

TROLLTÅKA

Øivind Stengrundet

TROLLTÅKA

Det finnes en verden som ligger ved siden av vår. En verden fylt av drømmer, håp - og mareritt. I denne verden hersker De Andre, vesener som lengter etter vår verden, etter varmen og fargene de aldri selv har fått. I De Andres verden er det grått, mørkt og kaldt, mens vi kan bade i lys og mangfold.

Sløret som skiller vår verden fra deres er skjørt, så skjørt at det av og til skapes små revner. Gjennom disse hender det at noen av de svakere skapningene slipper gjennom, skapninger som ikke klarer å volde oss stor skade. Nisser, feer, vetter og småtusser, kanskje en sjelden gang et troll eller en hulder. Noen av dem kan bare utføre rampestreker, mens noen kan fange mennesker og drive dem til vanvidd. Vanlige mennesker kan ikke se dem, bare innimellom ense noe ytterst i øyekroken.

Men alle disse er bare fortropper. Bak dem lurar de virkelige farene, sagnene ingen tør å snakke om, marerittene vi aldri husker. Bak dem lurar De Andre, de som virkelig lengter hit, og som alltid er på leting etter større revner, etter hull inn i vår verden.

Og sløret er i ferd med å tynnes. De gamle Vokterne er for lengst borte, og revnene blir flere og flere, tegnene tydeligere og tydeligere. De fleste av oss er blinde for dem, men noen få ser signalene, aner mønstrene, og skjønner hva som er i ferd med å skje. Flere har prøvd å varsle myndighetene, men har blitt avfeid som sinnsyke og villfarne.

Menneskeheten er ikke klar for å høre sannheten om hva som truer, så nå foretrekker disse få klarsynte å jobbe i stillhet. De prøver å oppdage revnene før de blir for store, og reparere det de kan. Men de merker at noe er i gjære; angrepene blir flere og sterkere, og de etterlater spor som De Andre kan følge. Usynlige spor, som allikevel kan merkes på menneskene som kommer i kontakt med dem. De kaller det "Trolltåka", og den er i ferd med å spre seg...

Hva handler dette om?

I dette spillet skal man ta på seg rollen som etterforsker av det overnaturlige, en bekjemper av de "underjordiske". Skapninger som vi stort kjenner fra folkeeventyrene prøver å bryte gjennom til vår verden, og det er opp til spillerne å stoppe dem.

De underjordiske er flinke til å skjule seg, og det kan av og til være vanskelig å oppdage at det er de som er på ferde. Rollene har derfor trent seg opp til å se etter tegn både i hverdagen og i kanaler som aviser, TV og internett. Det kan være så uskyldige tegn som tre veltede søppelbøtter i samme gate (antakeligvis en nisse på ferde), to lottovinnere i samme bygård (en fe som prøver å skape kaos), to turgåere som blir savnet i samme fjellparti (kan det være ei hulder som har brutt gjennom?). De forskjellige skapningene gir seg til kjenne på ulike måter, og krever ulike midler for å bli stoppet. Klarer de å gjenkjenne riktig skapning i tide til å stoppe dem fra å volde uheldbredelig skade?

For å kunne stoppe de underjordiske, må rollene lære seg mest mulig om dem. Problemet er bare at jo hardere de går inn for å stoppe De Andre, jo mer tynner de ut sløret. Hvis de ikke er forsiktige, kan de selv bli en port inn i vår verden, en revne som de underjordiske kan komme seg gjennom. Hvor mye skal de våge å satse?

Spillet benytter seg av T10 (ti-sidede terninger), og det anbefales at du har minst 5 slike tilgjengelig (selv om du kan klare deg med bare 1, blir alt enklere hvis du kan kaste flere terninger samtidig).

Rollen

Rollene i dette spillet kan ha hvilket som helst yrke, selv om mange vil ha akademisk bakgrunn eller et granskende yrke. Bibliotekarer, professorer, forskere, journalister, politi, brannmenn, søppeltømmere, fjelloppsyn, sykepleiere, skogvoktere; det er mange som kan komme borti de underjordiske. Kanskje bare en uheldig kioskansatt som var på senvakt, eller en jordmor som befant seg på feil sted til feil tid? Felles for dem alle er at de har oppdaget at noe er på ferde, og vil bidra til å stoppe det.

Rollene i dette spillet har bare to egenskaper: **Kapasitet** og **Motstand**.

