

Monstre

Et horrorscenario af Simon Steen Hansen



Hæfte 3 – Appendiks

Roller

Mareridtsroller

Oversigtsark

Sceneoversigt

Oversigt over børnetegningerne

Børnetegninger

Roller til Kristoffers mareridt:

Mark (Mark)

Du spiller en drømmeversion af Mark. Din funktion i mareridtet er, at få Kristoffer til at føle sig som et skvat og et pattebarn, fordi han er bange for døden. Du er i færd med at grave en stor grav til hundredvis af cigaræsker med døde marsvin. Kristoffer må ikke hjælpe dig, for han begynder bare at tude. For han er nemlig en tøsedreng og bøsserøv, og det skal du endelig lade ham vide. Giv ham den kolde skulder, og sig at han hellere må kravle tilbage under dynen i sin seng ligesom alle de andre små pattebørn, der ikke kan holde til noget. Fortæl ham, han kan gå tilbage til sin seng og fortælle en vits til de døde. Når Kristoffer ligger i graven, kan du begynde at kaste jord og cigarkasser med døde marsvin ned i hullet.

Niklas (Sofie)

Du spiller Kristoffers syvårige lillebror. Din opgave er at få Kristoffer til at sove sammen med dig og passe på dig i nat. For du er nemlig bange. Jeres mor har redt op til jer nede i bunden af graven, og du skal overtale Kristoffer til at ligge under dynen med dig dernede. Mor siger nemlig at I skal, og hun siger også, at der ikke er noget farligt ved det. Du må bruge alle midler for at overtale ham. Når det bliver koldt, kan du bede Kristoffer om at varme dig. Du skal minde Kristoffer om, at mor siger, at der ikke er noget at være bange for, lige meget hvor grotesk og uhyggelig situationen bliver.

Den Døde (Anders)

Du er Den Døde, og du er det Kristoffer frygter allermost i hele verden. Du er en bleg og iskold dødning med indsunkne øjenhuler og hud der klæber til knoglerne. Du repræsenterer død og du repræsenterer frygt. Spillederen introducerer dig i mareridtet, når Kristoffer og hans lillebror Niklas ligger i sengen i graven. Du skal få Kristoffer til at varme dig og tø dine frosne lemmer op. Så kan du nemlig kvæle ham. Prøv med bønner, prøv med lokkende ord og prøv med trusler. Du skal få ham til at invitere dig op i sengen, men hvis han træder ud af den, kan du gribe fat i ham. Du kan også gribe fat i Niklas og trække ham ned til dig. Når du synes, Kristoffer er blevet tilpas skræmt, er det din opgave, at afslutte mareridtet på grusom vis. Hvis han hverken har inviteret dig op, eller er trådt ud af sengen, kan du strække dine hænder op gennem sengen og trække ham ned til dig og kvæle ham.

Roller til Anders' mareridt

Kristoffer (Kristoffer)

Du spiller en drømmeversion af Kristoffer. Du er overdrevent barnlig og fjollet, og du skal opføre dig så åndssvagt som muligt. Du skal irritere Anders så, meget du kan, og gøre grin med alting. Sørg for hele tiden at være lige i hæle på ham.

Emma (Mark)

Du spiller Anders' lillesøster Emma i mareridtet. Du er fanget i Heksens pandekagehus, og du bebrejder Anders, at han ikke passede ordentligt på dig. Det er hans skyld at, Heksen har taget dig. Du må bruge alle kneb for at give ham så dårlig samvittighed som muligt. Anders må ikke gøre dig fortræd ved at vælge at heksen skal æde dig. Han skal beskytte dig og passe på dig, for det kunne han jo ikke, dengang du blev taget.

