

# Nederst i Børnehuset



Et scenarie af Jacob Vogelius Nielsen til Fastaval 2023.

## **Praktisk information**

Spilletid: 4 timer

Antal deltagere: 4 spillere og 1 spilleleder

Aldersgrænse: 16+

Læsemængde: max 1A4 side pr. spiller.

Stikord: Horror, eventyr, ofre, tragedie, bordrollespil



---

## **Indholdsfortegnelse**

<b>Introduktion</b>	<b>2</b>
<b>Foromtale</b>	<b>3</b>
<b>Tak til</b>	<b>4</b>
<b>Scenariets fortælling</b>	<b>5</b>
<b>Rolleoversigt</b>	<b>6</b>
<b>Den integrerede institution</b>	<b>7</b>
<b>Hvordan scenariet spilles</b>	<b>7</b>
<b>Scenetyper</b>	<b>8</b>
<b>Sikkerhed i spillet</b>	<b>8</b>
<b>Akt 1: Mosekonen</b>	<b>9</b>
<b>Akt 2: Monsteret i mosen</b>	<b>12</b>
<b>Akt 3: Gemmeleg</b>	<b>18</b>
<b>Bilag</b>	<b>1</b>
<b>Karla - Medløberen</b>	<b>2</b>
<b>Nor - Den naive</b>	<b>3</b>
<b>Björk - Den undvigende</b>	<b>4</b>
<b>Storm - Den eksplosive</b>	<b>5</b>
<b>Overblikspapir</b>	<b>6</b>
<b>Lydspor</b>	<b>7</b>
<b>Opstart af spillet</b>	<b>10</b>



# Introduktion

Kære spilleleder

Velkommen til mit scenarie. Jeg er glad for at du vil spille det, men føl dig endelig ikke forpligtiget, hvis du finder det for modbydeligt. Scenariet handler om hvor nemme børn kan være at overbevise om ting, og hvor modbydelige de kan være overfor hinanden.

For at kunne køre dette scenarie skal du have følgende:

1. Højtaler til musik (Du kan også nøjes med højtaleren på din telefon)
2. Scenarieteksten og de forskellige bilag printet ud.

I teksten her finder du en overordnet beskrivelse af scenariets fortælling, rolleoversigt, hvordan scenariet spilles, hvordan sikkerhed håndteres i spillet, samt en gennemgang af de forskellige akter, som du bør bruge når du køre scenariet.

Foruden denne tekst inkluderer scenariet en række bilag, der skal bruges i afviklingen af scenariet. Bilagene er følgende:

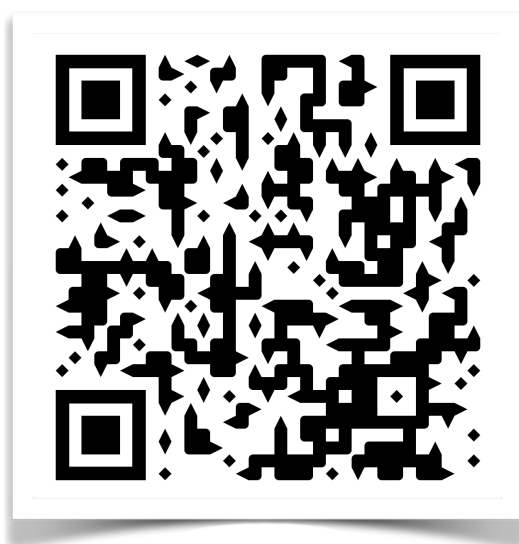
- Rollerne
- Overblikspapir
- Lydspor
- Opstart af spillet

Jeg vil foreslå dig at læse denne scenarietekst først, og derefter kigge bilagene igennem.

Der er en del information i scenariet, men **alt hvad du skal fortælle spillerne inden scenariet går i gang, vil være at finde i bilaget 'Opstart af spillet'**. Du vil kunne følge denne vejledning og sikre dig, at du får klædt spillerne ordentligt på til spilgangen.

Sæt dig nu ned med en varm kop kakao og sæt lydsporet til åbningsscenen på, som du finder herunder.

Spotify link: [https://open.spotify.com/playlist/6c6gDQ6kQn8eqocKRAXEuu?si=hlo077-FS\\_WPBVTuPG0mTg&pt=6b1f9aacdee0e2101501f3ad88d18b30](https://open.spotify.com/playlist/6c6gDQ6kQn8eqocKRAXEuu?si=hlo077-FS_WPBVTuPG0mTg&pt=6b1f9aacdee0e2101501f3ad88d18b30)



LYDSPOR: Stemningsmusik  
(NIB - Åbningsscenen)



## Foromtale

*I børnehuset sørger børnene selv for at sikre retfærdighed, ved at straffe hinanden på den måde som stedet finder det passende. Til sidst går det grueligt galt, og børnene ender et sted i dødens fantasi.*

Nederst i børnehuset er en psykologisk gyser om jalousi og misundelse blandt børn. Her sikrer børnene retfærdighed ved at straffe hinanden på forskellige måder, som de ikke selv husker, men som graves frem når børnene afhøres. Kun børnenes egen fantasi sætter grænser for, hvilke mareridt der udfoldes i den gamle institution.

I scenariet er spillerne selv med til at skabe den ondskab som børnene møder, og hvordan de håndterer den.

Scenariet inkluderer tragedier, body horror og forfærdelig vold blandt børn, delvist eksekveret af spillerne selv. Det er IKKE et scenarie der søger at overskride spillernes grænser, men det er heller ikke for sarte sjæle.

**Bemærk: Scenariet involverer kropsberøring, og lukkede øjne.**

Spillertype: Som spiller er du klar til at lade dig suge ind i et forsømt barns sort-hvide børnesind, hvor fantasi er lige så realistisk som virkeligheden selv, og følelser grundlæggende er ekstreme. Sammen med de andre spillere skal du lade dig blive forført ind i denne verden af dårligdomme med et smil på læben.

Spilledertype: Du elsker at være en aktiv spilleleder, og klipper gerne scenerne skarpt. Du har ikke noget imod at komme helt tæt på dine spillere, og give dem et gys ned af nakken. Du fordeler med glæde spillet rundt i lokalet og hjælper spillerne med at beskrive stemningsfyldte scener med hjælp fra scenarie-teksten.



# Tak til

## Personer

Mine børn og evige inspiration  
Emma og Edvard

Min hustru Maibritt, for at give mig tiden til at kunne skrive, selvom det har været et scenarie hun mener jeg aldrig burde have skrevet.

Danny Meyer Wilson: For at genoplive scenariet. Uden ham var det aldrig blevet færdigt.

Tore Vange Pedersen: Min sparringspartner, der givet mig inspiration og hjulpet mig når jeg har siddet fast.

Spiltestere: Danny Meyer Wilson, Mads Egedal Kirchoff, Lærke Hvid Pedersen, som kom med godt input, meget tidligt i processen.

Marie Wolfsberg Oscilowski: For at sætte det sidste punktum.

## Scenarier (Ludografi)

I Skyggen af skoven  
af Rasmus Troelsen

Kulfanden på Tinghusvej  
af Mikkel Bækgaard

Glæmsel  
Af Mads Egedal Kirchoff

Den Gamle Gede  
Af Mikkel Bækgaard

Gemmeleg  
Af Danny Meyer Wilson

Alle disse scenarier findes på [alexandria.dk](http://alexandria.dk)



## Scenariets fortælling

Det gamle børnehus 'Ophelia' er en integreret institution, der ligger ned til en mose og en skov. Huset var faldefærdigt allerede dengang, det var et børnehjem (Tilbage i starten af 1900 tallet). Da et af børnene der boede der, druknede ude i mosen, lukkede man børnehjemmet, og lavede det om til en integreret institution. Der går stadig rygter blandt børnene om, at hvis man ikke ofrer noget til mosekonen Ravnhild engang imellem, så vågner hun op, og kommer efter et af børnene for at spise det.

Nogle af børnene har set hende gå ude i mosen, blandt træerne, når det er tåget eller det sner. Pædagogerne har mere travlt med deres egne problemer end med børnenes. Derfor må børnene i det store hele passe sig selv.

Vi følger fire børn, Karla, Storm, Nor, og Björk, der går på **stuen Solsortene**. Alle stuerne er opkaldt efter fugle.

Nor har bildt de andre børn ind, at Mosekonen Ravnhild er vågnet op igen. Karla er begyndt at udnytte dette til at få de andre børn til at gøre onde ting ved hinanden. Hun digter videre på Nors historie og fortæller at Ravnhild skal fodres, for ellers sulter hun efter andre børns kød. Særligt Karlas 3-årige lillesøster Nanna, er en lækkerbiskens som Ravnhild gerne vil have fat i.

