Troldetagfat

Et live scenarie for børn i alderen 10-13 år af Denise Brødløs Færge - baseret på scenariet Trolltagen af Theodore Bergquist

Tidsplan

- 10.00-11.00 **Indskrivning og våbentjek**
  Spillerne ankommer, får lavet (eller opgraderet) sin karakter, sminker sig, tager ører på, får sit kostume på og alle våben og skjolde tjekkes for sikkerhed.
- 11.00-11.20/11.30 **Briefing**
  Der bliver sagt velkommen, kort fortalt om rollespil, hvad der skal foregå i dag, gennemgået regler, svaret på spørgsmål osv.
- 11.20/11.30-14.30 **Spillet**
  Her sker alt det sjove og historien ruller.
- 14.30-15.00 **Spilstop og debriefing**
  Spillet stopper for i dag og vi mødes for lige at samle op på hvad der er sket i dag.
- 15.00-16.00 **Farvel og oprydning**
  Vi ser meget gerne at spillere og forældre hjælper med oprydning i området.

Forhistorie

De tre trolde Brøl, Skal og Tørre er udstødt fra deres troldehule og søger desperat efter en måde at blive lukket tilbage ind i deres troldehule igen. En dag får de øje på Anton, en flot ung mand, som de hører bliver tiltalt prins. De finder sig selv yderst heldige at have fundet en rigtig prins, og bestemmer sig for at fange ham, og tilbyde ham til Troldekongens datter som brudgom, i håb om at blive lukket ind i troldehulen igen.

Plotoversigt

Spilstart (ca. kl. 11.20/11.30)

Eventyret begynder (2 faste npc roller)

Ca. 10-15 min

Eventyrerne starter ud med at tage ned til kroen, i håb om at finde noget arbejde og måske en bid mad.

Kroen er ejet af Magnus (NPC) og Barbara (NPC). Deres søn, Anton (også kaldet prinsen), bliver kidnappet af trolde, kort efter spilstart (han er ude og lede efter noget i det høje græs). Barbara ser tre store trolde tage Anton til fange og stikke af med ham, ind gennem skoven. Barbara løber fortvivlet ind i kroen og beder nogen om at redde hendes søn. Magnus tilbyder eventyrerne 100 sølvstykker, hvis de straks vil drage ud og redde Anton.

Røvere i skoven (2-3 npcer)

Ca. 30 min

I vejkrydset i skoven står to røvere, Husk Vildøkse og hans søskende, som forsøger at røve eventyrerne, men da de ser der store antal af eventyrer (som forhåbentlig spørger om vej), finder de på en bedre ide. Røverne har tænkt sig at have lidt sjov med eventyrerne, nu hvor de har information, som de skal bruge.

- Opgave:

Røverne fortæller efterfølgende, at de så troldene gå ned igennem skoven, måske druiden, som bor dernede, har set hvilken vej de gik efterfølgende.

Over stok og sten (1 npc)

Ca. 30 min

Druiden er en gammel mand, som ikke husker alt for godt. Selvfølgelig har han set trolde, som han gerne begynder at fortælle en hel masse fakta om (såsom, hvor store de kan blive, hvor grimt de kan lugte, osv.).

- Opgave:

Druiden fortæller efterfølgende, at han sidst så tre trolde og en flot ung mand bevæge sig ned af stien mod dværgebakkerne.

Færden af trolde (2 npcer)

Ca. 15-30 min

På vejen ned af stien mod dværgebakkerne, sidder der to trolde med ryggen til og snakker højlydt om deres seneste gode måltid (som lyder som om det godt kunne være en ung mand).

- Opgave:

Troldene har ikke set andre trolde for nyligt, så eventyrerne må forsætte mod dværgebakkerne.

Dværge (1-2 npc(er))

Ca. 30 min

Imellem bakkerne går en dværg/to dværge rundt og måler op. De er ved at afgøre hvor stor deres nye indgang skal være, og hvor meget sten de skal bruge til at bygge denne.

- Opgave: *Få eventyrerne til at hjælpe med at udvælge et passende sted til indgangen og beregne mængden af sten der skal bruges (simpelt matematikstykke). Hvis spillerne er meget hurtige, så træk gerne ud med f.eks."Jamen, hvor skal vi flytte jorden hen?" eller "Hvad nu hvis det begynder at regne ind?"*

Dværgene fortæller efterfølgende hvor eventyrerne kan finde troldenes ildelugtende hule (de kan lugte troldeprutter helt ned under jorden i det område). Tegn evt. et kort.

Der hvor troldene bor (3+ npc(er))

Ca. 15-30 min

Troldekongen Kullerklang, ser sig selv som en god og venlig troldekonge. Han regerer fra en mægtig "tronsal", det synes han i hvert fald selv. Han sidder på sin trone og halvsover.

I tronsalen sidder Troldekongens datter, Ruskerap, og Anton og spiller mølle (eller et andet simpelt brætspil). Ruskerap har meget svært ved at forstå de regler Anton har forklaret for spillet, men hygger sig alligevel gevaldigt med sin "forlovede". Flere trolde sidder evt. og forsøger at følge med i spillet. Anton er fint med på ideen om at gifte sig med den (knap så kønne) troldeprinsesse.

Da eventyrerne kommer, bliver de budt velkommen af Kullerklang, som insisterer på at troldene og eventyrerne gennemgår troldenes velkomstcermoni (evt. noget ala kludermor).

Efterfølgende foreslår Anton at de alle sammen kan gå ned til hans forældres kro, få en bid mad og fejre forlovelsen.

Tilbage ved kroen (alle)

Ca. 30 min

Alle samles, spiser og hygger. Magnus og Barbara er meget glade for at Anton er kommet tilbage, men knap så glade for deres kommende svigerdatter.

Spilstop herefter (ca. kl. 14.30)