dette er et mål på hvor mye sjeelig, åndelig og psykisk kraft din rolle er innefattende av. En rolle med høy sjel er urokkelig i sin tro og har lett for å bruke magi.

Klokhet

Dette er et mål på hvor smart, vis og snarrådig din rolle er. En rolle med høy klokhet vil gjerne kunne komme seg ut av kinkige situasjoner ved å komme på en god plan.

Karisma attributter

Siden mye av det huldra er kjent for er hennes uimotståelige tiltrekningskraft har vi fokusert spesielt på dette. Her følger tre attributter som vil være gjeldende i en forføring.

Utseende

Dette er et mål over hvor vakker, søt eller sexy hulderen er. En hulder med høy verdi i utseende vil gjerne bruke sitt utseende til å vekke oppmerksomheten hos sitt bytte.

Talent

Som hulder blir man ofte skjenket med et opphøyd talent. Dette kan være alt fra en fantastisk røst, poetiske evner eller i et annet felt som krever kreativ innlevelse.

Empati

En del hulder har sterke empatiske kvaliteter. De forstår følelser, tanker og valg andre har eller tar. En hulder med høy

empati nærmer seg byttet sitt ved å fremstå som en reddende engel.

Du fører opp verdien for hvert attributt på rollearket som du finner på siste side i spillet. For at din hulder skal være kontrastfylt og spennende får du dele ut 3T6, 1T4, 1T8 og en 1T10 på de forskjellige. Altså tre av attributtene får ha T6, en skal ha 1T4, en skal ha 1T8 og en skal ha 1T10.

Velg med omhu, og velg etter beste evne ut ifra ditt bilde av rollen du forestiller deg. Dine avgjørelser her vil bestemme mye hvordan din rolle vil håndtere situasjoner under spilling.

Huldergull

Alle huldrer får 20 huldergull. Dette er representert med mynter eller spillesteiner som du får kjøpt på din lokale spillforening - men du kan bruke hva som helst bare du har 20 stykker av det. Disse brukes til å eskalere terningresultatet ditt under konflikter, og er et mål på huldrens magiske krefter.

Velg trekk

Din rolle har i tillegg til attributter noe som heter trekk. Disse trekkene kan du selv utforme navnet på, og vil være korte forklaringer på personlighetstrekk som gjør din rolle spesiell. Dette kan være: "flink til å få viljen sin", "har erfaring med datamaskiner" eller lignende korte setninger. Disse får du 5 poeng å dele ut på. Du kan gi et trekk mer enn et poeng, men da vil du få færre trekk til rollen. Bruken av trekkene vil bli forklart senere i spillet.

Og helt til slutt

Tenk gjennom hvordan din rolle oppfører seg. Hva slags dialekt prater hun? Kanskje du vil tegne et bilde av hvordan hun ser ut eller lignende.

Regler

I Huldra bruker vi et regelsystem for å bestemme utfallet av konflikter. Konflikter er når det er tvil om et utfall av en

situasjon. Man trenger ikke bruke konfliktsystemet dersom det er gitt hva som vil skje. En konflikt kan rettes mot både roller, SL roller, ting og representere arbeid eller oppgaver man gjør. Altså kan en konflikt oppstå f. eks når:

En spiller vil prøve å overtale en døddrukken til å bli med henne på sykehuset; En spiller vil finne frem til et hus hun bare har sett i drømme; Snike seg forbi en politibetjent uten at han ser henne; Knekke passordet til en PC; Riste av seg forfølgende biler ved å kjøre mot kjøreretningen.

Som spilleleder har man det endelige ordet på om det oppstår en konflikt eller ikke. Noen spilleledere liker å bruke terninger minst mulig, og noen bruker de mer enn de fleste. Dette er noe hver enkelt spillegruppe må finne fram til og det vil avgjøre hvilket fokus spillet får. Et veldig konfliktbasert spill vil ha store farer, og store potensielle fall. Et mindre konfliktbasert spill vil ha mer historie, dialog og en fortellende vinkling.

Det finnes to typer konflikter i Huldra. Den ene kaller vi en sjekk, og den andre kaller vi konflikt. Vi begynner med å forklare hvordan en konflikt fungerer.

Konfliktsystemet

Som nevnt tidligere kan en konflikt være rettet mot både mennesker, ting og oppgaver. I forklaringen som følger tenkes det at dette er en konflikt rettet mot en spillelederstyrt rolle. I Huldra fungerer konfliktsystemet på følgende måte:

I. Erklære en konflikt

Spiller eller spilleleder foreslår at det oppstår en konflikt. Oftest er det spilleleder som krever terningkast, men spillere kan også komme med forslag. Spilleleder og spillerne blir enige over hva som står på spill. Dvs.:

Hva vil skje hvis de vinner konflikten? Hva vil skje hvis de taper?
--

Her må spilleleder og spillerne bli enige om et balansert utfall både i negativt og positivt tilfelle. Spilleleder erklærer så hvor mange huldergull som står på spill i konflikten. Dette varierer på vanskeligheten til oppgaven som er tenkt utført, og den tenkte varigheten det vil ta. Her er en pekepinn for spilleleder:

Lett oppgave/kjapt utført:
2 huldergull
Utfordrende, men ikke langvarig:
5 huldergull
Vanskelig, mulig farlig og langvarig:
10 huldergull
Skjebnesvangert, og tidkrevende:
15 huldergull
Allt eller ingenting:
20 huldergull

2. Velg attributt

Spilleren velger hva slags attributt hun ønsker å benytte seg av. Hun forteller Spilleleder hvordan hun har tenkt å benytte seg av dette attributtet denne runden. Godtar spilleleder forklaringen, går dere videre til neste punkt.

Hun kan bare bruke det samme attributtet tre ganger i løpet av en konflikt, ønsker hun å bruke attributtet mer må hun kaste et huldergull for hvert ekstra bruk. Om en spiller ikke har igjen noen attributter, må hun bruke T4 på alle kast ut konflikten.

Ønsker en spiller å ta i bruk et trekk til handlingen hun har tenkt å utføre erklærer hun det nå. Spilleleder vurderer om dette høres forsvarlig ut, og gir beskjed om dette blir klarert. Trekket vil ha virkning når det satses huldergull.

3. Situasjonelle hindringer/hjelpemidler

Noen ganger spiller omgivelsene eller andre utenforstående elementer inn på ens yteevne i konflikter. F. eks: Det er vanskelig å skyte pil og bue i sterk vind eller åpne en safe i blinde. Det kan også være ting som

gjør oppgaven lettere. Gode verktøy når man skal reparere en motor, eller en datamaskin med internett når man skal finne informasjon. Spilleleder gjør en vurdering av situasjonen og gir kastet en minus eller pluss basert på graden eller alvorligheten av dette. Spilleren må trekke fra eller plusse på denne indeksen på resultatet av det følgende terningkastet.

Store situasjonelle hindringer:
-2
Mindre situasjonelle hindringer:
-1
Stabilt:
0
Mindre situasjonelle hjelpemidler:
+1
Større situasjonelle hjelpemidler:
+2

4. Satse huldergull

Spilleren velger hvor mange huldergull, om noen, hun vil bruke på kastet. Om hun har fått lov til å bruke et trekk på dette kastet legger hun til trekket som gratis huldergull, og trenger ikke bruke disse fra sin vanlige huldergullpott. Hun holder huldergullet hun har satset skjult fram til terningene er kastet.

Spilleleder velger også et antall huldergull, og holder dette skjult.

Spiller og spilleleder kaster sine terninger for attributtet, og viser frem sine huldergull som de har satset. Spiller og spilleleder ganger hvert sine antall huldergull med sine terningresultat og får en poengsum hver. Den som vinner med høyest poengsum tar den andres satsede huldergull, og får fortelle hva han eller hun gjør for å overvinne motstanderen. Hvis konflikten ikke er vunnet, dvs. at antall huldergull vunnet denne runden ikke svarer overens med konfliktens vanskelighet, får man bare fortelle hva rollen gjør som progresjon for å nå det endelige målet. Her er et eksempel hvor Hilda har klart å vinne over Pers

terningkast og hvor Hilda vil prøve å få Per med seg hjem til Bergkongen:

”Hilda nærmer seg sakte med sikkert Per som står i dokøen på den slibrige kroa. Hun sørger for at han har hennes oppmerksomhet ved å kaste håret voldsomt bakover. Når hun er sikker på at han har hans oppmerksomhet stryker hun hendene sine varsomt gjennom håret. Per svelger sakte.”

Hvis antallet huldergull vunnet av en av deltagerne i konflikten ikke har nådd målet satt i punkt 1, fortsetter man konflikten fra punkt 2. Dette gjentas til en deltager når dette målet eller trekker seg fra konflikten.

6. Resolusjon av konflikten

Hvis antallet huldergull vunnet av en av deltagerne i konflikten er likt eller høyere enn antallet huldergull som sto på spill fastsatt i punkt 1, har denne personen vunnet konflikten. Den som vinner får lov å fortelle hva som skjer ved slutten av konflikten. Denne monologen må innholde en tolkning av det som sto på spill, som ble fastsatt ved konflikten start.

Spesialregler for konflikter

Attributtet kropp og fysisk vold

Dersom en hulder eller SLrolle bruker fysisk vold i en av sine runder, noe som må gjøres med attributtet kropp, tar den som taper for dette kastet antall huldergull angriperen satset, minus det antall huldergull offeret satset, i skade.

Fysisk vold i en konflikt

Angriperers satsede HG - offerets satsede HG
= Offerets skade

Dette føres opp på rollearket til offeret. Dersom en deltager tar mer enn 5 skade er hun ute av konflikten. Spilleleder bedømmer om SLrollen er død eller levende

ut ifra beskrivelsen gitt av angriperens angrep.

Flere roller/SLroller i samme konflikt

Hvis flere roller vil bidra i samme konflikt, gjør man det på samme måte som vanlig konflikt, men lar de andre rollene også velge attributt, satse gull og kaste terninger.

Spillelederen får derimot satse et antall huldergull mot hver av spillerne.

Attributtene han bruker kan han variere for hver av dem, men han vil bruke opp attributtene fortere på denne måten. Husk at om man bruker opp alle attributtene får man bare bruke T4 resten av konflikten.

En konflikt rettet mot en oppgave eller ting

Mange ganger vil man prøve å få til noe som ikke er rettet mot en annen person og deres attributter. Da bestemmer SL hvilken vanskelighet denne oppgaven skal ha gjennom å velge en terningstype som kastes i stedet for attributter. Størrelsen av denne terningen vil avgjøre vanskeligheten.

T4 - lett

T6 - Vanlig

T8 - Utfordrende

T10 - Vanskelig

T12 - Veldig vanskelig

For å gjøre disse konfliktene mer tilfeldig enn vanlige personrettede konflikter kan spilleleder heller bestemme antall huldergull han satser ved å kaste en T4 eller T6.

Sjekk

En sjekk er en annen type konfliktløsning enn konflikt. Den utføres når det er snakk om noe som tar veldig kort tid, ting som ikke er essensielt for historien, ikke innebærer hulderens magiske krefter. F. eks:

”Slippe inn på en nattklubb ved å smile pent til vakta”

”Hoppe ned fra et hustak uten å skade seg”

Spesielt for sjekk er at man ikke bruker huldergull, verken for spiller eller

spilleleder, men kun en terning. Det høyeste resultatet vinner.

I hvilke tilfeller du skal bruke sjekk eller konflikt er opp til spillelederens stil, og spillernes ønsker. Noen vil kanskje nøye seg med å bare bruke sjekker, mens noen vil bruke konflikter til alt.

Magi og trollhalen

Ei hulder har etter forbannelsen et reservoar av magi som vi har kalt huldergull. Dette brukes på forskjellige måter. Du har konfliktmagi, og du har prekonfliktmagi. Konfliktmagi er evner som kan brukes under en konflikt, og vil alltid være knyttet til attributtet sjel. Prekonfliktmagi er besvergelses som kastes som sjekker før en konflikt oppstår. All magi har en huldergullkostnad som må betales for hvert forsøk på denne besvergelsen.

Prekonfliktmagi

Disse besvergelsene må gjøres før en konflikt starter, og er besvergelses som svekker en birolle slik at Huldra lettere kan overbevise om å bli med til underverdenen.

Trollbinde - kostnad: 3 huldergull.

Ved å kaste denne besvergelsen, lar hulderen sin fremtidige offer få et glimt av hennes skjønnhet før han ser henne for første gang. Dette kan være i drømme, eller at han ser henne kort i en menneskemengde.

Besvergelsen utføres ved å skrive navnet til offeret 9 ganger med hulderens blod på et papirark. Det må være offerets fulle navn, og kan kreve noe detektivarbeid å få skaffet til rette. Hvis besvergelsen er en suksess vil SLrollen ha en terningstype mindre å kaste mot alle utseenderelaterte angrep fra denne hulderen.

Trollfjes - kostnad: 3-5 huldergull

En hulder kan forandre sitt utseende til å ligne på noen andre. Hvor mange huldergull dette krever bestemmes av forandringens grad. Å kun forandre fjeset til en annen kvinne, er kun 3 huldergull,

mens å bytte kjønn og kroppsfasong er 5 huldergull. Vanskeligheten på sjekken som må gjøres bestemmes ut i fra graden av forandring som kreves. Konsulter vanskelighetstabellen på side 5 for å velge terningkastet sjekken må gjøres mot.

Trollspor - kostnad 8 huldergull, må først ha utført trollbinde

Etter at hulderen har kastet besvergelsen Trollbinde, kan hun legge ut spor for offeret, som han vil følge. Ved å dryppe blod med ikke mer enn 20 meter imellom kan hun lage en sti, som det nå trollbundne offeret vil føle en sterk dragning til å følge. Dette kan f. eks føre til en trygg plass for hulderen hvor hun kan forføre sitt bytte. Dette krever en sjekk mot offerets sjel.

Konfliktmagi

Trollklokke - 5 huldergull

Ved å kaste denne besvergelsen i en konflikt kan en hulder stanse tiden rundt de to. Dette er så klart en illusjon som bare offeret ser, men det kan gjøre han klar over at hulderen har mørke krefter og skremme han til å følge hennes råd. Dette kastet må gjøres som et sjelkast i en konflikt.

Trollhale - 1 huldergull

Huldra kan vise trollhalen sin som en spøkelsesaktig skygge, for å skremme sitt bytte. Dette kan tas i samarbeid med et annet attributt enn sjel.

Huldergull - 1-5 huldergull

Huldra kan bruke et antall huldergull til å skape en illusjon om at hun kan trylle frem ekte gull, enten i form av gullmynter, smykker eller gullbarrer. Dette er også bare noe offeret kan se, og gullet vil forsvinne etter at solen står opp. Antall huldergull som må brukes avhenger av kompleksiteten av gullproduktet som skal skapes.

Hulderens verden

Nå som du har lest deg gjennom reglene til spillet skal vi fortelle litt mer om spillets miljø. I Huldra spiller vi i dagens Norge, i

en by av ditt valg. Den store forskjellen fra vår virkelighet er at troll, hulder og andre eventyrskikkelser eksisterer.