- **Kapasitet** sier noe om hvor sterke evner de har til å stoppe de underjordiske, og bestemmer hvor mange terninger de har mulighet til å ha i Terningpotten sin (se mer om Terningpotten litt senere).
- **Motstand** sier noe om hvor mye kunnskap og erfaring de kan tåle å opparbeide seg før de underjordiske klarer å bruke rollen som en inngangsport til vår verden.

Tenk over hva slags rolle du har lyst til å styre, slik at du er litt forberedt før vi skal lage rollen på neste side. Vil du lage en gravende journalist med et øye for sinnsstemninger hos folk? Eller kanskje en skvetten politimann som misliker mørket? Alt er opp til deg.

Å lage seg en rolle

Bakerst i disse reglene vil du finne enkle rolleskjemaer som brukes i spillet. Navn og yrke er ganske selvsagte felter, og kan hjelpe deg til å forstå hvilke ferdigheter rollen besitter. En lege vil for eksempel kunne si mye ut fra skader på et offer, mens en bibliotekar raskt vil kunne hente fram relevant informasjon fra bøker og nett. Tenk deg litt om før du velger yrke, slik at du får en rolle med de ferdighetene du vil ha.

- **Kapasitet og Motstand:** Når du skal lage en rolle, kaster du en T10 og legger til 5. Dette er poengene du har å bruke, og disse skal du fordele mellom **Kapasitet** og **Motstand**. Hvordan du fordeler disse vil også ha noe å si for hvordan rollen din vil bli. Har du mye på **Kapasitet**, men lite på **Motstand**? Kanskje rollen din har et tøft ytre, men egentlig er usikker og redd. Har du lite på **Kapasitet**, men mye på **Motstand**? Kanskje rollen din er stille og beskjeden, men har en sterk vilje under det forsiktige ytre. Kryss av i boksene på rolleskjemaet ut fra fordeling din.
- **Styrke:** rollen din er aldri helt alene her i verden, og du må nå ta stilling til hvor den henter styrken sin fra: Er det en person som gjør at rollen fortsetter å kjempe? Eller er det et vakkert minne som rollen kaller fram når det butter imot? Kanskje det er et spesielt sted som rollen kjemper for å bevare? Her skal du altså finne ut hva som gir rollen din styrke til å fortsette kampen.
- **Svakhet:** Hva er det som kan gjøre rollen din svak? Er det en person som den ikke kan klare seg uten? Er det en spesiell frykt som kan utløses av de underjordiske? Er det et tilbakevendende mareritt som gjør rollen svett og skjelven i knærne? Finn fram til den ene tingen som er din rolles Akilleshæl, den ene store svakheten som rollen er redd for at motstandere kan utnytte.

Rolleskjemaet inneholder også et felt for eiendeler, der du kan føre opp gjenstander du plukker med deg underveis i eventyrene.

Rolledød

Dersom **Motstand** kommer ned på 0, vil rollen miste forstanden, og en revne inn til De Andres verden vil åpne seg. Rollen vil ikke kunne helbredes, og de fleste vil dø som en følge av at underjordiske tapper livskraft for å komme seg inn i vår verden. Vanligvis vil 1-3 underjordiske komme seg gjennom når en rolle mister forstanden, litt avhengig av skapningenes styrke. Det er ikke sikkert at de dukker opp helt i nærheten av rollen, de fysiske lovene er ikke helt til å stole på når det gjelder sløret som skiller verdenene.

Terningpott og utfordringer

Når rollen møter på en utfordring, avgjøres det hele ved terningkast. Dette kan være alle typer utfordringer: å lete gjennom en avis etter tegn på De Andre, å slåss mot underjordiske skapninger, å utføre et ritual for å tette en revne, å foreta en fysisk manøver, å prøve å finne en bestemt bok i biblioteket – kort sagt kommer utfordringer i mange former.

For å bestemme utfallet av disse konfliktene benyttes en Terningpott. I denne potten kan du legge et valgfritt antall T10-ere, opp til Kapasiteten din. Med andre ord, hvis du har en Kapasitet på 4, kan du legge inntil 4 terninger i potten. Så kaster du alle terningene, og resultatene bestemmer utfallet slik:

- Alle terninger **over 5** (altså fra 6 til 10) utgjør en **Suksess**. Forskjellige utfordringer krever ulikt antall Suksesser for å anses som bestått.
- Alle terninger som viser **1 (en)**, utgjør en **krise**, og gjør at du mister 1 i Motstand. Jo flere terninger du satser inn i Terningpotten, jo større er altså sjansen for at du tar et steg nærmere avgrunnen.