Heksen (Sofie)

Du spiller Heksen i Anders' mareridt. Du er ond som langt ind i Helvede, og er det han frygter allermest. Du er klædt som en traditionel eventyrheks, men har dyriske ansigtstræk og lange krogede kløer. Du er løkkende og manipulerende, og du er i stand til at forvrænge og fordreje det, Anders siger. Du er løgn, du er manipulation og du er fordrejning. Du skal æde et af de tre børn, og du skal få Anders til at vælge, om det skal være Emma, Kristoffer eller ham selv. Ellers vil du æde dem alle tre. Du påstår, at Anders kan få, alt hvad han ønsker sig, hvis han vælger en af de andre, og du kan vise ham dette i troldspejlet på væggen. Lok med ham eller tru ham. Når han har truffet sit valg, smider du straks den valgte i gryden og afslutter mareridtet på grusom vis.

Roller til Sofies Mareridt

Sara (Kristoffer)

Du er Sofies irriterende teenagestoresøster, der hånligt fortæller Sofie at det er på tide, at hun holder op med at være en barnerøv og ser at blive voksen. Fortæl detaljeret om forskellen på at være barn og være teenager. Du fortæller om alle de ting der følger med, når man er en teenagepige, og alt om den verden Sofie står på tærsklen til at træde ind i. Du må meget gerne være så ubehagelig, ydmygende og nedladende som muligt, og det seksuelle i at være teenagepige skal fremhæves.

Anders (Anders)

Du er i færd med at lege med dine transformers. Det er en drengelig, og Sofie må ikke være med, for hun er en pige, og piger er klamme og ulækre. Du gider ikke lege med hende mere. Du er modbydelig og ond i dine afvisninger af hende.

Ulven (Mark)

Du spiller Ulven i Sofies mareridt, og du er den ting som hun frygter allermest i hele verden. Ulven er kæmpestor med sort, strid pels og har lysende gule øjne. Ulven repræsenterer ubehagelig seksualitet. Ulven er i starten hjælpsom og tillidsvækkende, men den bliver hurtigt mere og mere slesk og indsmigrende. Tal almindeligt og venligt i starten, og byg langsomt uhyggen op. Lok hende, samtidigt med at du langsomt bliver mere truende og mere dyrisk. Ulven tænker seksuelle tanker om Sofie, og det skal antydes, så man kan blive i tvivl om, hvorvidt ulven har tænkt sig at æde hende eller voldtage hende. Det seksuelle virker stærkest, hvis du nøjes med at antyde det. Bliv mere og mere skræmmende, og afslut så mareridtet med at springe på hende.

Roller til Marks mareridt

Alexander (Anders)

Du spiller den irriterende Alexander fra Marks klasse. Drømmeverionen af Alexander er ondskabsfuld, overlegen, arrogant og provokerende. Din opgave i mareridtet er at få Mark til at miste besindelsen, og lade hans temperament få overtaget. Du skal forhindre ham i at muge ud i svinestien. Han må ikke være færdig, når Trolden kommer. Dril og provoker ham det bedste, du har lært. Ømme punkter du kan trykke på er, at han er uintelligent, psykopat og et problembarn. Du kan også fortælle løgnehistorier om, hvorfor Marks tre venner i virkeligheden leger med ham, eller at han er kæreste med Sofie. Lad gradvist provokationerne og drillerierne blive være og være i løbet af mareridtet. Find ud af, hvor skoen trykker og tryk.

Sofie (Sofie)

Du spiller en drømmerversiøn af Sofie i Marks mareridt. Du befinder dig i en livsfarlig situation, men du vil ikke reddes af Mark. Hvis du overhovedet havde brug for at blive reddet (og det har du aldeles ikke), så er der nemlig en anden, som du meget hellere vil reddes af. Det er selvfølgelig Anders, men lad være med at sige det direkte. Mark er i øvrigt også alt for dum til at redde dig, og han klokker bare i det. Vær arrogant og hånlig i dine afvisninger af ham. Lad ham vide, at han ikke duer på nogen måde.

Trolden (Kristoffer)

Du spiller Trolden i Marks mareridt. Du er det, som han frygter allermost i hele verden. Trolden har store gule øjne og sylespidse tænder. Den har snavset, stinkende pels, og er klædt i et par store grønne gummistøvler. Du er aggression, og du er vold. Din opgave i mareridtet er, at få Mark til at tæske Alexander halvt fordærvet. Hvis han allerede er sprunget på ham, når du dukker op, så få ham til at gøre noget ved Alexander, der er endnu være. Du kan starte med at lokke ham, så beordre ham til det. Du kan sige, du ikke vil æde ham, hvis han tæsker Alexander. Bliv mere og mere aggressiv og truende som mareridtet skrider frem. Uanset om Mark øver vold på Alexander eller ej, så ender mareridtet med, at du æder ham. For det gør trolde.

Spilpersonerne

Anders

- Klassens kvikke dreng
- Drømmer og fantast
- Flyver med drager og finder på historier
- Har det dobbelt med at være lærerens yndling
- Ønsker at gøre sine forældre stolte og få deres opmærksomhed
- Bryder sig ikke om Hanne
- Lider af mareridt om Heksen

Monster: Heksen / Hanne

– forvrængning, manipulation, forvandling

Eventyrsymbolik:

Hans og Grethe, Snedronningen

Primære indre konflikt: Er splittet mellem sine venner, barndommen og fantasien og sit ønske om at gøre sine forældre stolte i skolen.

Sofie

- Drengepige
- Spiller fodbold og kan løbe om kap med Fanden
- Udadvendt
- Vovehals
- Hurtig i replikken
- Bestemt og stædig
- Er forelsket i Anders, men vil ikke stå ved det
- Hader og savner sin storesøster Sara på samme tid
- Har ikke lyst til at blive ældre og forandre sig som Sara
- Bryder sig ikke om John
- Lider af mareridt om Ulven

Monster: Ulven / John

– ubehagelig seksualitet

Eventyrsymbolik: 'Rødhætte og Ulven'.

Primære indre konflikt: Kan ikke affinde sig med sin spirende seksualitet og udvikling

Kristoffer

- Tryller
- Klassens sjove dreng
- Provokerende
- Bruger humor som forsvarsmekanisme
- Optimistisk udadtil
- God at snakke med
- Mørkeræd
- Angst
- Savner sin far og har svært ved at håndtere hans død
- Bryder sig ikke om Karsten
- Lider af mareridt om Den Døde

Monster: Den Døde / Karsten

– frygt, mørke, glædesløshed

Eventyrsymbolik: 'Eventyret om en, der drog ud, for at lære frygten at kende'

Primære indre konflikt: Kan ikke håndtere sin fars død, og lider af frygt for mørket og døden.

Mark

- Har svært ved at kontrollere sit temperament
- Ikke alt for kvik
- Langsom i optrækket
- Har koncentrationsbesvær
- Maler tinfigurer
- Vil andre det godt og er hjælpsom og omsorgsfuld
- Passer på sine venner og sørger for de har det godt
- Bryder sig ikke om Preben
- Lider af Mareridt om Trolden

Monster: Trolden / Preben

– vold, brutalitet, aggression

Eventyrsymbolik:

'Vildering Kongesøn og Miseri Mø'.

Primære indre konflikt: Kan ikke styre sit temperament, og har det med at blive voldelig, når han mister besindelsen.

Bipersoner

Alexander, 12 år

Klassekammerat.

I Første Del: Barnlig, provokerende, driller, skaber sig, strithår.

I Anden og Tredje Del: Moden, ambitiøs, afdæmpet, seriøs, vandkæmmet hår.

Amalie, 12 år

Klassekammerat. Holder klassefest.

De små Børn

Forsøger gennem deres tegninger at få spilpersonerne til at bekæmpe monstrene.

Emma, 8 år

Anders' lillesøster

Forældrene

Forsøger gennem deres gode råd at få spilpersonerne til at fornægte monstrene.

Kasper, 5 år

Kristoffers lillebror

Laban

Sofies labrador

Line, 10 år

Sidder på Johns skød og bliver taget af ulven.