Miljøet

Bergkongen

Kongstrollet er den mektigste skapningen som lever på norsk mark, eller skal vi si under. Han er gammel som landet er kaldt om vinteren, og har i sitt mektige rike under jorden blitt bitter og gammel. Larmen fra moderne teknologi og livsstil har blitt for mye for han, og han planlegger å bygge en hær av troll for å få litt stillhet. For å bygge en hær trenger han kristenblod til gryta si. I gryta fødes småtroll, vetter og andre grusomme monstre. Han forventer at alle hulder henter med seg kristenblod, og straffer de som ikke gjør ham fornøyd ved å la trollene torturere henne.

Underverdenen

Huldras hjem er et goldt rike av mosegrodde haller. I underverdenen renner bekker med de vakreste liljer. En tåke ligger alltid som et slør rett over den mosegrodde bakken, og små flygende alver er den eneste belysningen her nede. Hvis du på noen måte gjør disse arge på deg blir du forlatt i mørket, og i underverdenen er det ingen lett sak å finne vei. Underverdenen forandrer seg hele tiden. Der du fant en dam den ene dagen er det plutselig en blindvei. Det er heller ingen lett sak å komme seg ut, og heller ikke lett å vite hvor du først dukker opp når du kommer deg opp fra mørket.

Hulderens forbannelse

En hulder er satt i en forferdelig posisjon. Hun er dømt til et liv hvor hun må jakte på uskyldige menn og gi livet deres til en slavedriver, som planlegger å legge verden i grus. En hulder kan ha mange motivasjoner, og her er noen av dem:

Knekke forbannelsen

Hulderen ønsker å finne en kur til forbannelsen. Hun prøver desperat å finne lærde i de gamle veier, som kan hjelpe henne å finne en kur.

Gjøre sin mester til lags

Noen hulder ønsker bare å gjøre Bergkongen fornøyd med henne, og konkurrerer med andre hulder i en intern popularitetskonkurranse. Hun kan tenkes å prøve å stikke kjepper i hjulene på andre hulder. En slik hulder ser ikke på seg selv som en slave, men som en mørk heltinne som gjør verden en tjeneste, ved å rydde den for daukjøtt.

Stoppe Bergkongen

Bergkongen planlegger en krig. Hvordan skal de klare å stoppe ham i å gjennomføre sin grusomme plan? Bergkongen vil aldri la de leve hvis han får vite at de hjelper menneskene. Hvem kan hjelpe dem som hver natt må drepe?

Siste ord

Dette er mitt bidrag til R.I.S.K. i 2006. Noe jeg aldri helt skjønner før det er for sent er at en uke er for kort til å skrive denne type rollespill ferdig. Jeg har likevel klart å skrive et rollespill som har nok informasjon til å gi spilleledere og spillere nok materiale til å skape historier selv. Kall det gjerne en beta versjon, for jeg vil gjerne skrive mer til dette spillet. Slik det ligger her er det for mange spørsmål som ikke har svar, og for mange ting jeg ville ha skrevet om jeg hadde hatt tid. Men denne konkurransens mål er jo å få folk til å skrive, noe den absolutt har gjort i dette tilfellet. Jeg er veldig fornøyd med bidraget mitt, og kanskje har jeg et prosjekt som jeg kan bygge videre på. Kanskje dere vil se en revidert og forlenget utgave senere.

Spillets inspirasjonskilder

Først og fremst er dette spillet inspirert av Matthijs Holters Draug. Dette spillet viste at det var mulig å bruke våre egne sagn i

rollespill kontra Tolkiens fantasiunivers. Jeg håper vi vil se mer av det i årene fremover. Spillet konfliktsystem er sterkt inspirert av Dogs In the Vineyard av D. Vincent Baker.

Noen vil hevde jeg har stjålet mye her, og det stemmer temmelig bra. Sjekk ut spillet: <http://www.septemberquestion.org/lumpley/dogs.html>

Haldra

Nattens glemte herskerinner

Navn: _____

Dekknavn: _____

Fysiske Åtributter

Kropp: —

Sjel: —

Klokhet: —

Karisma Åtributter

Utseende: —

Talent: —

Empati: —

Trekk

Skade: __