
UNDER SENGA

Et rollespill til R.I.S.K. 2011

Av kandidat #7



Langs hushjørnene kryper de. Under sengene ligger de. I skyggen av seg selv hvisker de på språk der hvert enkelt ord er tøv, men vi forstår hva som blir sagt. Det er bare vi som kan se dem, høre dem, lukte dem – og stoppe dem. Jeg begynner å bli for gammel til å fortsette kampen. Det er deres tur nå. Lykke til.

Absalom, golden retriever, far til fire kull
Christiania, 1899

INNHold

Introduksjon	s. 3
Rollene	s. 3
- Det skumle	s. 3
- Andre hindringer	s. 4
Budsystemet – slik spiller du	s. 4
- Konflikter	s. 4
- Sjetongbanken	s. 5
Slik lager du en rolle	s. 6
- De uskyldige – arketyperne	s. 6
- Trekk	s. 7
- Modighetstabellen og modigverdi (MOT)	s. 9
- Flaks	s. 10
- Svakheter	s. 11
Rollepoeng	s. 11
Til spillederen	s. 12
- Spillederens sjetonger	s. 12
- Det skumle – oversikt	s. 12
- Hva skal spillet handle om?	s. 13
Vedlegg #1 – Rolleark for monstre	s. 14
Vedlegg #2 – Rolleark til rollene	s. 25

INTRODUKSJON

Har du noen gang opplevd at det er noen som puster i klesskapet ditt? Har noen skrapet på vinduet ditt, men alt du ser er en kvist fra treet i hagen? Dersom du har hatt kjæledyr, har det noen gang gjødd eller skutt rygg mot noe som du ikke kunne oppfatte?

Da har du opplevd det som dette spillet skal handle om.

Under senga er et rollespill for to til fire deltakere og en spilleleder. Det handler om de tingene bare barn og dyr kan oppfatte – de skumle tingene som gjemmer seg og venter på det rette øyeblikket.

Det er ikke noen forutbestemt historie i *Under senga*. Historien lager dere mens dere spiller.

ROLLENE

Rollene i *Under senga* skal være en blanding av barn og dyr. Barna skal være toppen elleve år gamle. I *Under senga* er det slik at når et barn fyller tolv, mister det evnen til å oppfatte det skumle – med mindre noe forferdelig har skjedd i fortiden. Mange voksne som har opplevd skrekkelige ting som barn, kan oppfatte det skumle hele resten av livet.

Hver rolle har et utvalg av trekk som definerer den. En liste av ti typiske trekk finnes for hver arketype bakerst i spillet. Du må velge ti trekk fra en større liste, som du skal gi poeng til, fra fem (5) til en (1). Alle de andre trekkene har en poengverdi på null (0). Hva dette betyr, kan du lese mer om litt senere.

Hver rolle har en modigverdi, som viser hvor skumle de skumle må være for at rollene vil stikke av eller gi seg. Det står også en tabell på rollearket der man skal krysse av for hvor mange av hver skummel ting man har møtt og overvunnet. Dette får betydning etter hvert. Når man spiller

kommer man også til å få noe som heter rollepoeng, og disse kan brukes til å bli flinkere til ting. Du kan lese mer om dette også litt senere.

Til slutt har man noe som heter svakheter. Hver rolle skal ha tre stykker – en fryktelig, en sinnevekkende, og en elsket. Dette leser du også mer om lenger nede.

DET SKUMLE

Rollene i *Under senga* har en bevissthet om det skumle, og har bestemt seg for å prøve å stoppe det i fellesskap. Det skumle kan være hva som helst fra eventyr, vandrehistorier, og fortellinger. Troll er kanskje noe av det farligste, spøkelser kan være litt både og. Heksekatter, nisser, dodrauger, og vampyrer må man også passe seg for.

Det skumle har også noen trekk, og noen av deres arketyper er også presentert bakerst i spillet. Det skumle har også en

skummelverdi, og en liten liste over ting de ikke tåler.

ANDRE HINDRINGER

Voksne kan verken oppfatte eller forstå det skumle, med mindre de har blitt utsatt for noe fryktelig i barndommen. Voksne vil stort sett alltid avfeie snakk om det skumle som overtro, innbilning, livlig fantasi, rampestreker, spøk, eller mareritt. De vil skylde på bøker, film, og dataspill. Voksne kan ikke overbevises. Noen voksne vil til og med skade barn eller dyr.

Det å være et dyr gir deg mange muligheter, men også hindringer.

Allergikere vil ikke ha deg i nærheten, du får som regel ikke kjøre buss alene, du har ikke tommer, du lever ikke så lenge, og enkelte ting er litt vanskelige å forstå. Du kan bare snakke med barn, for det er bare de som forstår deg – selv traumatiserte voksne kan ikke forstå deg, selv om de forstår seg på det skumle.

Et barn har også sine begrensninger. Du får ikke være sent oppe, du har ikke egne penger, og du får ikke gå så langt alene.

Omgivelser, miljø, og vær- og føreforhold kan også komme i veien for rollene. Dette kan skape spenning og vanskeligheter som kommer utenpå det rent skumle.

BUDSYSTEMET – SLIK SPILLER DU

Når du begynner å spille *Under senga*, skal du begynne å ta i bruk trekkene på arket ditt og verdiene som hører til.

Først skal du finne frem en del sjetonger eller andre ting som kan brukes som symboler – det kan være småstein, perler, fyrstikker, eller andre omtrent likedane småting. Helst ikke bruk spiselige symboler, siden de kan forsvinne fort. Fra nå av skal disse symbolene bli omtalt som sjetonger.

I tillegg må du finne frem en mynt eller en terning som man kan bruke til å avgjøre uavgjort med.

Ved starten av hvert eventyr skal du legge sjetonger på arket ditt der det står TREKK, like mange som hvert tall, ved siden av hvert tall. Deretter skal du legge sjetonger der det står MOT – legg sammen alle

tallene i tabellen og legg like mange sjetonger der (første gang du spiller står det ingen tall der, så da skal du ikke legge noe der).

Disse sjetongene kan du bruke til å by på handlinger i spill. Det trenger du når du havner i konflikter. Disse sjetongene kommer til å bli brukt opp under spillets gang, men du får fornye dem ved starten av neste eventyr.

KONFLIKTER

I *Under senga* er det en regel som sier "Si ja, eller gjør et bud!" Det vil si at du får til alt med mindre du blir utfordret. Når du blir utfordret, kalles det en konflikt.

En konflikt kan være skapt av personer eller individer (altså roller eller biroller), eller av omstendigheter utenfor dette

(kontrollert av spillederen). Den som ønsker å utfordre handlingen din, kalles utfordreren.

Utfordreren begynner ved å legge en sjetong på bordet, og har dermed skapt en hindring. Dette kalles et bud. Utfordreren har budt en sjetong, og målet er å vinne – det vil si å ha flest sjetonger på bordet. Vil man være sikker på å vinne, kan man gjerne legge på flere med en gang – men vær obs på at man kan vinne på walk-over, og da vil man ha brukt flere sjetonger enn man trengte.

Dersom to parter etter en budrunde har like mange sjetonger på bordet, må man slå mynt og kron eller kaste en terning om hvem som vinner.

Men utfordreren har altså lagt (minst) en sjetong på bordet. Nå kan det skje en av flere ting:

1. Du kan utligne budet ved å plassere like mange sjetonger på bordet som utfordreren har.

I dette tilfellet kan utfordreren velge å legge på flere sjetonger, eller han kan godta utligningen. Godtar han utligningen, må dere slå mynt eller kaste terning om hvem som vinner.

2. Du kan legge på to (eller flere) sjetonger og dermed by over utfordreren.

I dette tilfellet kan utfordreren igjen utligne eller overby.

Husk at du må bruke et passende trekk når du byr, utligner, eller overbyr. Når det er tomt for sjetonger på det aktuelle trekket,

kan du ikke by flere – med mindre du tar sjetonger ut av sjetongbanken på bordet. Les mer om den lenger nede.

3. Akseptere tapet.

Dette er for eksempel noe du kan bli nødt til å gjøre hvis du ikke har sjetonger igjen på arket, eller du blir utfordret på et trekk du ikke har satt noen poeng i.

Det morsomme er at når du taper, er det du som får lov til å skildre utfallet. Husk at du faktisk skal tape – det er feigt å beskrive det mest mulig smertefritt! Ta i litt.

Når sjetonger er blitt brukt til å by med, er de brukt opp og skal legges til side eller i en eske eller pose et sted. Disse er ikke med i spillet lenger. Du får nye sjetonger ved starten av neste eventyr.

SJETONGBANKEN

Midt på bordet skal det stå ei skål eller ligge et ark (eller noe lignende) som det skal ligge noen sjetonger på. Dette kalles sjetongbanken. Disse kan man bruke som ekstra sjetonger når man selv har gått tom.

Ved starten av hvert eventyr legges det et antall sjetonger i banken likt dobbelt antall spillere pluss tre (3). Sjetonger kommer til å forsvinne ut eller bli lagt til i løpet av spill. Sjetongene som er igjen ved eventyrets slutt deles likt på spillerne og gis ut som rollepoeng. Ingen av spillerne skal ha flere enn andre, så om det blir noen til overs, skal dette tallet noteres, og like mange ekstra sjetonger skal legges i banken ved starten av neste eventyr.

NÅR TAS SJETONGER UT AV BANKEN?

Som oftest når en spiller trenger en ekstra sjetong. Sjetongene fra banken kan brukes til både trekk, flaks, og modighet.

Sjetonger fra banken kan også brukes for å skape en tvist i fortellingen. Det kan være at du vil rollen din skal huske noe spesifikk informasjon, at de tilfeldigvis befinner seg like i nærheten av en bekk når de må bekjempe en vampyr, eller lignende situasjoner der tilfeldigheter som ikke har blitt etablert, kan presentere en uventet løsning.

Tvister kan utfordres som normalt i en konflikt, men da kan spillere kun bruke sjetonger fra banken, og ikke sjetonger på arket sitt.

NÅR LEGGES SJETONGER I BANKEN?

Når spilletderen aktiverer en av rollens svakheter, tar han en av sine sjetonger og legger den i banken. Likeledes når en spiller aksepterer et tap i en konflikt, legges en av spilletderens budte sjetonger i banken etter at nederlaget er skildret av spilleren.

SLIK LAGER DU EN ROLLE

Først velger du barn eller dyreart. NB! Det bør være minst ett barn i hver gruppe, eller helst halvparten barn og halvparten dyr.

Du kan notere deg at du har femten (15) poeng å fordele på trekk. Så ser du på trekkene, og velger deg ti trekk som du kan sette poeng i.

Du kan sette fra fem (5) til ett (1) poeng i hvert trekk du har valgt. På de trekkene du ikke setter noe i, kan du skrive 0, eller la det stå åpent.

Alle roller begynner med MOT på null (0). Denne kommer til å øke gjennom spill. Se mer om dette der det står om modigverdien.

DE USKYLDIGE – ARKETYPENE

Dette er arketyperne man kan velge mellom. Se på listen med trekk for å finne ut hva de forskjellige kan gjøre.

BARN

Menneskebarn i alderen 6-11. Barn under seks år har ikke nok å rutte med, barn over tolv har mistet evnen til å se det skumle.

KATT

Arrogante, bedrevitende, fri – og lander alltid på beina.

HUND (LITEN)

Menneskets beste venn.

HUND (STOR)

Menneskets beste venn i økonomipakning.

MARSVIN/KANIN

Marsvin og kaniner (herunder også chinchilla) er kjappe og har gode gnagetenner.

HAMSTER/ROTTE

Hamsteren er liten og kjapp, og sniker seg lett omkring usett. Rotta er litt større, og mer aggressiv, men er ellers mye det samme.

SLANGE

Slangen er enkel å snike med seg omkring. Den er ikke giftig, men kan bite og kveile. Slangen er også av en eller annen grunn nærmere det skumle enn andre dyr. Slinger har ofte vært nøytrale i striden mellom de uskyldige og de skumle.

FUGL

Dekker typiske store kjælefugler. Fuglen kan gjenta enkle fraser, og fly hvis den får lov.

SKILPADDE

Skilpadden er en landvariant, og blir ikke mye større enn et vaffeljern.

TREKK

Dette er en liste med trekk og beskrivelser av trekk. Hvem som har dem står i parentes under hver oppføring.

ALTETENDE (HUND)

Dette er evnen til å overleve på alt mulig slags fôr, om det så ikke egentlig er spiselig.

BEKJEMPE (ALLE)

Dette er å bekjempe det onde i verden. Det kan både innebære å slåss som vanlig, men trenger ikke bety vold – som oftest er det noe annet rollen gjør som fjerner ondskaper.

FATNING (KATT, SLANGE)

Dette er evnen til å virke uberørt i stressede situasjoner, for eksempel når man lyver eller blir skremt.

FIKSE (BARN)

Dette er evnen til å lage og reparere ting, bruke redskaper, eller på andre måter være nevenyttig.

FLY (FUGL)

Dette er hvor flink du er til å fly. Går spesielt på vanskelige manøvre og fart.

GNAGE (GNAGER, HUND)

Dette er evnen til å bruke tennene effektivt til å skade materiale, lage hull i vegger osv.

GRAVE (GNAGER, HUND)

Å grave og lage tunneler kjapt og effektivt.

GYMNASTIKK (ALLE)

Dette dekker det meste av fysisk aktivitet. Det gir likevel ikke sjansen til å gjøre manøvre som formen til rollen ikke tillater (for eksempel å la en slange kaste noe, eller en skilpadde hoppe).

HOGGE (SLANGE, FUGL)

Dette er evnen til å skyte frem hodet og bite eller fange noe med munnen/nebbet og holde det fast.

HOPPE OG SPRETTE (LITEN HUND, KANIN, MARSVIN, CHINCHILLA)

Dette er evnen til å bykse omkring, hoppe høyt, fort, og lenge. Holde seg i vigør.

JAKTE (KATT, HUND)

Dette omfatter alt som har å gjøre med å finne og jakte ned et bytte, inkludert å skygge det, forutse bevegelsene til byttet, og å få tak i det.

LANDER ALLTID PÅ BEINA (KATT)

Dette er evnen å beholde kontrollen i et ellers ukontrollert fall eller lignende manøver.

LURERI (ALLE)

Dette er å narre noen på en eller annen måte, eller være utspekulert.

NUSSELIG (ALLE)

Dette er evnen til å la sitt nusselige, søte utseende distrahere og unnskyldt alt du foretar deg.

OPPMERKSOMHET (ALLE)

Dette er å legge merke til omgivelsene. Husk at katt, hund, og slange har muligheten til å se i mørket eller å se uten å se (via varmesyn eller vibrasjonssanser).

PILE (GNAGER, KATT)

Dette er å komme seg i sikkerhet raskest mulig, og være et kjapt og vanskelig mål.

PRATE (BARN)

Dette er å prate med alle mennesker som har et språk, så lenge dere snakker samme språk. Alle prate-trekk inkluderer også evnen til å overtale, forklare, og på andre måter formidle et budskap gjennom ord.

PRATE – BARN OG DYR (ALLE)

Dette er å prate det hemmelige språket som barn og dyr kan snakke sammen. Alle

prate-trekk inkluderer også evnen til å overtale, forklare, og på andre måter formidle et budskap gjennom ord.

PRATE – FRASER (FUGL)

Dette er å lære og prate innlærte fraser på menneskespråk. Alle prate-trekk inkluderer også evnen til å overtale, forklare, og på andre måter formidle et budskap gjennom ord.

PRATE – DET SKUMLE (DYR)

Dette er å prate det hemmelige språket som alt det skumle kan prate. Alle prate-trekk inkluderer også evnen til å overtale, forklare, og på andre måter formidle et budskap gjennom ord.

SAMLE (GNAGER, HUND)

Dette er å samle på ting og holde dem skjult. Det er også å finne riktig ting når det behøves.

SLÅSS (ALLE)

Dette er å slåss på et eller annet vis.

SNIKE (ALLE)

Dette er å bevege seg omkring usett og uhørt.

SPORE (HUND)

Dette er å lokalisere noe basert på fotspor, lukt, og lignende. Letingen kan foregå over lengre tid.

STUPBOMBE (FUGL)

Dette er å angripe fra luften med stor fart og hele kroppsvekten bak et nebb eller ei klo, og deretter komme seg utenfor rekkevidde igjen.

TRIKSE (HUND)

Dette er å lære og å utføre innlærte triks, som å apportere, spille død, følge kommandoer, gjete, osv.

UNDERSØKE (ALLE)

Dette er å etterforske eller kikke nærmere på noe. Det innebærer mer tid og tenking enn å bare observere noe.

UTHOLDENHET (ALLE)

Dette er evnen til å stå på, holde ut, og ha målet klart i sikte selv om vanskelighetene blir verre. Det er også å holde seg våken

på lite søvn, eller å ikke bryte sammen om man har spist lite eller får kjeft.

VITEN (ALLE)

Dette er kunnskap av alle typer, erfart og tillært.

MODIGHETSTABELLEN OG

MODIGVERDI (MOT)

På rollearket står det en tabell med navn på noen skumle ting, noen vanskelige ting, og noen bokser ved siden av. Den ser slik ut:

MOT	DET SKUMLE	1	2	3	4	5
	Skummelverdi 1					
	Skummelverdi 2					
	Skummelverdi 3					
	Skummelverdi 4					
	Skummelverdi 5					
MOT	DET VANSKELIGE	1	2	3	4	5
	Kjeft					
	Straff					
	Mobbing					
	Skade					
	Død					

Denne tabellen viser hvor modig du er stilt ovenfor noe som er skummelt, farlig, eller vanskelig.

DET SKUMLE OG MOT

Når du møter det skumle i spill, har det gjerne en verdi som viser hvor skummelt det er. Hver gang du møter det skumle må du by MOT for å klare å holde deg modig.

Du trenger bare å utligne monsterets skummelverdi.

Første gangen dette skjer, har du ingen MOT-sjetonger å by. Da må du ta sjetonger fra sjetongbanken. Senere vil du tjene MOT-sjetonger i spill, som du bruker i stedet eller i tillegg.

Hver gang du klarer å utligne med MOT, setter du et kryss i en ledig boks til høyre

på tabellen. Når fem bokser er krysset ut, visker du vekk kryssene og skriver 1 i MOT-boksen til venstre. Til slutt kan du tjene opp ganske mange MOT-sjetonger – det er ikke egentlig noen begrensning på dette.

DET VANSKELIGE OG MOT

Det vanskelige har ikke noe med det skumle å gjøre, men er situasjoner du kan havne i som har noe med den normale virkeligheten å gjøre

Kjeft er selvsagt å få skjenn av noen utenforstående – voksne eller større barn. Straff innebærer alle metoder for straff man kan få for å ha gjort noe galt, og gis av voksne eller større barn, og kan innebære alt fra å bli tatt hardt i, kastet ut, nektet mat, husarrest, ikke få være i stua, og ikke få lov til å se på TV. Mobbing er mer regelmessig og ondsinnet plaging som ofte blir mer fysisk – å trekke hardt i hundens bånd, kalle barnet stygge ting, osv – eller å bruke psykisk terror. Skade er når rollen eller noen den bryr seg om påføres fysisk skade. Død er når en person som rollen bryr seg om, omkommer (familiemedlemmer, venner, kjente, kjæledyr). Dette innbefatter ikke at rollen selv dør – dør rollen, er det jo ikke lenger vanskelig, og da er det heller ikke mer å bruke MOT til.

Antallet MOT-sjetonger du har er alle sammen sammenlagt – det vil si at du ser på tallene i kolonnen til venstre (under MOT) og legger sammen disse. Så mange MOT-sjetonger har du å by med.

Husk at når MOT-sjetonger er budt, er de brukt opp, og forsvinner fra arket. De kommer ikke tilbake før ved begynnelsen

av neste eventyr – da forkastes de gamle sjetongene, og du får nye.

FLAKS

På rollearket står det en boks merket med ordet "Flaks". Dette er dine siste sjanser, som du kan bruke når det virkelig kniper. Du starter spillet med tre (3) flakspoeng. Legg et likt antall sjetonger i boksen på arket.

Taper du en utfordring eller en konflikt, kan du ignorere konsekvensene av tapet ved å bruke en (1) flaks. Da nulles utfordringen ut, og alle tar tilbake sjetongene sine. Du beskriver selv hva som hender. Å bruke en flaks kan skape store endringer – litt som en ekstra kraftig tvist (se under der det står om sjetongbanken).

ROLLENS DØD?

Legg merke til at rollearket ikke har noe sted for notering av skade, liv, eller død.

Dette er fordi det er opp til spillerne hva som skjer når rollen taper en konflikt. Den som taper, skildrer selv tapet. Det betyr, ganske riktig, at spilleren selv bestemmer når rollen dør.

Det eneste spilleren ikke kan bestemme, er når rollen mister evnen til å se det skumle. Dette skjer alltid for barn ved fylte tolv år – det finnes ingen kur for dette annet enn dersom rollen er så psykisk ødelagt at vedkommendes sinn er uhelbredelig. På dette tidspunktet vil rollen uansett ha mistet sin evne til å påvirke det skumle.

Dyr mister aldri denne evnen.

SVAKHETER

Hver rolle har tre svakheter som kan utløse spesielle forhold. Spillelederen får lov til å utløse maksimum en av hver per spiller, hver spilling – ikke oftere. Når en svakhet først har vært utløst, kan den ikke utløses igjen før neste gang.

FRYKTELIG

Dette er noe som skremmer rollen på et grunnleggende nivå, noe som er så ufattelig nifst og forferdelig at rollen får panikk. Når denne svakheten utløses, kan du velge å stivne av skrekk, flykte alt du kan, eller angripe med alt du har. MOT hjelper ikke mot denne ene tingen.

SINNEVEKKENDE

Dette er noe som provoserer rollen og gjør den blind av raseri og aggressivitet. Stilt overfor denne svakheten er det ingen valgmuligheter tilbake – rollen går blindt til angrep uten tanke på konsekvenser. Dette vil også si at rollen er fryktløs frem til kilden til svakheten er bekjempet eller forsvinner.

ELSKET

Dette er noe rollen elsker mer enn noe annet, noe den ønsker å beskytte og bevare av hele sitt hjerte. Når rollen stilles overfor denne svakheten, vil den prioritere å beskytte det den elsker og vil være villig til å oppgi alt annet. Den er ute av stand til å ikke ta handling, men vil heller ikke handle blindt.

ROLLEPOENG

Etter hvert eventyr teller man sjetongene i sjetongbanken og gir spillerne like mange sjetonger hver. Disse sjetongene er rollepoeng, som spillerne kan bruke til å bli flinkere i trekk.

- Å øke et trekk med en (1) sjetong, koster ett (1) rollepoeng. Du kan bare øke et trekk med en (1) sjetong mellom hvert eventyr.
- Å øke flaks med en (1) sjetong koster tre (3) rollepoeng. Du kan bare øke flaks med en (1) sjetong mellom hvert eventyr.
- Du kan ikke øke MOT med rollepoeng.

Når man fordeler sjetonger fra banken, er det av og til slik at det blir sjetonger til overs. De som blir til overs når man har delt likt, skal ligge i banken sammen med det vanlige antallet sjetonger, ved starten av neste eventyr.

Hver gang spillerne får en sjetong hver, skal spillelederen legge en (1) sjetong til sin egen totale pott.

Det er ikke alltid at det er mange nok sjetonger igjen i banken til at alle kan få en. Da skal ingen få noen, men disse sjetongene skal spares og legges i banken neste gang, sammen med det vanlige antallet nye sjetonger.

TIL SPILLEDEREN

Å være spilleleder krever en del av deg. Du må kontrollere det skumle, og de voksne, og alt det som er vanskelig, men også det som er spennende, og det som er morsomt, og det som bare er fint og trygt.

Det viktigste er at spillederen gir spillerne noe å butte mot, noe å oppleve. Det er viktig at det skumle virkelig er skummelt, og at det fine er skikkelig fint. Prøv å snakke mest mulig i rolle når du skal spille biroller.

SPILLEDERENS SJETONGER

Spillederen starter spillet med 10 sjetonger, pluss 10 sjetonger til per spiller. Disse skal gå til å kjøre alle monstre og andre vanskeligheter for spillerne. Spillederen har bare disse, og kan ikke bruke av sjetongbanken. Spillederen får en (1) ekstra sjetong hver gang spillerne tjener ett (1) ekstra rollepoeng fra banken.

Hvis spillederen er tom for sjetonger, og gjerne vil ha flere, kan han legge et antall sjetonger i sjetongbanken og deretter legge et likt antall i sin egen pott. Det vil gi spillerne flere muligheter, men også la spillederen komme med flere utfordringer.

DET SKUMLE – OVERSIKT

Det skumle har rolleark akkurat som vanlige roller, men disse arkene er hemmelige for spillerne. Arkene inneholder all informasjonen du som spilleleder trenger for å spille monstre som bipersoner.

Trekkene til monstre har ingen verdi. Dette er for å gi spillederen større frihet til

å individualisere hvert monster. Gi hvert monster en pott med poeng som tilsvarer 5 ganger monsterets skummelverdi. Dette er hvor farlig monsteret er. Denne potten tar du av når monsteret skal utfordre rollene – legg dem på monsterets trekk.

Deretter legger du like mange sjetonger som monsterets skummelverdi, der det står SKUMMEL.

Når rollene møter et monster første gang, skal du utfordre deres MOT ved å legge frem sjetongene som ligger på SKUMMEL. Hvis en rolle kan utligne, trenger den ikke å flykte. Hvis bare en rolle kan by over, trenger ingen å flykte. Hvis rollen ikke kan utligne eller overby, må den flykte fra monsteret.

De rollene som ikke flykter fra monsteret, kan nå interagere med det. Snakke, slåss, eller noe annet. Hvis de kan utfordre monsterets svakheter, er det lettere å overvinne det.

Oversikter over de forskjellige monstrene ligger som vedlegg.

NÅR DRAGEN ER BEKJEMPET

Når du som spilleleder skal skildre et tap for et monster, nøl ikke med å drepe det. Noen ganger er det moro med et monster som kommer tilbake igjen og igjen – av og til kan dette være et tema også: Hvis det ikke virker å brenne opp spøkelset, hva med å hjelpe det?

Men ingenting kan måle seg med å virkelig drepe et farlig monster når man er en

unge på ni år sammen med trofaste Fido og med hamsteren Huffe på innerlomma.

Husk det.

HVA SKAL SPILLET HANDLE OM?

Under senga kan handle om flere ting i tillegg til å bekjempe monstre. Det kan også handle om de vanskelighetene barn og dyr kan møte i hverdagen.

Det faktum at voksne aldri kan forstå, eller at barn over tolv år glemmer alt de har sett og opplevd av det skumle, kan også være noe å spille på. Hvordan vil en hund reagere på at den lille jenta som eier ham ikke lenger forstår hva han sier og ikke lenger kan oppfatte de farene som truer henne? Dersom en heksekatt tar livet av familiens spedbarn, hvordan vil familien da behandle katten i huset? Det barnet som sniker seg ut om natten for å overnatte i spøkeshuset, som forteller

andre om hekse som bor to hus bortenfor, eller som snakker om troll i skogen – hvordan vil dette barnet bli mottatt hjemme, på skolen, eller i andre sammenhenger?

Bøkenes og filmenes verden er fulle av fortellinger om de som vet noe ingen andre vet, og som egenhendig må bekjempe både den reelle trusselen og skepsisen fra sine egne. Dette spillet er blant annet en mulighet til å oppleve en slik situasjon.

Det er også muligheten til å (gjen)oppleve barndommens skyggesider, eller kle seg i hammen til et elsket og hengivent kjæledyr.

Det kan bli veldig, veldig alvorlig, men forhåpentligvis også veldig, veldig morsomt.

Lykke til.

VEDLEGG #1 – ROLLEARK FOR MONSTRE

VAMPYR	
TREKK Holde fast Skifte form (flaggermus, ulv) Slåss Hypnotisere Klør og tenner Prate Snike	
SVAKHETER Må ha menneskeblod Sollys Trestake i hjertet Kors Hvitløk Kan ikke krysse rennende vann	
SKUMMEL 5	FARLIG (SKUMMEL X 5) 25

DRAGE

TREKK

Skifte form (menneske, slange)

Slåss

Hypnotisere

Klør og tenner

Prate

Fly

Spruter ild

SVAKHETER

Jomfruer

Gull

Sverd

Vann

SKUMMEL 5

FARLIG (SKUMMEL x 5) 25

DEMON

TREKK

Ser ut som et menneske

Slåss

Skifte menneskekropp

Kan ikke skades av ild eller vanlige våpen

Prate

Snike

SVAKHETER

Må ha et menneske å bo i

Kors

Salt

Hellig vann

Merkelig oppførsel

Liker å gamble

SKUMMEL 4-5

FARLIG (SKUMMEL X 5) 20-25

HEKS

TREKK

Trylle

Koke brygg

Slåss

Observere

Fly på lime

Prate

Snike

Ser ut som et vanlig menneske

SVAKHETER

Avhengig av remedier (heksebrygg, gryte, lime)

Ild

Snarsint

Ensom

SKUMMEL 5

FARLIG (SKUMMEL X 5) 25

TROLL	
<p>TREKK</p> <p>Sterk</p> <p>Slåss</p> <p>Lukter kristenmanns blod</p> <p>Diger</p>	
<p>SVAKHETER</p> <p>Dum</p> <p>Sollys</p> <p>Jomfruer</p>	
SKUMMEL 5	FARLIG (SKUMMEL x 5) 25

HULDER	
<p>TREKK</p> <p>Prate</p> <p>Snike</p> <p>Vakker</p> <p>Ser ut som et menneske</p>	
<p>SVAKHETER</p> <p>Unge menn</p> <p>Kuhale</p> <p>Ensom</p>	
SKUMMEL 5	FARLIG (SKUMMEL x 5) 25

BYTTING

TREKK

Slåss

Prate

Snike

Sterk

Ser ut som et vanlig menneske

SVAKHETER

Merkelig eller aggressiv oppførsel

Eiesyk

Løgnaktig

SKUMMEL 1-5

FARLIG (SKUMMEL x 5) 5-25

SPØKELSE

TREKK

Kommer seg inn overalt

Gjennomsiktig/usynlig

SVAKHETER

Forsvinner om dagen

Får ikke hvile

Har ikke substans

Aggressiv

Eiesyk

SKUMMEL 1-5

FARLIG (SKUMMEL x 5) 5-25

NISSE

TREKK

Sterk

Luring

Prate

Snike

Stjele

Vanskelig å bli kvitt

SVAKHETER

Glad i dyr

Grådig

Liten

SKUMMEL 3

FARLIG (SKUMMEL x 5) 15

VARULV

TREKK

Skifte form (menneske/ulv)

Klør og tenner

Snike

Ser vanligvis ut som et menneske

SVAKHETER

Sølv

Kan bare skifte form ved fullmåne

Tankeløs i ulveform

SKUMMEL 4-5

FARLIG (SKUMMEL x 5) 20-25

SKAPMONSTER

TREKK
Snike/gjemme

Observere

Sluke

SVAKHETER
Må bo i et skap

Lyssky

SKUMMEL 1-3

FARLIG (SKUMMEL X 5) 5-15

HEKSEKATT

TREKK
Snike

Sluke pust

Klør og tenner

Heks som venn

SVAKHETER
Må spise babypust

Hellig vann

Salt

SKUMMEL 1-3

FARLIG (SKUMMEL X 5) 5-15

ZOMBIE

TREKK

Holde fast

Spille død

Sterk

Vanskelig å felle (må slå i stykker hodet)

SVAKHETER

Sulten støtt

Langsom

Tankeløs

SKUMMEL 1-5

FARLIG (SKUMMEL x 5) 5-25

SKJELETT

TREKK

Holde fast

Spisse beinklør

SVAKHETER

Lite kroppskontroll

Lett å knuse

SKUMMEL 1-2

FARLIG (SKUMMEL x 5) 5-10

DODRAUGEN

TREKK
Drukner folk

Snike/gjemme

Svømmer godt

SVAKHETER
Må bo i kloakksystemet

Liten

SKUMMEL 1

FARLIG (SKUMMEL X 5) 5

DEN AVREVNE HÅNDA

TREKK
Holde fast

Snike

Rask

SVAKHETER
Liten

Tankeløs

SKUMMEL 1-2

FARLIG (SKUMMEL X 5) 5-10

BARNESPISEREN	
<p>TREKK</p> <p>Holde fast</p> <p>Prate</p> <p>Snike</p> <p>Ser ut som et menneske</p> <p>Sluke hel</p>	
<p>SVAKHETER</p> <p>Må spise menneskekjøtt</p> <p>Ensom</p>	
SKUMMEL 2-4	FARLIG (SKUMMEL x 5) 10-20

NØKKEN	
<p>TREKK</p> <p>Holde fast</p> <p>Hypnotisere med musikk</p> <p>Prate</p> <p>Snike</p> <p>Svømme</p>	
<p>SVAKHETER</p> <p>Liker smågutter</p> <p>Liker å leke</p> <p>Må bo i vannet</p>	
SKUMMEL 5	FARLIG (SKUMMEL x 5) 25

VEDLEGG #2 – ROLLEARK TIL ROLLENE

NAVN:						
ARKETYPE:						
TREKK:						
MOT	Det skumle	1	2	3	4	5
	Skummel 1					
	Skummel 2					
	Skummel 3					
	Skummel 4					
	Skummel 5					
MOT	Det vanskelige	1	2	3	4	5
	Kjeft					
	Straff					
	Mobbing					
	Skade					
	Død					
FLAKS:						
ROLLEPOENG:						