Hvorfor gør Karla det, kan man spørge? Fordi der er noget helt galt med Karla. Hun får en særegen nydelse ud af at se de andre lide og at kunne styre de andre og især sin søster. Til at starte med, tror de andre børn, og spillerne, at monstret er Ravnhild, der er vågnet op fra mosen, men fortællingen tager en brutal drejning, når de finder ud af at monstret i virkeligheden er Karla, der har manipuleret dem.

Scenariet følger en klassisk 3-akters-struktur.

Første akt introducerer de forskellige personer, herunder de fire hovedpersoner Karla, Storm, Nor, og Björk, samt Karlas lillesøster Nanna, og rygtet om Ravnhild ude i mosen. Akten slutter med at Karla får bildt de andre ind, at Ravnhild er ude efter hendes søster Nanna. Hun viser hvordan nogle ravne har revet Nanna til blods. Hun overbeviser de andre børn om, at de bliver nødt til at lave ofringer for at holde Ravnhild tilfreds. Men i virkeligheden er det Karla selv, som har skåret i sin lillesøster.

I akt 2, kæmper børnene for at stille Ravnhild tilfreds.

Det bliver langsomt grummere og grummere indtil børnene finder Karla ude i mosen igang med at torturere sin lillesøster. Her kan der være flere udfald, men akten vil slutte med, at et barn bliver efterladt ude i mosen, og er døden nær. Her vil det oplagte være at det enten er Karla eller Nanna som bliver efterladt, men det er op til spillerne selv at finde ud af.

I 3. akt er børnene kommet tilbage til børnehuset, og de voksne leder efter det efterladte barn. Børnene er rædselsslagne for hvilke konsekvenser deres handlinger kan få, og gør alt for at dække over, at de har været ude i mosen med barnet.

Det ender med at børnene fejler, og de voksne finder barnet enten levende eller dødt, afhængigt af hvorledes børnene klarer sig igennem de voksnes forhør.

De første 2 akter køres som om at vi spiller klassisk overnaturlig horror med et monster, hvilket også er det alle spillerne, på nær Karla, tror. Ved slutningen af akt 2 krakelerer dette billede, hvorefter det går over og bliver brutal psykologisk horror.



# Rolleoversigt

De fleste af spillersonerne er skrevet med kønsneutrale navne. Det er helt op til spillerne selv, hvilket køn de ser deres rolle som, eftersom dette ikke er vigtigt for fortællingen, men som udgangspunkt er Karla og Björk skrevet som piger og Nor og Storm som drenge. Alle rollerne har en regel, som er definerende for hvordan de skal spilles, undtagen Björk, der i stedet kan få de andre til at gøre ting.

## Spilpersoner:

**Karla 5 år**, skrevet som pige: Hovedpersonen i scenariet og scenariets monster.

Koncept: Medløberen (som i virkelighed er psykopat)

Regel: Hvis de andre gør det, gør du det også.

**Nor 5 år**, skrevet som dreng:

Koncept: Den naive.

Regel: Kan bilde hvad som helst ind. Både af sig selv, og de andre.

**Björk 5 år**, skrevet som pige:

Koncept: Den undvigende.

Regel: Kan kaste andre under bussen. Hvis Björk skal gøre noget, kan hun altid få en anden til at gøre det istedet.

**Storm 5 år**, skrevet som dreng:

Koncept: Den eksplosive

Regel: De andre kan få ham til hvad som helst, hvis bare de prikker til ham på den rigtige måde.

## Bipersoner:

**Mosekonen (Ravnhild):** Myten om Mosekonen er noget som Nor har fundet på. Hun er et fantasivæsen som giver ham opmærksomhed, men som Karla bruger i scenariet til at få børnene til at gøre onde ting mod hinanden.

**Ravnene:** Børnehuset er ofte besøgt af Ravne som kommer ude fra mosen. Børnene mener at det er Mosekonens udsendinge der spionerer på børnene.

**Nanna:** Karlas 1,5 år gamle lillesøster, der går i vuggestuen i børnehuset. Hun kan ikke sige mere end nogle få ord, og kan kravle lidt rundt. Hun er for det meste passiv i hele scenariet. Karla prøver at bilde de andre børn ind, at Mosekonen vil spise Nanna, og derfor sender sine Ravne efter hende. Men i virkeligheden er det Karla som føler glæde ved at mishandle sin lillesøster, som hun helst ville være foruden.

**De voksne:** er for det meste fraværende i scenariet. De er uinteresserede i børnenes liv, og er aldrig nogen som børnene i scenariet ville skænke en seriøs tanke, og de forestiller sig ikke at de voksne ville kunne hjælpe dem. Med mindre scenen direkte omhandler en interaktion med en voksen, er de voksne altid lige gået, eller ude og lave noget andet, om det så er at være inde på kontoret og drikke kaffe, eller holde møde er lige meget. De er der i hvert fald aldrig, når børnene har brug for dem.



## Den integrerede institution

Børnehuset Ophelia har tydeligvis aldrig været skabt for børnenes skyld. Legetøjet er gammelt, og burde for længst have været udskiftet, og bag tapetet og det halvhjertede forsøg på at male det over, gemmer der sig gode mængder skimmelsvamp. Man har tydeligvis tænkt, at huset ikke var værd at renovere, og at det kun var et spørgsmål om tid, før man fandt noget andet, eller der var så få børn tilbage i byen, at det kunne være lige meget. Men det er tydeligt, at huset har stået der længe og fået lov til langsomt at gå i forfald.

Det eneste rigtigt særegne er, at huset er fyldt med tegn på overtro. Fjeramuletter og drømmefangere der hænger i vinduerne for at holde onde ånder ude, og små foldede spinnere der snurrer i vinden. Udenfor huset er der en stor skov og en stor mose, hvor nogle sikkert burde have sagt, at det kun var et spørgsmål om tid før et barn blev væk. Det er ikke noget de voksne har tænkt så meget over.

### Steder:

De fleste steder i scenariet er spillerne med til at beskrive, når de første gang introduceret. Her er nogle af de lidt mere specielle og vigtige steder i scenariet.

**Dødekassen:** I børnehuset er der et sted, hvor børn lærer om døden. Her tager pædagogerne børnene med hen med døde dyr og lader dem rådne op nede i en lukket kasse, så børnene får et naturligt forhold til døden. Børnene er selv overbevist om, at de voksne ofre disse dyr til Mosekonen.

**Bålpladsen:** Institutionen har en bålplads, hvor de plejer at lave snobrød, eller bare lave bål om vinteren. Der er også mange unge teenagere der i weekenden bruger den. De smider ølflasker ned i bålet. Når børnene finder glasskår fra flaskerne, tror de, de har fundet diamanter.

**Mosen:** Lige op ad børnehuset ligger der en mose. Faktisk begynder den sumpede del allerede lidt inde på børnehuset område, som der er fyldt med vandpytter. Selve mosen er farlig og fyldt med sumpede huller der kan holde en godt fast, og flere gummistøvler er gået tabt derude. Et godt stykke inde i mosen er der et gammelt egetræ, hvor Klara har gemt en kniv. Den bruger hun nogle gange til at at skære mærkelige tegn i træet med.

## Hvordan scenariet spilles

I scenariet spiller man børn i en børnehave. Det vigtige i scenariet er ikke at man spiller alderssvarende 5-årige børn, men snarere at spillerne går til scenariets fortælling, karakterer og indhold, fra et barnligt perspektiv. Scenariet spilles i klassisk "rundt om bordet" stil. Hvilket vil sige, at man sidder rundt om et bord, og skiftes til at spille som ens karakter, og beskrive hvad ens karakter gør.

Scenariet er inddelt i en række af scener, som du som spilleleder sætter og klipper. Der er fire forskellige scenetyper som står beskrevet i næste afsnit, men er også beskrevet under hver enkel scene. Den sidste forhørscene i akt 3, vil afgøre om barnet der er blevet forladt i mosen vil overleve eller ej, og har derved betydning for afslutningen af scenariet.

### Konflikter mellem karaktererne

I nogle af scenerne kan der være situationer hvor børnene bliver uenige, kommer op og slås, eller prøver at tvinge hinanden til ting. Hvis dette sker er det altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm er større end Björk, så Karla, og Nor er mindst).





# Scenetyper

Scenariet består af fire typer af scener, hvor nogen af dem benytter lydspor imens scenen spilles. Du finder en oversigt over alle lydspor under bilag.

**Introduktionsscener:** Disse scener spilles som almindelig bordrollespil, uden nogle specielle regler, og benyttes kun i første akt til at varme spillerne og spillede op, og lærer rollerne bedre at kende.

**Legescener:** Disse har en regel der bestemmer udkommet af en scene. Efter du har læst introduktionen op for scenen, fortæller du dem hvad reglen er. Det er helt op til spillerne hvordan de vil fortolke reglen og nå frem til udkommet. I disse scener vil der ofte være et åbenlyst valg.

**Forhørsscener:** Disse scener foregår ved at du som spillede afhører spilpersonerne om hvad der skete i den foregående legescene. Her skal spillerne have lukkede øjne mens du afhører dem på kryds og tværs. For at en spiller ved at du taler til dem, skal du altid røre ved dem imens du taler til dem. Det kan også være en god ide at starte med at nævne deres navn. F.eks. kan du tage Karlas spiller blidt på skulderen imens du pænt beder hende fortælle hvad der skete "Så lille Karla, du skal ikke græde. Fortæl mig nu bare hvem dig fik dig til det.", og derefter gribe hårdt fat i Storms arm og med hævet stemme sige: "Så fortæl mig det Storm! Din klaphat! Jeg ved jo godt det var dig!".

Hvis du har set filmen 'Det forsømte forår', kan du lade sig inspirere af den stil som C. Blomme bruger, når han afhører eleverne i filmen.

Alt, hvad børnene fortæller behøves ikke at være sandt. De må gerne komme med modsatrettede historier, og beskyldte hinanden for ting. Du kan som spillede give dem ideer til gode beskyldninger, f.eks. ved at sige "Var det Storm der fik dig til det?", eller "Hvorfor havde du en saks i hånden? Fik du den fra Nor?". Prøv så vidt som muligt at undgå at lade nogen beskyldninger ramme Karla.

Når du forhører spillerne, handler det lige så meget om at finde ud af hvad der skete før og efter scenen blev klippet, som hvad der skete imens de spillede scenen. På den måde kan du få nye uhyrligheder frem, som ikke blev spillet i scenen.

Der kører et lydspor til hver forhørscene, som skal afspilles imens afhøringen foregår. Giv dig endelig god til at sætte musikken på, og lad den ikke overdøve jeres stemmer. Gå gerne imellem spillerne med højlydte trin.

**Det er vigtigt i forhørscenerne at børnene aldrig bliver spurgt om hvorfor de gjorde det.**

**Konsekvensscener:** Disse scener styres ved at du som spillede, spørger spillerne om en række spørgsmål. Som spillede vælger du hvem der skal svare på spørgsmålet. Du kan vælge at bruge svarerne til at spille små, korte scener. som stiller skarpt på handlingen eller relationerne i gruppen.

## Sikkerhed i spillet

Scenariet benytter sig af en eskaleringsmekanisme, hvor spillere kan angive om det der sker i spillokalet skal nedskaleres ved at vise en udstrakt flad hånd. Man kan indikere at man ønsker at få ordet ved at række en finger i vejret (Dette kan gøre det nemmere at indikere man gerne vil sige noget, under forhørscenerne). Man kan også altid tydeligt sige "STOP", hvorefter scenen straks stopper, og man taler sammen om hvad der gik galt og om vi ønsker at fortsætte scenariet.

- Giv mig ordet: Ræk fingeren op.
- Nedskalering: Flad hånd.
- STOP: Scenen stopper, og vi taler om tingene.



# Akt 1: Mosekonen

I denne akt, skal du som spilleleder have fokus på at introducere Mosekonen for børnene, og den eventyrlige verden, som de har opbygget omkring hende. Til sidst ender akten med at Karla fortæller de andre børn, at Mosekonen er efter hendes lillesøster og de bliver nød til at standse hende.

## Scener i akt 1

Åbningsscenen: Velkommen til Børnehuset Ophelia	9
Scene 1: Spor i kælderens	10
Scene 2: Den hemmeligste hule	10
Scene 3: Monsteret og Nanna	11

---

## Åbningsscenen: Velkommen til Børnehuset Ophelia

**Scenen kort:** I denne scene skal du introducere spillerne til settingen og ved hjælp af en lang række spørgsmål gøre den til spillernes egen. Ud fra dem hopper vi over i enkelte scener.

**Hvem er med i scenen:** Alle spillere.

**Introduktion til scenen:** Det er en kold januar morgen og Børnehuset 'Ophelia' er lige åbnet. Klokken er 7 om morgenen og solen er ved at stå op henover mosen, og skinner med sine rødgule farver. Et trådhegn omkredser området. Bagved porten til institutionen står et gammelt egetræ fyldt med sutter, fra de små poder, der for nyligt har fået taget sutten fra sig.

### Spørgsmål til spillerne:

Hvordan ser legepladsen ud, hvilke legehuse er der?  
Hvilken del af legepladsen er blevet spæret af?  
Hvorfor er der afmærkninger på træerne?

Hvor ligger bålpladsen og hvordan ser den ud?  
Hvad er der specielt ved stenene omkring bålet?

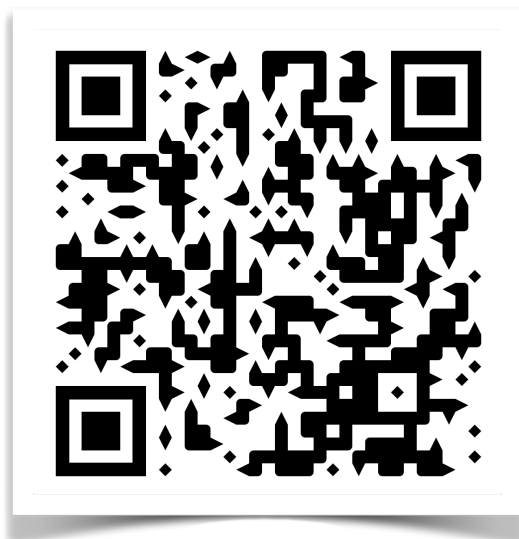
Hvor ligger døde kassen og hvordan ser den ud?  
Hvilke dyr plejer de at lægge derned?  
Hvordan foregår det, når I ofrer dyrene til mosekonen?

Hvilke fugle sidder der på taget af institutionen?

Hvordan er Børnehuset sikret imod at børnene ikke stikker af?

Hvordan kan man se at Institutionen er beskyttet mod onde magter?

Hvem er den første som bliver afleveret?



LYDSPOR: Stemningsmusik  
(NIB - Åbningsscenen)



---

## Scene 1: Spor i kælderen

**Scenen kort:** Der har været indbrud i kælderen under Børnehuset. Et sæt mudrede fodspor fra mosen viser ned til et smadret vindue. Nede i kælderen hopper ravn rundt med en ring af guld i munden, som den flyver ud af vinduet med. De finder de spor efter Mosekonen: Ravnefjer, smadrede gamle glas med sylte, ødelagte dukker og stearinlys ligger spredt på gulvet. Med et gammelt skolekridt er der tegnet et pentagram på væggen. Det er højst sandsynligt nogle teenagere som har lavet okkulte ting dernede, men for Nor er det helt sikkert tegn på at Mosekonen er vågnet igen.

**Hvem er med i scenen:** Nor, Karla.

**Introduktion til scenen:** Det lugter mærkeligt ude på legepladsen i dag. Lugten af råd kommer nede fra kælderen og et sæt mudrede fodspor fra mosen viser ned til et smadret kældervindue. Det er Nor som har opdaget det, og du bliver nødt til at vise det til Karla. Måske er det mosekonen der har været der!

**Formål:** Nor er sikker på at Mosekonen er vågnet, og skal overbevise Karla om det samme. Nede i kælderen skal de køre hinanden op, ved at overgå hinandens fortællinger om hvad der er sket dernede og hvad mosekonen er ude på. Det er vigtigt at Guldringen bliver introduceret her, eftersom den dukker frem igen i anden akt i bålet.

---

## Scene 2: Den hemmeligste hule

**Scenen kort:** Björk er sammen med Storm kravlet igennem hullet i hegnet og ud af Børnehuset og ned til mosen. Her vil Björk gerne vise ham, hvad hun har fundet nede ved det gamle egetræ. Nogen har skrevet noget i træet!

Men mosen er vred, og de bliver nødt til at passe på for ikke at bliver fanget i de sumpede huller eller angrebet af ravnene. I sin iver falder Björk ned i en gammel, gemt brønd og Storm bliver nødt til at trække Björk op igen. Brønden er fyldt med døde frøer, rotter og en magisk eliksir. (En lille flaske Underberg).

**Hvem er med i scenen:** Björk og Storm.

**Introduktion til scenen:** Mosen har opført sig mærkeligt de sidste par dage. Björk har fundet nogle mærkelige tegn på det gamle egetræ nede ved mosen, som Storm måske kan tyde.

Lad Björks rolle fortælle om mosen.

Hvordan ser den ud, hvordan kommer de ud af institutionen og hvordan sikrer hun, at de ikke bliver opdaget af mosen? Hvordan sikrer hun, at Storm ikke træder i nogle af hendes fælder på vej hen til det gamle egetræ.

Fortæl gerne om hvordan ravnene holder øje med dem i skoven, og hvordan de prøver at undgå dem. Hvordan dyrene reagerer på børnenes tilstedeværelse nede i brønden, og stanken af råd der breder sig, jo mere de opholder sig i mosen.

**Formål:** Sammenholdet mellem Björk og Storm. Denne scene skal gerne bringe dem tættere sammen, og få mosen til at virke overnaturlig og farlig.



---

## Scene 3: Monsteret og Nanna

**Scenen kort:** Karla har samlet gruppen i et af legehuse. Hun vil gerne fortælle dem noget meget hemmeligt. Ravnhild har sendt en af sine Ravne efter Karlas lillesøster Nanna, og har revet hende til blods. Karla har heldigvis reddet Nanna, og sikret at fuglen ikke fløj væk med hende. De bliver nødt til at standse Ravnhild.

**Hvem er med i scenen:** Alle, plus Nanna.

### **Introduktion til scenen:**

Karla har samlet jer i et af legehuse for at fortælle jer noget hemmeligt. Hun har smuglet sin lillesøster Nanna på 1,5 år med fra vuggestuen. Hun er for nylig blevet angrebet af Ravnhilds Ravne som prøvede at flyve afsted med hende. I bliver nødt til at tilfredsstille Ravnhild, eller på anden måde beskytte jer.

**Formål:** Binde gruppen hårdt sammen og vise at Mosekonen er en konkret trussel konkret, som må og skal standses.



## Akt 2: Monsteret i mosen

I denne akt skal børnene beskytte Børnehuset mod Mosekonen Ravnhild. Til sidst vil de enten indse, at det faktisk er Karla som er monsteret i denne fortælling, og slå hende bevidstløs ude i mosen, eller fange hende i brønden. Alternativt vil børnene blive ved med at holde sig i troen på det overnaturlige og lade Nanna blive efterladt derude. Scenariet kan også gå i en tredje retning, hvis spillerne gør noget andet. Det vigtige er, at det hele eskalerer mod en situation hvor et af børnene er fanget hjælpeløst ude i mosen til sidst.

### Scener for Akt 2

Legescene 1: Slå Ravnemærket ihjel	13
Forhør 1: Hvem?	13
Konsekvens 1: Første advarsel	14
Legescene 2: Brændemærket	15
Forhør 2: Hvad?	15
Konsekvens 2: Anden advarsel	16
Legescene 3: Ritualet	17



---

## Legescene 1: Slå Raven ihjel

**Scenen kort:** Der er nogle ravne som våger over børnene der sover til middag i krybberne udenfor. En ravn bliver skadet og nu skal børnene forholde sig til hvem der skal slå den ihjel og ofre den til mosekonen ovre i dødekassen.

**Hvem er med i scenen:** Alle

**Introduktion til scenen:** Björk kan høre, at der er et af børnene som græder over fra krybberne, og ser to ravne som hopper rundt i en af krybberne imens de skråler deres ravnensang.

**Regel for scenen:** Scenen slutter først når en ravn er død og ofret til dødekassen.

**BEMÆRK:** Hvis Björk prøver at tilkalde en voksen, så kan hun ikke finde dem.

---

### Forhør 1: Hvem?

**Scenen kort:** Børnene er blevet indkaldt enkeltvis af de voksne, for at de kan finde ud af hvem der fik ideen til at slå raven ihjel. Scenen forgår ved at spillerne lukker øjnene, imens du som spilleleder forhøre dem på kryds. Se forhørsscener.

**Hvem er med i scenen:** Alle

**Introduktion til scenen:** Bed spillerne om at lukke øjnene, og fortæl dem, at de er blevet placeret af en voksen i det hemmelige rum nede i kælderen, helt alene. I bliver nødt til at fortælle de voksne noget, men spørgsmålet er bare hvad I vil fortælle?

Start herefter forhøret.

Spørg gerne ind til ting som er sket, før og efter legescenen. Spørg ind til detaljer, og stil gerne ledende spørgsmål, om hvem der har gjort hvad eller hvad der er sket.

#### Forslag til spørgsmål:

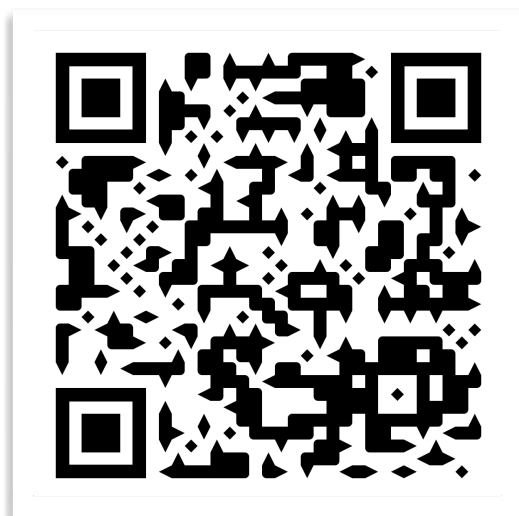
Hvem var med til det her?

Hvem dræbte raven?  
Hvorfor har du blod på dine hænder/fødder?

Hvad gjorde I ved raven?  
Hvorfor har den ikke længere nogen fjer/øjne/hjerte?

Hvad skete der bagefter?

**Formål:** Det vigtige i denne scene er, at du får spillerne til at tænke ud, hvor onde de har været ved raven.



LYDSPOR: White noise  
(NIB - Forhør 1)



---

## Konsekvens 1: Første advarsel

**Scenen kort:** I denne scene spørger du spillerne enkeltvis hvad konsekvensen har været af deres handlinger og hvordan dette er med til at beskytte Børnehuset. Opsæt gerne en scene mellem to af spillerne, hvis der er en konflikt, som bør udspille sig inden I går videre til næste legescene.

**Hvem er med i scenen:** "Alle"

**Introduktion:** Der er nu gået en uge, og tingene har ændret sig nede i Børnehuset.

**Formål:** Fortælle hvordan oplevelsen har ændret relationerne i gruppen, og hvordan det de gjorde har hjulpet med at beskytte Børnehuset.

### Spørgsmål til spillerne:

Hvad må I ikke længere, efter det med raven?

Hvem er begyndt at opføre sig mærkeligst efter ravnens død? Spørg en af de andre spillere om hvordan?

Hvad er der sket med Nanna?

Hvordan behandler de voksne jer anderledes?

Hvad har I gjort for at holde sammen sammen imod de voksne?

Hvilke tegn kan I se på at Mosekonen stadig er på vej?

**Sæt gerne to scener til sidst. Spillerne er velkomne til at byde ind med ideer til scener selv.**



---

## Legescene 2: Brændemærket

**Hvem er med i scenen:** Alle

**Introduktion til scenen:** I sidder allesammen omkring et bål og har lynet ned for flyverdragterne, så I bedre kan mærke strålevarmen fra bålet. De voksne har forladt bålet for at hente mere dej til snobrød. I kan alle se hvordan Nor stirrer på en ring af guld nede i flammerne, imens han roder med en pind. Den er helt rødglødende og har et magisk sejl på sig. Dens magiske kræfter kan helt sikkert beskytte jer imod mosekones kræfter.

**Regel for scenen:** Scenen slutter først når mindst en er blevet brændemærket af de andre børn.

Som spilleleder må du gerne presse spillerne eller give dem inspiration til at eskalere situationen. "Tænk, hvad Mosekonen kan gøre ved dig, hvis du og dine venner ikke bliver beskyttet!"

Fortæl hvordan kødet syder, og hvordan det lugter når de først går igang.

Giv spillerne mulighed for at brændemærke mere end en person, men ikke flere end to.

**Husk at konflikter mellem karaktererne løses således:** Det er altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm > Björk > Karla > Nor).

---

## Forhør 2: Hvad?

**Scenen kort:** Børnene er blevet indkaldt enkeltvis af de voksne, som vil vide hvad der skete nede ved bålhytten. Scenen foregår ved at spillerne lukker øjnene, imens du som spilleleder forhøre dem på kryds. Se forhørsscener.

**Hvem er med i scenen:** Alle

**Introduktion til scenen:** Bed spillerne om at lukke øjnene, og fortæl dem at de er blevet placeret af en voksen i det hemmelige rum nede i kælderen, helt alene. I bliver nødt til at fortælle de voksne noget. Spørgsmålet er bare hvad I vil fortælle?

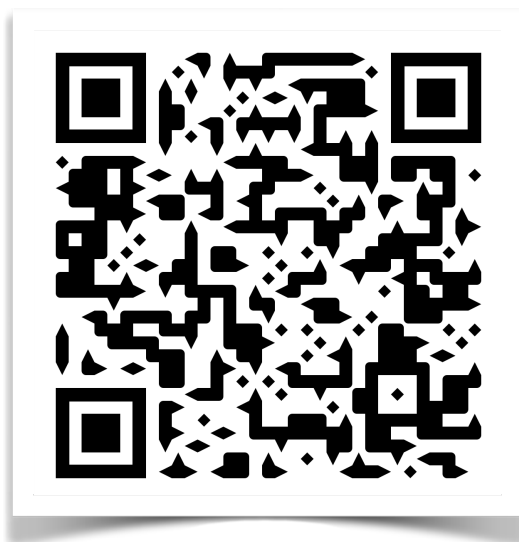
Start herefter forhøret.

Spørg gerne ind til ting som er sket før og efter legescenen. Spørg ind til detaljer, og stil gerne ledende spørgsmål, om hvem der har gjort hvad eller hvad der er sket.

**Forslag til spørgsmål:**

Hvad lavede I ved bålhytten?  
Hvor havde I ringen fra?

Hvem brændte hvem?  
Hvem holdt ham/hende nede imens?  
Hvem løb væk?



LYDSPOR: fireplace  
(NIB - Forhør 2)





---

## Konsekvens 2: Anden advarsel

**Scenen kort:** I denne scene spørger du spillerne enkeltvis hvad konsekvensen har været af deres handlinger og hvordan dette er med til at beskytte Børnehuset. Opsæt gerne en scene mellem to af spillerne, hvis der er en konflikt, som bør udspille sig inden I går videre til næste legescene.

**Hvem er med i scenen:** "Alle"

**Introduktion:** Der er nu gået en uge, og tingene har ændret sig endnu engang nede i børnehuset.

**Formål:** Fortælle hvordan oplevelsen har ændret relationerne i gruppen, og hvordan dét, de gjorde, har hjulpet med at beskytte Børnehuset. Til sidst skal det afsløres, at Nanna er forsvundet.

### Spørgsmål til spillerne:

Hvem kørte med X på skadestuen?

Hvem må ikke længere lege sammen?

Hvad sker der med dem som ikke er blevet beskyttet mod mosekonens magi?

Hvordan opdager I, at Nanna er forsvundet?

Hvor finder I billedet Nanna har tegnet af mosekonen?

**Bemærk:** Du behøver ikke at sætte to scener til sidst. Der må gerne være masser af uforløste ting. De kan forløses i næste scene.



---

## Legescene 3: Ritualet

**Scenen kort:** Karla har taget sin lillesøster med ud til det gamle egetræ i mosen og er igang med at skære i hende med en kniv hun har gemt derude.

De andre børn tror, det er mosekonen de hører ude i skoven, og tager derud for at redde Nanna, men nu må de forholde sig til sandheden, eller fortrænge virkeligheden.

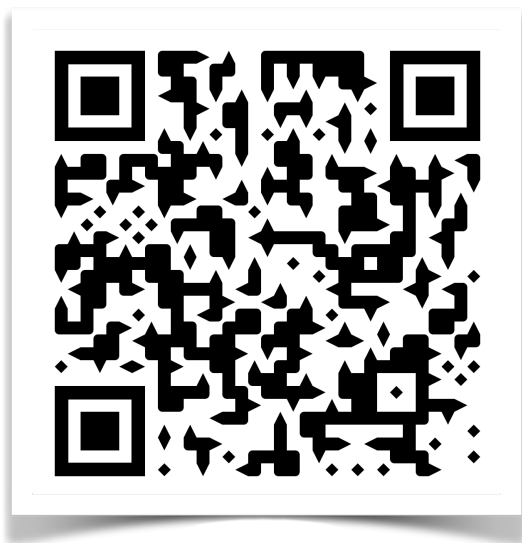
**Hvem er med i scenen:** Alle spillere plus Nanna.

**Introduktion til scenen:** Björk har set Mosekonen ude i mosen og er nu taget derud sammen med Storm. De finder Nor stående stivfrossen og se på at Karla med udspilede øjne og en ring i en kæde om halsen, skære i Nanna med en kniv. Det var ikke Mosekonen Björk havde set, bare Karla.

**Regel for scenen:** Scenen slutter først når nogen er blevet efterladt, hjælpeløs og døende ude i kulden.

**Formål:** Denne scene skal gøre det helt klart, at Karla er monstret i denne fortælling. De andre børn kan ikke efterlade hende alene med sin lillesøster uden at være medskyldige i det der foregår.

**Husk at konflikter mellem karaktererne løses således:** Det er altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm > Björk > Karla > Nor).



LYDSPOR: Blair Witch  
(NIB - Legescene 3)



## Akt 3: Gemmeleg

Denne akt starter med at et af børnene er blevet efterladt hjælpeløst ude i mosen. Højest sandsynligt Karla eller Nanna. De voksne har opdaget det og er gået helt amok. De leder alle sammen i institutionen, uden at vide at barnet ligger og fryser ude i mosen. Der er et spørgsmål om timer før barnet vil dø. Børnene ved godt at det de har gjort er forkert, men er mere bange for konsekvenserne ved at barnet bliver fundet igen.

Den person som er blevet efterladt spiller ikke længere sin karakter, og skal blot nyde forestillingen.

### Scener for akt 3

Konsekvens 3: Panik	18
Forhør 3: Hvor?	19
Epilog: En ny dag i Børnehuset	19

---

#### Konsekvens 3: Panik

**Scenen kort:** I denne scene spørger du spillerne enkeltvis om hvad de vil gøre for at X ikke bliver fundet.

**Hvem er med i scenen:** "Alle" undtagen X.

**Introduktion til scenen (Karla er væk):** I er sikre på at Karla vil slå jer ihjel hvis hun bliver fundet. I må sørge for at de voksne ikke finder hende, og de er allerede igang med at undersøge hele institutionen fra top til tå. Hvis I ikke leder dem på afveje vil de snart begynde at lede i mosen, og så finder de hende.

**Introduktion til scenen (Alternativ):** De voksne må ikke finde ud af hvad I har gjort. I ved godt at Karla vil slå jer og jeres familier ihjel hvis I gør det. I må gøre alt hvad I kan for at de voksne ikke finder X, og de er allerede igang med at undersøge hele institutionen fra top til tå. Hvis I ikke leder dem på afveje vil de snart begynde at lede i mosen, og så finder de X.

#### Spørgsmål til spillerne:

Hvordan gemmer I alle spor om at I har været ude ved mosen?

Hvordan giver I de voksne andre ting at tænke på?

Hvad gør I for at få de voksne til at tænke at X er et andet sted?

Hvad er det første de voksne lægger mærke til, som gør dem mistænksomme?

Hvordan skjuler du det?

Hvad gør du, når de bliver ved?

Hvordan får I skabt en anden krise?

Hvordan opdager de alligevel at X er væk?



---

### Forhør 3: Hvor?

**Scenen kort:** De voksne har fået færden af, at gruppen har noget med det forsvundne barn at gøre. Børnene er igen blevet indkaldt enkeltvis af de voksne, som vil vide hvor barnet er. Scenen foregår ved at spillerne lukker øjnene, imens du som spilleleder forhører dem på kryds og tværs. Se forhørsscener.

**Hvem er med i scenen:** "Alle" undtagen X.

**Introduktion til scenen:** I er alle blevet indkaldt sammen og sidder i det samme lokale, imens de voksne panisk er begyndt at afhøre jer. **Hvis nogen af jer sladrer er det ude med jer.**

Luk nu jeres øjne og lad os starte forhøret.

#### Forslag til spørgsmål:

Hvor er X?

Hvorfor siger I ikke noget?  
Hvis I ikke siger så dør X af kulde!

Vi har fundet en kniv, hue, tegning, er det noget I kender noget til?

Det her bliver jeres sidste advarsel, hvis ikke I siger noget ringer vi efter politiet!

---

### Epilog: En ny dag i Børnehuset

**Scenen kort:** Denne epilog spilles ligesom åbningsscenen. Afhængigt af om børnene kommer til at sladre i det sidste forhør, vil barnet enten overleve eller dø af kulde.

**Barnet overlever:** Ude i mosen ligger et barn og skælver af kulde. Mosen er fyldt med voksne der leder indtil én stopper op.

**Barnet dør:** Ude i mosen ligger der et barn, stiv af frost. De spejlblanke øjne stirrer op mod himlen.

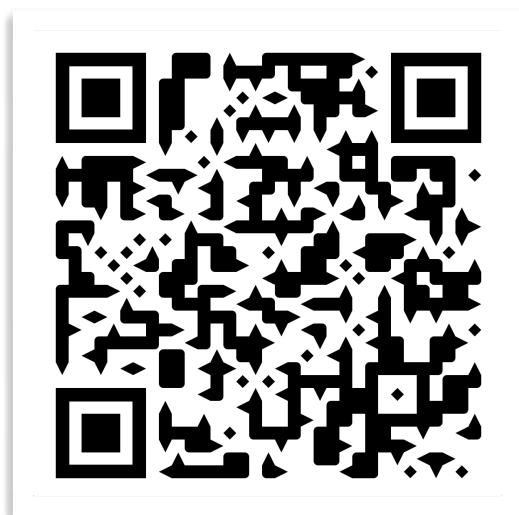
**Introduktion til scenen:** Det er en kold Januar morgen og Børnehuset 'Ophelia' er lige åbnet. Klokkeren er 7 om morgenen og solen er ved at stå op henover mosen. Den skinner med sine rød-gule farver. Et trådhegn omkredser området. Bag porten til institutionen står et gammelt egetræ fyldt med sutter fra de små poder, som for nyligt har fået taget sutten fra sig.

#### Spørgsmål til spillerne:

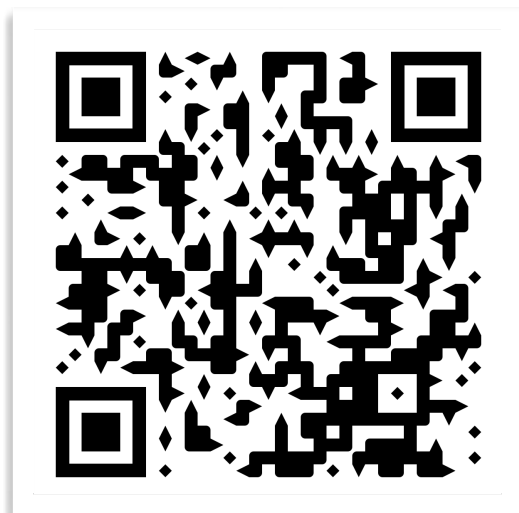
Hvordan ser legepladsen ud?  
Hvad er der sket med bålpladsen?

Hvordan er Børnehuset sikret imod at børnene ikke stikker af?

Hvem er den første som bliver afleveret?



LYDSPOR: Lipstick To Void  
(NIB - Forhør 3)



LYDSPOR: Stemningsmusik  
(NIB - Åbningsscenen)



# Bilag

I de følgende bilag finder du en beskrivelse af rollerne, et overblikspapir, en samlet liste af lydspor for scenariet og en guide til at hvordan du starter scenariet.

## Oversigt over bilag

Karla - Medløberen	2
Nor - Den naive	3
Björk - Den undvigende	4
Storm - Den eksplosive	5
Overblikspapir	6
Lydspor	7
Opstart af spillet	10

# Karla - Medløberen

Alder: 5 år.

*Hjemme på sit værelse sidder Karla ofte med sit diadem og sin prinsessekjole og plukker hår af sin dukke. Et hår af gangen, og det gør slet ikke ondt på den. Hvorfor er det så hendes lillesøster brækker sig, når hun plukker hendes?*

Karla kommer oprindeligt fra en anden institution, men der var hun helt alene og ingen ville lege med hende, efter alle de ubehagelige ting hun havde gjort ved dem. Nu er hun kommet til Børnehuset, med helt nye venner, Nor, Storm og Björk, hun kan udnytte. Her har hun venner som gør hvad du siger, selvom det nogle gange kræver lidt fantasi for at få dem til at gøre det man vil. Der går en gammel og grusom fortælling i institutionen, om at der bor en frygtelig mosekone ved navn Ravnhild i mosen, som spiser børnene i Børnehuset. Hun hørte historien første gang fra Nor, som er god til at fortælle historier. Det er en god historie som Karla udnytter til fulde, til at få de andre børn til at gøre ting hun synes er "sjove". For Karla er ikke dum. Hun elsker at se andre lide, selvom hun godt ved det er forkert, og derfor skjuler hun den nydelse hun har ved det.

Karla elsker at være midtpunkt og hader at være alene, eller stå i andres skygge. Derfor fortæller hun ofte uhyggelige fantasi historier om hekse, feer, trylledrikke og lykkelige familier, som hun godt ved kun findes i eventyrerne. Hendes historier kan få de andre børn til at lytte. Især lytter Nor efter hvad hun fortæller, og vil altid gerne selv tilføje noget til hendes historier. Björk er mere bange for hendes historier og plejer at prøve at få hende til at stoppe. Men hun reagerer så sjovt, når hun bliver bange.

Hvis Karla rigtig keder sig har hun det med at prikke lidt til Storm og gøre ham vred. Det har det med altid at sætte lidt liv Børnehuset, når der flyver ting igennem luften. Men der er en i børnehuset som Karla hader mere end nogen andre. Det er hendes lillesøster Nanna, som er så nuttet at de andre børn altid gerne vil se hende. Hvis det stod til hende skulle hendes forældre aldrig have fået Nanna, og der er ikke noget bedre i verden end at se hende græde.

## Hvordan spilles Karla?

Karla er psykopat. Hun har ingen medfølelse for andre, men føler nydelse i deres smerte. Karla er god til at spille uskyldig og sød, og der er altid en god forklaring, når hun gør onde ting ved andre. En forklaring, som får hende til at fremstå som et offer eller uskyldig. Det er Karla der står bag det hele, inklusiv historierne om Mosekonen. Det er din opgave at få hende til at fremstå sød, samtidigt med at du eskalere tingene så langt ud som muligt.

Det er først i sidste scene i akt 2, at de andre roller indser hvad hun gang i, og der kommer en konfrontation, som enten kommer til at gå ud over hende, eller en af de andre. I denne scene har du mulighed for at fremstille Karla præcist lige så ubehagelig som du har lyst, men indtil da er hun sød.

Koncept: Medløberen (Psykopaten)

**Regel: Hvis de andre gør det, gør du det også.**

En af Karlas fortællinger

*Der var engang en rose, som var plantet i en muld af kærlighed. Rosens blade kunne helbrede alle sorger og gøre en lykkelig. Men ingen turde røre ved blomsten, fordi de var bange for at stikke sig på dens torne, der ville påføre en evig smerte og død.*

## Konflikter mellem karaktererne

I nogle af scenerne kan der være situationer hvor børnene bliver uenige, kommer op og slås, eller prøver at tvinge hinanden til ting. Hvis dette sker, er det altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm er større end Björk, så Karla, og Nor er mindst).



# Nor - Den naive

Alder: næsten 5 år.

*Hjemme på på værelse sidder Nor altid i vindueskarmen og taler med fuglene udenfor. Han ved, de holder øje med ham, men de ved også at han holder øje med dem. De taler sammen om mosekonen Ravnhild. Om hendes tabte hjerte, og hvad hun vil give for at få et nyt.*

Nor bor i en lille lejlighed sammen med sine forældre, ikke så langt fra Børnehuset Ophelia. Han er meget alene, men har en livlig fantasi, og bruger tiden til at dykke længere og længere ind i sit fantasiunivers.

Udenfor lejligheden kan han se ud over mosen, hvorfra fuglene letter hver gang solen går ned. Nor er på én og samme tid betaget og bange for Børnehuset. Det er så gammelt og han forestiller sig mystiske fortællinger fra en svunden tid. Nor er helt sikker på at Ravnhild vil spise ham, men har ikke fortalt det til de andre børn endnu. Nor er sikker på at Ravnhild ligger i dvale under det gamle egetræ ude i mosen.

Det kan være svært for Nor at håndtere, hvis de andre børn ikke tror på det han fortæller. Så kan han godt blive sur. Heldigvis lytter Karla gerne til hans historier. Men hun ved også ting som han ikke ved om Ravnhild og hvordan man kalde holde hende i skak.

Nogle gange er Nor, lidt misundelig på Karla, fordi hun har en lillesøster (Nanna), mens Nor er enebarn og kun har ravnene at tale med derhjemme. Heldigvis har Nor også en rigtig god ven i Storm, som gerne vil hjælpe ham når han er i fare. Ikke ligesom Björk der nemt bliver bange for Nors historier. Heldigvis bliver hun som regel god igen, hvis man trøster hende lidt.

## Hvordan spilles Nor?

Nor har en meget vild og livlig fantasi, og kan forklare alting igennem den. Derfor tror han også på alt hvad de andre børn fortæller ham. Selvom hans fantasi godt kan være meget voldsom så bliver han ikke bange. Som spiller må du gerne selv digte på de historier som kommer i spil i løbet af scenariet. Især historien om Ravnhild som spiser børn. Konkurrér gerne med Karla om at fortælle de mest vilde historier.

Koncept: Den naive.

**Regel:** Kan bides hvad som helst ind. Både af sig selv, og af de andre.

En af Nor's fortællinger om mosekonen

*Der var engang en kone som havde et et skrøbeligt hjerte. For at passe bedre på det skar hun det ud og gemte det ude i mosen. Hun gemte det så godt, at hun ikke kunne finde det igen.*

*Hun var nu tvunget i al evighed til at længes efter kærlighed, uden at kunne få det. Nu leder hun efter et nyt hjerte så hun kan hvile i fred.*

## Konflikter mellem karaktererne

I nogle af scenerne kan der være situationer hvor børnene bliver uenige, kommer op og slås, eller prøver at tvinge hinanden til ting. Hvis dette sker er det altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm er større end Björk, så Karla, og Nor er mindst).



# Björk - Den undvigende

Alder: 5½ år.

*Om natten ligger Björk med en lampe under dynen og kniber sig i armen. Hvad nu hvis mosekonen kommer igen?*

Björk mistede sin lillebror for snart et år siden. Det er ikke noget de taler om derhjemme, men Björk er sikker på at det var mosekonen Ravnhild der tog hendes lillebror Ingolf. Hun husker tydeligt hvordan hun kom hjem og hendes mor kastede med ting, imens far prøvede at berolige hende. Men mor råbte bare: "Hun tog ham fra mig den grimme kælling! Hun tog ham og vi kommer aldrig til at se ham igen!".

Björk husker tydeligt hvordan hun så en gammel dame gå ude i mosen og kigge med glubske øjne på børnene den dag, nede ved Børnehuset. Efter at Ingolf forsvandt for et år siden, er der blevet helt stille hjemme i deres store gamle hus.

Det eneste Björk kan tænke på er hvordan man stopper mosekonen, og derfor har hun gjort sig klar, ved at finde gode gemmesteder, og sætte fælder op ude i mosen.

Storm er en rigtig god ven, og Björk elsker at lave ting sammen med ham. Nogle gange løber temperamentet af med ham, men Björk kan som regel godt få ham på ret køl igen.

Nor har det med at fortælle rigtig uhyggelige ting om mosekonen, som Björk ikke bryder sig om. Det plejer hun enten at håndtere ved at holde sig for ørerne eller sparke ham over skinnebenet. Men når bare det ikke bliver for uhyggeligt, så vil hun meget gerne høre efter. Karla er rigtig god til at styre gruppen, og ved også rigtig meget om mosekonen. Björk spørger hende ofte til råds når hun skal lave sine fælder, men hun er lidt for prinsesseagtig til at Björk syntes hun er rigtig sjov at lege med.

## Hvordan spilles Björk?

Björk er en rigtig udepige, som elsker at lege i skoven. Hun elsker at lave fælder og bygge huler. Men hun kan til tider også blive bange. Især hvis det handler om mosekonen Ravnhild.

Gem dig gerne bag de andre og kald på dem hvis der sker noget farligt. Men hvis kamp ikke kan undgås, så er hun ikke bange for at slå de andre eller bide dem i øret.

**Koncept:** Den undvigende.

**Regel:** Kan kaste andre under bussen. Hvis Björk skal gøre noget, kan hun altid få en anden til at gøre det istedet.

## Konflikter mellem karaktererne

I nogle af scenerne kan der være situationer hvor børnene bliver uenige, kommer op og slås, eller prøver at tvinge hinanden til ting. Hvis dette sker er det altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm er større end Björk, så Karla, og Nor er mindst).





# Storm - Den eksplosive

Alder: 6 år.

*Nogle børn går i en lang bue udenom Storm, mens andre kan godt lide af prikke til ham, for så eksploderer han og kaster med tingene, og det kan godt være ret underholdende hvis man ikke er i skudlinjen.*

Storm er misforstået. Det er aldrig hans intention, at han skal blive uvenner med andre, men det ender altid sådan. Storm har altid været stærkere end de andre, og når først han bliver prikket til, kan han ikke styre sig. Storm er skoleudsat, og meget af børnehavetiden har han været alene, fordi de andre var bange for ham. Det var lige indtil han fandt sine tre venner, Karla, Nor, og Björk. Og hvis nogen gør dem noget, så smadrer han dem!

Storms bedste ven er Björk. Til at starte med var Björk bange for ham, men så en dag, da der var nogle ravne efter hende, skræmte Storm dem væk, og de har været gode venner lige siden. Karla er god til at finde på ting de skal lave, og selvom alle andre syntes at Nor er mærkelig med sine historier, syntes Storm de er spændende.

Derhjemme er det også kaotisk. Storm husker at det engang var rart at være derhjemme, men gennem årene er skænderierne taget til. Hans forældre er blevet mere uvenner, og råber af hinanden dagligt, hvilket Storm egentligt er vant til på nuværende punkt. Så kan han gå ind til sin mor bagefter, der græder, og trøste hende og sige at alting nok skal blive ok. Storm elsker sin mor og sin far.

## **Hvordan spilles Storm?**

Man skal lidt tænke Storm som to personer, en person, når han er rolig, og en anden når han bliver vred. Når storm er rolig er han hensynsfuld, modig, og passer altid på sine venner. Når storm er vred, gør han ting han fortryder. Og Storm bliver nemt vred, og gør nemt ting han kommer til at fortryde.

## **Koncept:** Den eksplosive

Regel: De andre kan få ham til hvad som helst, hvis bare de prikker til ham på den rigtige måde.

Man kan prikke til Storm på mange måder, men det er op til dig som spiller hvad det er. Men reager på hvad enten de andre spillere kan finde på. F.eks. hvis de taler dårligt om dig, dine forældre eller andre i gruppen (især hvis de taler dårligt om Björk).

## **Konflikter mellem karaktererne**

I nogle af scenerne kan der være situationer hvor børnene bliver uenige, kommer op og slås, eller prøver at tvinge hinanden til ting. Hvis dette sker er det altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm er større end Björk, så Karla, og Nor er mindst).



# Overblikspapir

Børnehuset: 'Ophelia' - Tidligere børnehjem fra starten af 1900 tallet.

Alle børnene går på stuen: Solsortene.

Andre stuer: Ravnene, Gråspurvvene, Musvitterne, Gærdesmutterne, Blåmejserne.

## Vigtige steder:

**Dødekassen:** Et sted, de voksne mener, børn lærer om døden. Børnene mener man ofrer til mosekonen.

**Bålpladsen:** Et sted hvor man kan brænde ting.

**Mosen:** Stedet hvor mosekonen holder til.

## Sikkerhedsmekanik

- Giv mig ordet: Ræk fingeren i vejret.
- Nedskalering: Flad hånd.
- STOP: Scenen stopper, og vi taler om tingene.

## Spilpersoner:

**Karla 5 år:** Medløberen - Regel: Hvis de andre gør det, gør du det også.

**Nor (næsten) 5 år:** Den naive - Regel: Kan bides hvad som helst ind. Både af sig selv, og de andre.

**Björk 5½ år:** Den undvigende - Regel: Hvis Björk skal gøre noget, kan hun altid få en anden til det.

**Storm 6 år:** Den eksplosive - Regel: De andre kan få ham til hvad som helst, hvis de prikker til ham.

## Bipersoner:

**Mosekonen (Ravnhild):** Et mytisk væsen - spiser børn.

**Ravnene:** Børnene mener, det er Mosekonens udsendinge der spionerer på børnene.

**Nanna:** Karla's 1,5 år gamle lillesøster, der går i vuggestuen i børnehuset.

**De voksne:** er for det meste fraværende i scenariet.

## Konflikter mellem karaktererne

Det er altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm slår Björk slår Karla slår Nor).