Antallet Suksesser du trenger for å overvinne en utfordring vil variere, og noen ganger (slik som på skapninger) vil det være oppgitt hvor mange Suksesser du trenger for den utfordringen. For alle andre, generelle, utfordringer, gjelder følgende skala:

- **Lette utfordringer:** 1 Suksess. Dette gjelder enkle utfordringer, så som å snike seg ned en gang, svømme over en elv med svak strøm, og finne en bestemt bok i en samling.
- **Krevende utfordringer:** 2 Suksesser. Her er det utfordringer som stiller høyere krav: Å klatre opp en murvegg, å dirke opp låser, eller å finne fingeravtrykk på et åsted.
- **Vanskelige utfordringer:** 3 Suksesser. Her kommer de vanskeligste utfordringene, slik som å løse kryptiske koder, å tjuvkoble kjøretøy, eller å gjenkjenne tegn etter spesifikke skapninger på et åsted.

Å tette en revne

Dersom rollene oppdager ei revne i sløret, er det viktig å få tettet den så fort som mulig. En åpen revne vil kunne slippe gjennom 1-2 skapninger hvert døgn, og har derfor potensiale til å spre stort kaos. Når en rolle (eller flere) kommer fram til ei revne, har den/de to valg:

- **Holde revna tett:** Dette krever enorm konsentrasjon, og regnes om en stor utfordring. Den krever 3 Suksesser for å lykkes, og rollen(e) vil bare klare å holde revna igjen så lenge konsentrasjonen deres ikke brytes. Hvis den brytes, må det kastes på nytt for å prøve å få kontroll på revna igjen.
- **Tette revna:** Å tette ei revne krever 5 Suksesser, i tillegg til et magisk ritual (se under). Dette er uhyre vanskelig å klare for én person, men her kan opptil 3 personer samarbeide: Så lenge de har kroppskontakt, kan inntil 3 roller bidra inn i Terningpotten for å få større sjanse til å tette revna. Men, de vil fortsatt kunne oppnå Kriser på terningene sine, og slik kanskje åpne ei ny revne.

For å tette ei revne må det alltid til et ritual, selv om noen av dem kan være enkle. Hvilket ritual som må gjennomføres, vil variere fra revne til revne, men typisk vil det innebære å markere bakken under revna med magiske symboler, og ofring av noe spiselig. Noen revner vil også kreve at bestemte formularer framsies.

Eventyrideer

Det finnes mange måter å komme i kontakt med Trolltåka på. Her kommer noen eksempler som kan brukes til å sette i gang eventyret på:

- Både VG og Dagbladet melder om omfattende sykkeltyverier, men på to forskjellige steder i byen. *(Det er to nisser som har sluppet gjennom hver si revne)*
- Fire personer har blitt borte i Jotunheimen de siste to ukene. Ingen av dem har blitt funnet igjen. *(Ei hulder, med lyst hår og grønne øyne, har sluppet gjennom).*
- I Drammenselva har man funnet mye fisk som har ligget med buken opp. *(Nøkken har kommet seg gjennom ei revne like ovenfor byen, og ligger på lur i en kulp der. Foreløpig har ingen mennesker blitt tatt, men det går en tursti like ved)*
- Flere kjente på Facebook uttrykker sin harme over grevlingene som har veltet søppelbøtter i nabolaget. *(Det er en nisse som har kommet gjennom ei revne i bakhagen til en av rollenes naboer)*
- VGs lørdagsutgave er full av skrivefeil. VGnett skriver at de ikke kan skjønne hva som har skjedd, men på tirsdag skjer det samme. *(En fe har kommet seg inn i VG-bygget, og tuller med filene som sendes til trykking)*
- Kulturministeren dukker opp på TV med store ringer under øynene, og snakker om at bøker settes opp på teateret at hun har lest en ny symfoni. En pressemelding senere på dagen skylder på søvmangel, men mange spekulerer i rus. *(Her har både en mare og en fe slått seg ned i bakgaten bak kulturministerens hus. Rollene må derfor bli kvitt begge, og tette revna)*

Skapninger

Her kommer et lite utvalg av skapninger som rollene kan støte på. De er oppgitt med hvor mange Suksesser som trengs for å overvinne dem, samt hvilket angrep de utfører. Dette angrepet skjer dersom rollen mislykkes på sitt kast (altså: ikke får nok Suksesser til å overvinne skapningen). I tillegg følger det en kort beskrivelse av skapningen og hvor de kan finnes.