Michael, 15 år

Stort brød og Kristoffers plageånd.

Niklas, 7 år

Kristoffers lillebror.

Sara, 16 år

Sofies irriterende teenagestoresøster.

Tykke Thomas, 11 år

Klassekammerat. Bliver taget til klassefesten.

Steder

Amalies hus

Fodboldbanen

Gården

Hjemme hos børnene

Hulen i skoven

Labyrinten

Skolen

Monsterlokationer

Gylletanken

Heksens hytte

Mergelgraven

Skolebussen

Realitetsscener

Når man tæller til ti og fornægter:

- bliver monstrene til onde voksne, der gør onde ting.
- bliver verden mindre farverig og mere kedelig.
- synes ting og steder, der før var magiske og fantastiske, nu almindelige og banale.
- glider man væk fra barndommen og sine venner.
- trænger virkelighedens problemer sig på, og der kommer en realitetsscene.

Anders

Anders realitetsscener handler om forvrængning, forvandling og svigt og foregriber Hannes manipulation og fordrejning af ham.

- Samtale med hans far om skolearbejdet og Hannes tilbud om ekstraundervisning.
- Anders slipper for ballade, hvis han vil lade sine venner tage skylden.
- Anders skal have eneundervisning med Hanne.
- Anders rykker en klasse op.

Kristoffer

Kristoffers realitetsscener handler om hans frygt for døden og mørket og foregriber Karstens psykiske overgreb på ham.

- Karsten fortæller Kristoffer om den lille bøsserøvs døde far.
- Karsten lukker Kristoffer ned i den mørke kælder.
- Karsten binder Kristoffer fast under sengen, og lader ham ligge der hele natten.

Mark

Marks realitetsscener handler om vold og aggression og foregriber Prebens fysiske mishandling af ham.

- Preben giver Mark et svulmende, blåt øje.
- Mark skal arbejde på gården i alle timer undtagen Hannes og Preben kvitterer med en serie lussinger.
- Preben får Mark til at tæske en syg pattegris ihjel med en skovl.

Sofie

Sofies realitetsscener handler om sexualitet og foregriber Johns seksuelle misbrug af hende.

- John lurer, mens Sofie klæder sig af.
- John giver Sofie et ubehageligt lift og får hende til at sidde på sit skød.
- Sofie ser Sara have sex.

Sceneoversigt

Scenariets hovedelementer:

Introduktion til scenariet

En magisk sommer (fortælleelement)

Formål: At varme op. At give spillpersonerne fælles minder om den magiske sommer.

Uddeling af roller

Prolog

Formål: At introducere spillpersonerne som en gruppe, og give dem motivation til at lede efter de forsvundne børn.

Stikord: Labyrinten, Hekseskjul, Den sorte Gryde, en sidste leg, Anders er den, Emma forsvinder.

Mareridt

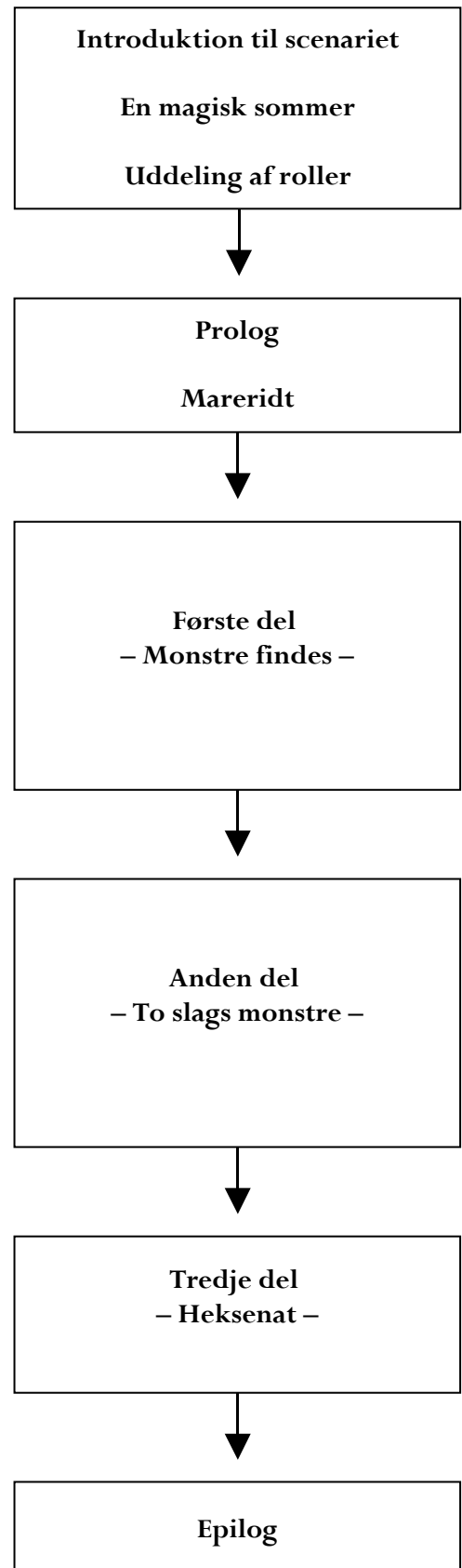
Formål: At belyse spillpersonernes tematik og indre konflikter.

- Kristoffers mareridt

- Anders' mareridt

- Sofies mareridt

- Marks mareridt



Første Del – Monstre findes

Formål: De skal opdage, at monstre findes og møde monstrene i begge deres skikkelser. De skal indse, at det er op til dem at standse monstrene.

1.1 Skolebussen

Formål: At få antydnet Johns pædofili.

Stikord: Sofie venter på bussen, John er klam.

1.2 Matematiktimen

Formål: At introducere Alexander og fremhæve hans barnlige side. At lade Mark gå amok. At introducere Hanne, og lade hende stikke til Anders' indre konflikt.

Stikord: Alexander er barnlig

(Mickey Mouse penalhus), 7 plus 5 er 13.

1.3 Frikvarter

Formål: At markere forskellen mellem de store og små børn.

Stikord: Alexander, Sara, Tykke Thomas,

De små Børn.

1.4 Den Døde i kælderen

(Kristoffers monsterscene 1)

Formål: At introducere Kristoffers stedfar, og forbinde denne med Den Døde. At skræmme Kristoffer.

Stikord: Kyllinger i fryserummet, lyset går ud, kulden stiger, der er nogen i mørket.

1.5 Efter skole

Formål: At give børnene en følelse af, at de skal bekæmpe monstrene og introducere dem til De små Børn og deres tegninger.

Stikord: Den lille dreng, tegning 1, Michael.

1.6 På gården (Marks monsterscene 1)

Formål: At introducere Preben. At skræmme Mark og forbinde Preben med Trolden.

Stikord: Møgfald, lussing, svinestalden, Trolden kommer.

1.7 Heksens hytte (Anders monsterscene 1)

Formål: At skræmme alle, men især Anders. At vise dem, hvad der sker med de forsvundne børn.

Stikord: Labyrinten, hytten, lyserøde kondisko i kødkrog, Heksens negl mod ruden.

1.8 Klassefesten

Formål: At få tydeliggjort konsekvenserne af henholdsvis at se frygten i øjnene og at fornægte ved at Alexander bliver voksen og andre bliver taget.

Stikord: Diskotek, Trolden ta'r dig, monstrene kommer, Alexander bliver voksen.

Anden Del – To slags monstre

Formål: At skræmme spilpersonerne, så de har mulighed for at fornægte, og vise dem hvad konsekvensen er.

2.1 Fodboldkampen (Sofies monsterscene 1)

Formål: At skræmme Sofie. At lade Ulven være knyttet til Sofies seksuelle overgang til teenager.

Stikord: Ulven i omklædningsrummet, menstruation.