## Akter

### Akt 1: Mosekonen

Scene 1: Spor i kælderen (Nor og Karla)

Scene 2: Den hemmeligste hule (Storm og Björk)

Scene 3: Monsteret og Nanna (Alle)

### Akt 2: Monsteret i mosen

Legescene 1: Slå raven ihjel

Forhør: Hvem?

Konsekvens 1: Første advarsel

Legescene 2: Brændemærket

Forhør 2: Hvad?

Konsekvens 2: Anden advarsel

Legescene 3: Ritualet

### Akt 3: Gemmeleg

Konsekvens 3: Panik

Forhør 3: Hvor?

Epilog: en ny dag i børnehuset

## Lydspor

Scenariet har et lydspor til bestemte scener. Lydsporet til åbningsscenen kan også benyttes i spillokalet imens man venter på at deltagerne dukker op. Du kan sagtens nøjes med at bruge din telefon til at afspille lyden eftersom dette kun er tænkt som baggrundsmusik og skal ikke overdøve spillerne.

**TIP:** Download playlisterne allerede nu. Så står du ikke med internetproblemer i spillokalet.



LYDSPOR:  
Stemningsmusik  
(NIB - Åbningsscenen)  
[Spotify link](#)



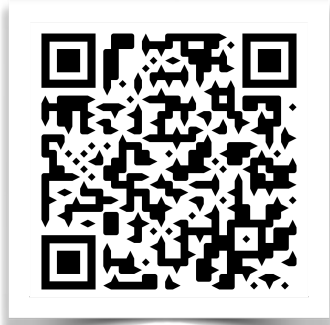
LYDSPOR: White noise  
(NIB - Forhør 1)  
[Spotify link](#)



LYDSPOR: fireplace  
(NIB - Forhør 2)  
[Spotify link](#)



LYDSPOR: Blair Witch  
(NIB - Legescene 3)  
[Spotify link](#)



LYDSPOR: Lipstick To  
Void  
(NIB - Forhør 3)  
[Spotify link](#)

### **NIB - Åbningsscenen**

<https://open.spotify.com/playlist/6c6gDQ6kQn8eqocKRAxEuu>

### **Whatever Walked There, Walked Alone**

Album: The Haunting of Hill House (Music from the Netflix Horror Series)

Kunstner: The Newton Brothers

### **Go Tomorrow**

Album: The Haunting of Hill House (Music from the Netflix Horror Series)

Kunstner: The Newton Brothers

### **Dark Carnival**

Album: Dark Fairytales

Kunstner: Ah2

### **Edith's Theme**

Album: Crimson Peak (Original Motion Picture Soundtrack)

Kunstner: Fernando Velázquez

### **Who I Want to Be**

Album: Sherlock Series 4: The Lying Detective (Original Television Soundtrack)

Kunstner: David Arnold, Michael Price

### **What Went We**

Album: The Witch (Original Motion Picture Soundtrack)

Kunstner: Mark Korven

### **Fairy Tale**

Album: Nocturnal Animals (Original Motion Picture Soundtrack)

Kunstner: Abel Korzeniowski

### **NIB - Forhør 1**

<https://open.spotify.com/playlist/3SbOE7BoQruREeO3QK35rm>

### **Table Fan - Loopable With No Fade**

Album: Best Loopable White Noise

Kunstner: Erik Eriksson, White Noise Baby Sleep

### **Pink Noise - Low Frequency Loop**

Album: Pink Noise Deep Sleep

Kunstner: Brainbox

### **Pink Background Noise**

Album: Soft Pink Noise

Kunstner: Daily Calm

### **Fan Oscillator 3**

Album: Fans To Make You Rest

Kunstner: The Night Ferry

**NIB - Forhør 2**

<https://open.spotify.com/playlist/2fBbsd9uiY3ZzBrs3WLM3W>

**3hrs of Fireplace Sounds for Sleep, Relax, Cure Insomnia**

Album: Starry Nights Podcast

Kunstner: Starry Nights

**NIB - Legescene 3**

<https://open.spotify.com/playlist/5CWcG3PTRFv5upyAeDoUFF>

Blair Witch

Album: Blair Witch (Original Motion Picture Soundtrack)

Kunstner: Adam Wingard

**The Ritual**

Album: The Ritual (Original Motion Picture Soundtrack)

Kunstner: Lovett

**NIB - Forhør 3**

<https://open.spotify.com/playlist/1zuLgEXTbS4HggECo9Xhk2>

**Lipstick To Void**

Album: Under The Skin (Original Soundtrack Album)

Kunstner: Mica Levi

**Lonely Void**

Album: Under The Skin (Original Soundtrack Album)

Kunstner: Mica Levi

**Welcome To The Graveyard**

Album: Halloween Nightmares

Kunstner: The Midnight Ghost

**Blair Witch**

Album: Blair Witch (Original Motion Picture Soundtrack)

Kunstner: Adam Wingard

# Opstart af spillet

Inden deltagerne møder op i spillokalet, vil vi som spillere lige snakke sammen først om hvordan vi fordeler spillerne. Vi sikrer os at der er to spillere som gerne vil styre en fortælling og to emotionister som gerne vil lade sig forføre.

Her kan beder vi spillerne om at dele sig op på en skala fra den ene ende af lokalet til den anden og hvor de er. Hvis de gerne vil fortælle vilde fantastiske fortællinger skal de gå i den ene side og hvis de gerne vil føle sig som et barn skal den gå til den anden side.

## Når spillerne kommer ind i fordelingslokalet

- Vi sætter stemningen i lokalet ved at afspille stemningsmusikken fra åbningsscenen i scenariet, fra de bedste højtalere vi har til rådighed.
- Spillerne fordeles.

## Introduktion til spillerne i spillokalet

Forklar først settingen:

*Det gamle børnehus 'Ophelia' er en integreret institution, der ligger ned til en mose og en skov. Huset var faldefærdigt allerede den gang det var et børnehjem (Tilbage i starten af 1900 tallet), og da et af børnene der boede der, druknede ude i mosen, lukkede man børnehjemmet, og lavede det om til en integreret institution. Der går stadig rygter blandt børnene om, at hvis man ikke ofrer noget til mosekonen Ravnhild engang imellem, så vågner hun op, og kommer efter et af børnene for at spise det. Nogen af børnene har set hende gå ude i mosen, blandt træerne, når det er tåget eller det sner. Pædagogerne har mere travlt med deres egne problemer end med børnenes, hvorfor børnene i det store hele må passe sig selv.*

Forklar hvad en dødekasse er:

I børnehuset er der et sted, hvor børn lærer om døden. Her tager pædagogerne børnene med hen med døde dyr og lader dem rådne op nede i en lukket kasse, så børnene får et naturligt forhold til døden. Børnene er selv overbevist om at de voksne ofrer disse dyr til Mosekonen.

Forklar eskaleringsmekanik i scenariet:

- Giv mig ordet: Ræk fingeren op.
- Nedskalering: Flad hånd
- STOP: Scenen stopper, og vi taler om tingene.

Gennemgå de forskellige typer af scener:

**Introduktionsscener:** almindeligt bordrollespil.

**Legescener:** Disse har en regel der bestemmer udkommet af en scene.

**Forhørsscener:** Spillerne har lukkede øjne mens du som spilleleder forhører dem.

**Konsekvensscener:** Ud fra spørgsmål stilles skarpt på handlingen eller relationerne i gruppen.

Gennemgå rollerne:

**Karla 5 år:** Medløberen - Regel: Hvis de andre gør det, gør du det også.

**Nor (næsten) 5 år:** Den naive - Regel: Kan bildes hvad som helst ind. Både af sig selv, og de andre.

**Björk 5½ år:** Den undvigende - Regel: Hvis Björk skal gøre noget, kan hun altid få en anden til det.

**Storm 6 år:** Den eksplosive - Regel: De andre kan få ham til hvad som helst, hvis de prikker til ham.

Fordel rollerne

Giv Karla og Nor til to spillere som gerne vil styre fortællingen.

Giv Storm og Björk til de to mere emotionelle spillere.

Gennemgå hvordan konflikter mellem rollerne fungerer

I nogle af scenerne kan der være situationer hvor børnene bliver uenige, kommer op og slås, eller prøver at tvinge hinanden til ting. Hvis dette sker er det altid den største der vinder, med mindre nogen er i overtal (Storm er større end Björk, så Karla, og Nor er mindst).

Gennemgå hvordan man spiller barn i dette scenarie

Det vigtige i scenariet er ikke at man spiller alderssvarende 5-årige børn, men snarere at spillerne går til scenariets fortælling, karakterer og indhold, fra et barnligt perspektiv.

Tag en pause inden I starter scenariet.