Navn:	Nisse	Suksesser:	1
Angrep:	Rampestrek. Dette kan være å dra ned buksa på rollen, å snurpe igjen hetta dens, å knyte sammen skolissene, og lignende. Mer irriterende enn farlig.		
Beskrivelse:	Små og kjappe, men ikke spesielt intelligente. Elsker å drive med rampestreker, slik som å gjøre melka sur i fjøset, å riste ned alle eplene fra et epletre, slippe ut luft fra bildekk, eller velte søppelkasser. Finnes overalt.		

Navn:	Hulder	Suksesser:	2
Angrep:	Vil gjøre rollen forelsket i seg, slik at rollen slutter å slåss. Huldra vil ikke skade rollen, men vil føre dem bort og holde dem som søvnige sengekamerater. Dersom huldra går lei av dem, vil de forlate ofrene sine i ødemarka, slik at de kan sulte i hjel.		
Beskrivelse:	Vakre unge jenter med lange kjoler som skjuler halene deres. Lokker ofre med sang bort fra stier og veier, og lurar dem med seg. Dukker opp i skoger og fjell.		

Navn:	Nøkken	Suksesser:	3
Angrep:	Hypnotiserer ofrene med de store øynene sine, og lokker dem ut i vannet, der de drukner		
Beskrivelse:	Store og klumpete, med langt hår som dekker hele kroppen. Avhengig av vann for å overleve, og finnes i dype kulper og små innsjøer		

Navn:	Vette	Suksesser:	2
Angrep:	Har spisse tenner, og vil bite i armer eller bein hvis de får sjansen. Hvert bitt fra en vette gjør at rollen mister 1 i Motstand.		
Beskrivelse:	Ser ut som små barn, med langhåret grå pels over hele kroppen. Er blodtørstige, og tar gjerne livet av kjæledyr og mindre husdyr. Sårene kan minne om rovdyr, og angrepene blir ofte avskrevet som ulv, rev eller villhunder.		

Navn:	Fe	Suksesser:	1
Angrep:	Vil forvirre rollen slik at den ikke lenger vet hva den heter eller hvor den er. De som blir rammet vil ofte bare virre rundt i flere minutter etterpå, ute av stand til å forklare hvem de er eller hva de driver med. Ofrene kan rett og slett virke rusede.		
Beskrivelse:	Små, bevingede skapninger, som farer rundt og gjør små og store pek. Elsker å gjemme ting, som nøkler og mobiltelefoner, men kan også spenne bein på folk og skifte trafikklysene i tide og utide. Finnes overalt.		

Navn:	Troll	Suksesser:	3
Angrep:	Vil feie til rollen med de lange armene sine. Rollen vil miste 2 i Motstand, og vil få et blekt merke der trollet traff, et merke som aldri går bort.		
Beskrivelse:	Lange og tynne skapninger (2,5 m høye), med lange armer og bein. Spisse lange neser og hud som bark gjør at de ofte kan se ut som trær når de står helt stille. Liker å starte steinskred og å velte trær med roten. Finnes i skog og fjell, og er tøffe å bli kvitt.		

Navn:	Mare	Suksesser:	2
Angrep:	Maren vil kaste magisk støv på rollen, slik at den faller i søvn. Så vil den starte rittet sitt.		
Beskrivelse:	Ser ut som en gammel mann eller kvinne, og hjemsøker folk når de sover. Den vil sette seg på offeret, og ri søvnen deres slik at ofrene hjemsøkes av vonde drømmer. En natt med en mare på brystet vil gjøre at rollen mister 1 i Motstand		

Navn:	Lussekatt	Suksesser:	1
Angrep:	Lusekatter har et giftig bitt, og dersom en rolle bites, vil den bli øyeblikkelig kvalm og må kaste opp. Slik settes den ut av spill, og lussekatten kan unnslippe.		
Beskrivelse:	Ligner på vanlige katter, men har horisontale pupiller i stedet for vertikale. De smyger seg rundt blant mennesker og sprer sykdom gjennom bittet (kvalme), urin (feber) og berøring (kraftig hoste). Sykdommen varer vanligvis 1-3 dager før den forsvinner av seg selv.		

TROLLTÅKA

Navn:	Yrke:
Styrke:	Svakhet:

KAPASITET

MOTSTAND

Eiendeler:

TROLLTÅKA

Navn:	Yrke:
Styrke:	Svakhet:

KAPASITET

MOTSTAND

Eiendeler: