

Kældrene under [min/mit ...]

Har du aldrig undret dig over hvad, der er bag kælder døren? Hvorfor døren altid holdes låst? Og når du så en varm sensommereftermiddag er nede i den kølige kælder og ser, at kælder døren står på klem, har du så vovet at gå hen og kigge ind? Måske har du taget et par skridt ned af kældergangen, men da hører dine skridt ekkoe gennem den dårligt oplyste gang, stopper du op med en gysen, bekymret for at nogen måtte have hørt dig. Forsigtigt er du vendt om, og med stadigt hurtigere skridt er du hastet hen til kælder døren og ud i det varme sensommerskær.

Lad os tage en tur ned i kælderen, og ind bag kælder døren.

Et bidrag til vandrekonkurrencen VII af Morten G. Petersen.

Et horror-scenarie for tre til fem personer om de ting, der lever nede i kældre, og som kommer efter os, når vi åbner døren derned.

Rekvisitter

Papir

Blyanter

To terningeposer (i **pose et** er fire hvide terninger, fire røde terninger, en sort terning, i *pose to* er to hvide terninger, to røde terninger og syv sorte terninger)

En pulje terninger (en masse røde, hvide og sorte terninger)

Isterninger

2-4 af dine rareste medspillere

En lokal kælder, som du aldrig rigtig har besøgt

Første del

Begynd spillet med at tegne området omkring kælder døren til den lokale kælder, som du aldrig rigtig har besøgt. Hvis der er flere af jer, som har en sådan kælder, så tegner hver af jer et grundrids af området omkring kælder døren, og I vælger en af dem at udforske. Dvs. der må ikke tegnes noget bag kælder døren ... endnu.

Dernæst laver I jeres spilpersoner. Vælg en gruppe jævnaldrende mennesker, f.eks. børn, teenagere, unge voksne, pensionister, thirtysomethings etc. Det er fra denne gruppe, I skal lave jeres spilpersoner. I skal skrive et navn, en sætning, der beskriver jeres person, og hvad jeres person frygter i kældre.

Nu har I hver en spilperson og et oplæg til en kælder. Så er det tid til at gå i gang. I skiftes til at udforske kælderen, fortælle historier og gyse hinanden.

Spillestil

Tilstræb så vidt muligt, når man spiller sin person at tale i første person – også når ting, steder og personer beskrives. Personerne beskriver ting gennem monologer og dialoger. Våben og viden om monstret kan i spillets tredje del kun introduceres gennem dialoger.

Anden del

Scene 1 – introscene ”kælderdøren står åben”

Spilpersonerne sidder samlet i et socialt lag, og den af jer, hvis kælder det er, begynder med at fortælle om, hvorledes han eller hun fandt kælderdøren åben, og hvorledes h/n udforskede den første del af kælderen (det kan være en korridor eller et rum), og mens h/n fortæller, tegner h/n stedet. Det slutter med, at fortælleren vendte om og forlod kælderen.

Scene 2 – stemningsscene ”det onde vågner”

Fortælleren udpeger en anden spiller. Denne spiller fortæller nu en kort stemningsscene, hvor der fortælles om det monster, den genganger eller den ondskab som den første besøgende i kælderen kom til at slippe fri. Undlad at komme med direkte beskrivelser, men kom i stedet med hentydninger (et par øjne, der gløder i mørket, monstrets skygge på væggen, fodsporene, lydene, savlet etc.). Fortælleren tegner herefter en ting på kortet, som kan bruges som våben imod monstret, og anbringer en **rød** terning på tingen..

Scene 3 – ”Kælderen drager”

Fortælleren (fra scene 2) udpeger en tredje spiller: Din spilperson bliver draget af kælderen. Der er noget, som lokker dig derned. I spiller nu scenen med kollektiv spilledning, hvor kun den udpegede spiller agerer med sin spilperson. I andre skal nu være spilledere på scenen.

Hvis spilleren bliver forskrækket eller gyser, så overlever spilpersonen. Det var bare en falsk alarm, en kat, en skygge eller noget andet, der pludselig faldt ud af mørket. Spilpersonen har fået nok, og scenen ender med, at vedkommende forlader kælderen. I går nu videre til scene 3B.

Hvis spilleren er standhaftig, så omkommer spilpersonen. Det onde kommer ud af mørket og tager ham eller hende. I går nu videre til scene 4.

Scene 3B – ”Det første offer”

Spilleren fra scene 3 udvælger to andre spillere. Deres karakterer optræder nu sammen i en scene, hvor det onde trænger ind og tager en af dem med sig. Scenen udspiller sig i en idyllisk situation hjemme hos en af de to spilpersoner en sen aften. I andre spiller scenen med kollektiv spilledning. Hvis der er tvivl om, hvem monstret tager, så tag den af de to spilpersoner, der er mest modig. Hvis det stadig er uafgjort, så ruller I en terning. Gå herefter til scene 4.

Scene 4 – ”Afsked”

Der spilles en scene, hvor der tages afsked med afdøde. De tilbageværende spilpersoner er samlet for at sige farvel. Den spiller, der har mistet sin spilperson, er nu spilleder for resten af scenariet.

Scene 5 – ”Fjenden rører på sig”

Spilleder fortæller en kort scene, der varsler for de andre spillere, at det onde stadig huserer.

Kollektiv spilledning

Kollektiv spilledning er, når to eller flere spillere er spilledere samtidigt. I skiftes nu til at føje detaljer til scenen. På skift vælger man at beskrive noget inden for en af følgende kategorier: Sted, Personer, Stemning, Action og Uhygge.

Tredje del

I denne del har I nu en fast spilleder. Spilpersonerne er nu samlet for at udforske kælderen og bekæmpe det onde, som I ved lurer i kælderen. I denne del af spillet skal poserne med terninger anvendes. **Pose 1** er terninger, der trækkes, når kælderen udforskes, og *pose 2* er terninger, der trækkes, når der er konflikt.

Målet for spilpersonerne er at finde frem til monstrets rede og bekæmpe monstret der. Monstrets mål er at konfrontere spilpersonerne og slå dem ihjel indend.

Spilpersonerne har følgende muligheder:

- Udforske kælderen
- Bevæge sig rundt i kælderen
- Lede efter våben
- Skaffe viden om monstret
- At finde monstrets rede

Spilleders handlinger:

- Angribe en spilperson, når denne er ved at flytte sig fra et sted til et andet

Spillernes handlinger

Udforskning af kælderen

Hvis man vil udforske kælderen, skal man splitte gruppen op. Den spilperson, der alene bevæger sig gennem en dør eller ned af en korridor eller lignende, tegner det rum, som han bevæger sig ind i. Er der kun en spilperson, kan han udforske et nyt rum ved konstant at bevæge sig videre. Når man tegner et nyt lokale eller en korridor, skal der altid være mindst en udforsket dør eller korridor et sted på kortet.

Når rummet er blevet tegnet, trækkes en terning fra **Terningpose 1** (som består af fire **røde**, fire hvide og en **sort** terning):

- Hvid terning – der er en kilde til informationer i lokalet. Spilleren (inkl. spilleder) til højre for dig tegner kilden i lokalet og anbringer terningen på kilden.
- **Rød terning** – der er et våben i lokalet. Spilleren (inkl. spilleder) til venstre højre for dig tegner våbnet (eller våbnets beholder etc.) i lokalet og anbringer terningen ved våbnet.
- **Sort terning** – Monstret er i lokalet. Anbring den **sorte** terning i rummet. Spilpersonen skal straks flygte dybere ind i kælderen – spilleder tegner et nyt rum (hvis der ikke var nogen udgange på kortet, tegnes en, om det så er et hul i gulvet), og spilpersonen er nu i det nye lokale og trækker to terninger (der anbringes på kortet jf. ovenstående). Hvis spillerne bevæger sig ind i lokalet med den **sorte** terning, konfronteres de med monstret – når det sker føjes den **sorte** terning til *terningpose 2*.

Bevæge sig rundt i kælderen

Spilpersonerne kan samle sig igen, og de kan frit bevæge sig rundt i de kortlagte dele af kælderen. Beskriv hvorledes I bevæger jer rundt i kælderen, markér det evt. på kortet.

Vær opmærksom på, at hver gang en spilperson eller en gruppe spilpersoner bevæger sig fra et lokale til et andet, kan spilleder reagere. Dvs. selvom man kan bevæge sig frit frem og tilbage i kælderen, skal man altid give spilleder en chance for at reagere, når en person bevæger sig fra et rum til et andet.

Lede efter våben & Skaffe viden om monstret

Våben og viden introduceres gennem dialog mellem spilpersonerne. Det udstyr, man gerne vil have i spil, må man ikke beskrive (med fortællerstemme), men derimod tale om gennem dialogen med

andre spilpersoner, og på samme vis skal man gennem dialogen redegøre for den viden om monstret, som man har fundet.

Våben og Viden kan kun introduceres, hvis der er mindst to karakterer i tilstedeværelse.

Når en hvid terning samles op, skal spillerne gennem dialog præsentere informationer om monstret. Informationerne skal baseres på et af de fire temaer: Monstrets ophav, monstrets styrke, monstrets svagheder og hvad monstret gør ved sine ofre. Den hvide terning føjes til *terningepose 2*.

Når en **rød** terning samles op, skal spillerne gennem dialog finde et våben frem og præsentere det. Spilleren, der samlede den **røde** terning op, beholder den, indtil det kommer til kamp.

Forløbet er altså, at man går alene ind i rum og ned af gange, hvor man finder viden og våben, men viden og våben kommer først i spil, når man ikke er alene. Når man er sammen, kan man snakke om f.eks. det våben, der er tegnet på kortet, og man kan samle det op ved at tage terningen.

Slutspil: Monstrets rede

Når alle fire hvide terninger fra *terningepose 1* er blevet trukket, anbragt på brættet og samlet op, begynder slutspillet. I begynder med en flashback-scene sat af spilleder, der binder historien om monstret sammen til et hele, og derefter tegner spilleder monstrets rede på kortet. Spilpersonerne er nu nået frem til monstrets rede til den endelige konflikt.

Monstret angriber

Kampe med monstret beskrives over tre runder, inden I trækker terninger og ruller dem. I beskriver på skift, hvorledes monstret trænger sig på, hvordan heltene kæmper for at overleve, og hvordan de to parter forsøger at dræbe hinanden. I kan beskrive, hvorledes personer såres, slynges omkuld og kæmper desperat.

Til sidst kommer det afgørende øjeblik.

Når I har ladet kampen bølge frem og tilbage på skift, kommer I til et afgørende øjeblik i kampen, hvor der skal trækkes og rulles terninger. Vælg den spiller, som har været mest central i scenen. Denne spiller trækker en eller to terninger – se konfliktreglerne.

Går det godt, bliver monstret fordrevet. Går det skidt, bliver nogen dræbt, såret eller taget til fange af monstret. De brugte terninger ligges tilbage i posen (medmindre tabellen siger andet), og I beskriver handlingen ud fra det rullede. Hvis kampen ikke synes afsluttet af udfaldet, så trækker I terninger igen og ruller dem.

Konfliktforløsning

Når I skal forløse en konflikt mellem monstret og spilpersonerne, skal I anvende *terningepose 2*. Den indeholder 2 hvide terninger, 7 **sorte** terninger og 2 **røde** terninger. Når kælderen udforskes, føjes der flere terninger til posen.

Ved udforskningens start er indholdet i *pose 2* fordelt til monstrets fordel, men med våben og viden kan man ændre på forholdet mellem terningerne. Viden ændrer på sammensætningen af terninger i posen, mens våben giver ekstra terninger, så chancen for et fordelagtigt udfald øges.

Konflikt håndteres ved, at man tager en terning op og ruller på den tabel, der matcher terningens farve. Der er en **rød**, en hvid og en **sort** tabel.

Sorte terninger er monstrets farve, hvide terninger er heltens farve, og **røde** terninger er de blodige terninger. Til hver farve terninger er der en matchende tabel.

Monstret kan kun besejres i sin rede, så det gælder for spilpersonerne om at nå frem til reden, mens monstret prøver at standse dem. Undervejs samler de våben og viden op, som øger deres chancer for en sejr.

Våben – når et våben anvendes for første gang, ruller man automatisk den **røde** terning, man tog fra kortet, sammen med den terning, man trak fra posen. Man vælger nu udfaldet af den ene af de to terninger, og begge terninger føjes til posen, medmindre tabellen siger andet. Med andre ord en **rød** terning skal altid anvendes. Har en spiller samlet mere end en **rød** terning op, anvendes kun den ene af dem, de andre gemmes til senere rul.

Viden – når man finder et stykke viden eller kommer til en erkendelse om monstret, dets forhistorie eller dets svagheder, kan man føje en hvid terning til posen.

Konflikt

Spilleren trækker en terning og ruller den. Har spilpersonen (i fiktionen) et våben, trækkes to terninger (medmindre det er første gang våbnet anvendes, så trækkes en terning, og den rulles sammen med en **rød** terning), og man vælger det udfald på den af de to terninger, man helst vil have.

Udfald

Her er angivet betydningen af et par af udfaldene fra de tre tabeller.

Sejr – uden for rede: monstret er fordrevet. Føj en ekstra hvid terning til posen.
– inde i rede: monstret er besejret, og historien slutter.

Fanget/kidnappet

Uden for reden: Kampen er slut, da monstret har fortrukket sig med sin fange. Monstret må anbringe spilpersonen et andet sted på kortet, og monstret må placere to **sorte** terninger på kortet. Inde i reden: Monstret har fået fanget en person. Fjern en hvid terning fra posen. Personen må ikke deltage i kampen, medmindre det er sidste overlevende, i så fald fjernes også en **rød** terning fra posen.

Omkommer

Spilpersonen er død, og der er som regel en form for compensation. Personen er på sit dødsleje og lige inden der udåndes, nås et farvel

Hvis det er næstsidste person, der omkommer. Føjes automatisk to hvide terninger til posen

Hvis pose 2 er ved at blive tom

Hvis den sidste terning er en hvid terning, kan den ikke fjernes fra posen. Hvis den sidste **røde** eller **sorte** terning fjernes, tilføjes en hvid terning i stedet.

Udfald

Sort tabel: Monstrets terning

Den valgte ternings resultat	Resultat	Betydning	Sekundær effekt
1	Omkommer	Se <i>Udfald</i> for nærmere redegørelse. Der nås en sidste handling, hvis der er rullet to terninger.	Hvis den anden terning var rød : du kan overrække våbnet eller finde et våben frem. Du kan føje en rød terning til <i>pose 2</i> fra puljen. Hvis den anden terning var hvid: du har en frygtelig hemmelighed, som du må dele med dine venner, som omhandler dit forhold til monstret. Hvis du gør det, kan du føje en hvid terning til <i>pose 2</i> fra puljen.
2-3	Lemlæstet	En af jer bliver hårdt såret.	Ændr en hvid terning til en rød terning (du tager den hvide terning op og erstatter den med en rød).
4-5	Taget til fange	En person bliver fanget – se <i>udfald</i> .	
6	En skræk i livet	Spilpersonerne bliver alle slået med rædsel, og de flygter ind i hver deres tilstødende lokale. Monstret fordeler spilpersonerne. Hvis der ikke er lokaler nok, kan monstret tegne nye tilstødende.	Hvis den anden terning var rød , anbringes to sorte terninger i lokalet, som spilpersonerne flygtede fra.

Rød tabel – de blodige terninger

Den valgte ternings resultat	Resultat	Betydning	Sekundær effekt
1	Våbnet er tabt	Den røde terning skal ikke tilbage i posen	
2	Et uheld.	En af dine venner bliver såret. Fjern en hvid terning fra posen.	Hvis den anden terning var hvid, fjernes også en sort terning fra posen – da monstret efterlader sig et spor af blod/ektoplasma etc. Hvis den anden terning var sort , fjernes også en rød terning fra posen – og våbnet beskadiges.
3	Panik	Du flygter, og monstret vælger hvilket rum, du havner i	hvis en sort terning. Du flygter, og en af dine venner bliver overfaldet af monstret. Din ven kæmper en runde med monstret. hvis en hvid terning. En af dine venner flygter, og du bliver overfaldet af monstret. Rul en enkelt sort terning og betragt den som rullet sammen med en rød terning.
4-5	Sår, skade og lemlæstelse	Både monstret og heltene såres. Føj en ekstra rød terning til posen.	hvis den anden terning var sort : ændr en hvid terning til rød . Hvis den anden terning var hvid: ændr en sort terning til rød
6	Splatter. Blod rinder, ektoplasma flyder eller hvad, der nu skal til.	Fjern en sort terning fra posen, da monstret bliver hårdt såret.	Hvis den anden terning var sort , så rul den en gang mere og anvend også resultatet af den (som om terningen var alene).

Hvid tabel – heltenes terning

Den valgte ternings resultat	Resultat	Betydning	Sekundær effekt
1	Et svagt øjeblik	Rul en sort terning og anvend resultatet (som om terningen blev rullet alene)	Hvis den anden terning var sort – på grund af din svaghed, ser monstret en chance for at <i>kidnappe</i> en af dine venner. Vælg en anden spilperson, som bliver taget af monstret. Hvis den anden terning var rød – på grund af din svaghed, kan du ikke være der for din ven, og monstret slår en spilperson ihjel. Vælg en anden spilperson, som <i>omkommer</i> .
2-3	Monstret går amok	Føj en ekstra sort terning til posen.	Hvis den anden terning er sort : Fjern en rød terning fra posen. Hvis den anden terning er rød : Føj også en hvid terning til posen
4-5	En dyrekøbt sejr	Hvis kampen foregik i monstrets rede, så er monstret dødt. Hvis det foregik et andet sted, så er monstret fordrevet.	Hvis den anden terning var rød , så <i>omkommer</i> en anden spilperson, som et led i kampen. Hvis den anden terning er sort , så føjes to røde terninger til posen, da en spilperson er hårdt såret, og en hvid terning fjernes.
6	Sejr	Se <i>Udfald</i> for nærmere beskrivelse.	