

Huldrebarn

Et rollespill av Matthijs Holter
Skrevet for Båtsj-konkurransen 2015

Gården

Den lille gården er stor nok for dere. Det er mat på bordet. Mor og far er alltid i nærheten. Dere er små ennå, men hjelper til det dere kan.

Dere har ikke skjønt det enda.

Dere prater med dyra i fjøs og stall. Hører mor fortelle fra da hun var liten. Far synger.

Dere har ikke skjønt det, for dere er små.

Det er ikke alle som har det slik som dere. Som har gavene og byrdene dere har.

Det er ikke alle som har en mor som vokste opp under jorda.

Her i bygda er det bare dere. Kanskje i hele landet.

Kanskje er dere de eneste huldrebarna.

Barna

I dette spillet er alle rollene søsken. Moren deres er en hulder, faren deres et menneske. Dere er en blanding. Vi kommer til å følge dere gjennom årenes løp, gjennom fødsler og død, kjærlighet og savn.

På et punkt vil verden forandres, og ingenting blir det samme etterpå. Men det vet dere ikke nå.

Nå er livet bare som det er for alle mennesker. Alle er forskjellige. Alle sliter. Alle har en gave.

Lykke til i livet, huldrebarn.

Rollene

Hver rolle har et navn. Et kristent navn og et huldrenavn. Lag navn til rollen din.

Hver rolle har en plass i søskenflokket. Det er minst ett år mellom dere. Den eldste er åtte når spillet begynner. Bestem rekkefølgen – hvem er eldst, hvem er yngst?

Nå kan spillet begynne.

Rundene

Spillet foregår i runder (eller scener, om du vil – en runde er det samme som en scene). Hver runde er det én av huldrebarna som er hovedrollen, og de andre spillerne støtter opp på forskjellige måter: Kanskje spiller de mennesker, kanskje rollene sine, kanskje bidrar de på andre måter. Samme hva de gjør, skal scenen handle om hovedrollen; de andre er bare støttespillere.

På din runde skal spilleren til venstre være iscenesetter. De hjelper å få handlingen i gang.

Iscenesetteren skal kaste tre terninger: En svart, som er *skjebneterningen*; en hvit, som er *huldreterningen*; og en farget, som er *mennesketerningen*. Disse bestemmer noe om hva som skjer i runden (se neste side). Så skal de beskrive scenen som skal spilles ut, og hvem som er med. Iscenesetteren kan også være med å spille i scenen.

Noen runder har spesielle instruksjoner. Derfor må dere holde rede på runden dere er i, og rollenes alder. Den første runden er den eldste huldren 8, den nest eldste er 7, osv. Den andre runden er den eldste huldren 9, den nest eldste 8, osv.

Det er eksempler på runder på siste side.

Den eldste rollen starter spillet, så går det i rekkefølge ned til den yngste.

Terningene

Skjebneterning		Huldreterning		Mennesketerning	
Viser store hendelser som inntreffer dette året		Viser hvor mange andre huldrer (roller, moren, rollenes barn) som er tilstede i tillegg til hovedrollen		Viser hvor mange mennesker (faren, folk fra bygda) som er tilstede	
1	Dødsfall. Far, mor eller en av rollenes barn dør. (Velg selv, eller trill for hvem.)	1	Ingen	1	Ingen
2	Krig mellom landene	2	Ingen	2	Ingen
3	Uår og sult	3	Én	3	Ett
4	Fruktbarhet og velstand	4	Én	4	Ett
5	Noen har fått barn	5	To eller flere	5	To eller flere
6	Noen har funnet kjærligheten	6	To eller flere	6	To eller flere

Spesielle runder

Rollens første runde: Strategi

For hver av rollene er deres første runde spesiell. Da utvikler de sin *strategi*. Dette er måten de takler livets utfordringer på, og det kan følge dem gjennom livet til de dør.

Forslag til strategier:

Unnviker problemer

Søker alltid hjelp hos andre

Stikker av

Tar tyren ved hornene, uansett konsekvenser

Lyver

Bruker vold

Den som setter scenen bør sørge for at det dukker opp en utfordring for rollen. Spill ut scenen som vanlig, og *etterpå* kan dere diskutere hva slags strategi rollen viste. Skriv det ned.

Strategien din er det opp til deg å bruke. Den er et handlingsmønster som rollen vil falle inn i med mindre den gjør et bevisst forsøk på å unngå det, og endre seg.

Rollens tredje runde: Gave

For hver av rollene vil det også skje noe spesielt på deres tredje runde. Da kommer deres *gave* frem. Spilleren bestemmer før scenen om de selv vil velge gave, om noen andre skal gjøre det, eller om de vil plukke en tilfeldig. Spill ut scenen som vanlig, og når dere kommer til et passende punkt kan gaven vise seg.

Forslag til gaver:

Gjøre huldrin, altså gjøre mennesker permanent sinnssyke

Skifte ham

Binde med elskov

Overmenneskelig styrke

Venner i berget

Sette skrekken i menneskehjarter

Gaven kan rollen bruke når som helst i spillet. Det er opp til deg å beskrive hvordan det skjer. Konsekvensene kan du ikke alltid styre!

Endringen

Etter *hver* runde skal dere trille 2 terninger. Hvis tallet blir likt eller mindre antall runder dere har spilt, vil *Endringen* inntreffe neste runde.

Endringen er en stor forandring i verden. Den vil affekttere alle rollene, og alle dere kjenner, og de fleste dere måtte møte på. Dere skal bli enige om endringen sammen, og spille ut scenen der endringen inntreffer.

Det kommer bare til å være én endring i løpet av hele spillet! Når den har inntruffet, trenger dere ikke trille for endring mer.

Forslag til endringer:

En pest som dreper nesten alle

Krig mellom huldrer og mennesker

Ingen får barn lengre

Menneskene forsvinner fra jorda, kun de underjordiske blir igjen

Jesus Kristus vender tilbake

Sluttrunden

Hver spiller bestemmer selv når de vil spille sin siste runde. Si fra når runden begynner at dette blir din siste.

Når to spillere har spilt sin siste runde, skal de resterende spillerne også spille sin siste runde.

Eksempler på runder

Det er den tredje runden i spillet. Den tredje i søskenflokken har fokus. Rollens navn er Synnøve Sølvblad, og hun er nå 8 år. Dette er hennes første scene, og det betyr at hennes *strategi* skal defineres etter scenen.

Spilleren til venstre, som skal sette scenen, triller terningene. De viser 3 (skjebneterning), 2 (huldreterning) og 5 (mennesketerning). Det er uår, ingen andre huldreter er i scenen, og det er to eller flere mennesker der.

Scenesetteren beskriver at Synnøve er på vei hjem til gården over jordene da hun ser en flokk ukjente som har slått leir i skogbrynet. Når hun kommer nærmere, skjønner hun at det er fattigfolk som kommer til bygda for å tigge. Tynne, skjelettaktige stakkarer, som har med seg småunger som ligger slappe i armene deres. Synnøve er selv mager – sulten skriker i tarmene hennes...

I løpet av scenen ser vi hvordan Synnøve faktisk stjeler mat fra de fattige for at hun og familien skal overleve.

Etter at scenen er spilt ut, diskuterer spillerne hva strategien skal hete. Tyveri? Selvoppholdelse? De ender opp med: «Sørg for at familien overlever, uansett kostnad».

Når runden er ferdig, triller spilleren to terninger for å se om Endringen inntreffer. Terningene viser 8, og det er tredje runde. Endringen kommer ikke nå.

Det er den niende runden, og Synnøve Sølvblad, nå 14 år, er i sin tredje scene. Nå skal hun få gaven sin. Spilleren vil gjerne bli overrasket, og ber en annen spiller gi henne gaven underveis.

Scenesetteren triller terningene. De viser 4 (skjebneterning), 1 (huldreterning) og 1 (mennesketerning). Fruktharhet og velstand, og ingen andre i scenen.

Scenesetteren beskriver den nå velfødde og nesten voksne Synnøve som holder på å melke kyr. Scenen starter rolig, og de dveler ved luktene og lydene i fjøset; varmen fra dyrene, lukten av melk og skit, hendene som er litt ru etter melkinga.

Spilleren som skal gi gaven, beskriver hvordan Synnøve begynner å få en annen kontakt med krøttera. Hun kan føle hva de føler, og høre de enkle tankene deres. Hun kan prate deres språk.

Gaven hennes heter «Skjønner dyrenes språk».

Når runden er ferdig, triller spilleren to terninger for å se om Endringen inntreffer. Terningene viser 5, og det er niende runde. Endringen vil komme neste runde.