2.2 Tinfigurer (Marks monsterscene 2)

Formål: At skræmme Mark og prikke til hans indre konflikt ved at gøre ham vred på en af de andre.

Stikord: Mark ikke alene, små tintrolde bevæger sig og stinker af gylle. Hvem flytter dem?

2.3 Heksen i hjemkundskabslokalet

Formål: At skræmme Anders

Stikord: Hjemkundskab, røg, baby i ovn, Heksen kommer.

2.4 Den Døde i fryseren

(Kristoffers Monsterscene 2)

Formål: At skræmme Kristoffer

Stikord: Fryser, Den Døde trækker ham ned.

2.5 Laban dræbes (Sofies monsterscene 2)

Formål: At skræmme Sofie.

Stikord: Dørklokken ringer, Ulven kaster den døde Laban ind gennem et vindue.

2.6 Trolden i viadukten (Marks monsterscene 3)

Formål: At skræmme Mark

Stikord: Trolden dunderer over viadukten, man kan ikke komme ud.

2.7 Hulen

Formål: At give spilpersonerne et middel til at dræbe monstre.

Stikord: Tegning 9, ekspedition til skoven, uhygge opbygges, hvad finder de i hulen?

2.8 Den Døde tager Kristoffers brødre (Kristoffers monsterscene 3)

Formål: At skræmme Kristoffer. At konfrontere ham med sin frygt for mørket og Den Døde.

Stikord: Vågner om natten, lyde fra det andet værelse, Den Døde trækker Niklas ind under sengen.

Tredje Del - Heksenat

Formål: At forberede spilpersonerne på at træffe deres endelig valg, og lade dem gøre det når monstre kommer.













Stikord: Vejret bliver værre, De små Børn er bange, tegning 10, holder børnene sammen?, hvor er de om aftenen?, giv dem god tid til at træffe deres valg.

Fortælleelement: De onde voksnes mishandling

Epilog (fortælleelement)

Oversigt over børnetegningerne

Spillerne skal ikke nødvendigvis få noget bestemt ud af tegningerne, men det er meget rart for dig at vide, hvad meningen med dem egentlig er, og i hvilke situationer du kan bruge dem.

1		Den tegning som spillersonerne ser den lille dreng lave i scene 1.5 (Efter skole). Fire helte bekæmper monstret i tårnet (Taarnby). Denne tegning <i>skal</i> udleveres.
2		Heksen koger et barn i sin hytte. Kan både minde Anders om, at Heksen findes, og kan også lede dem til Heksens hytte i Labyrinten, hvis Anders husker sit mareridt. Det er evt. Emma der har tegnet den, før hun forsvandt.
3		Tegninger af Trolden (3), Den Døde (4) og Ulven (5). De små Børn bruger disse tegninger til at overbevise spillersonerne om at monstrene findes. De er også gode stemningsskabere.
4		
5		
6		Tegninger af de tre øvrige monsterlokationer, gylletanken (6), mergelgraven (7), og skolebussen (8). Du kan bruge disse tegninger, hvis spillerne ikke rigtigt ved, hvor de skal lede efter spor, eller hvis du gerne vil have dem et bestemt sted hen.
7		
8		
9		
10		Scenariets kosmologi som børnetegning. De fire monstre holder byen fanget i en ring. Skolen er den centrale bygning, men også skoven og mergelgraven kan ses. Kan bruges til at slå fast, at det kun er de fire monstre der findes, og at de er en trussel mod byen. Mange af De små Børn tegner denne tegning på scenariets sidste dag. Tegningen sætter rammen for universet, så alternativt kan du også vælge at bruge den tidligt i scenariet.
11		Tegningen forestiller Emma (prinsessen) og de andre forsvundne børn. Kan bruges som en sidste hilsen til Anders og de andre spillersoner.
12		Hvis Anders ikke dræber Heksen, får Emma naturligvis ikke fred som de andre børn. Brug derfor denne tegning (uden prinsessen) i stedet.

妈妈好美

