

# Monstre

Et horrordokument af Simon Steen Hansen



Hæfte 1 - Scenariepræsentation

Idé , tekst og børnetegninger : Simon Steen Hansen

Illustrationer: Frantz Nicolaus Klindt Nielsen

Layout: Niels Jensen og Simon Steen Hansen

Korrektur: Sebastian Harder Flamant

Tak til min scenarieansvalige Tobias Demediuk Bindslet og min scenariementor Sebastian Harder Flamant for kyndig vejledning, hård kritik og for at give mig lyst til at skrive videre.

Tak til Nina Runa Essendrop og Niels Jensen for uundværlig hjælp og sparring på alle mulige og umulige tidspunkter.

Tak for kommentarer til Jeppe Nybo Jørgensen

Tak til spiltesterne: Kåre Andersen, Nina Runa Essendrop, Niels Jensen,  
Jeppe Nybo Jørgensen

Niels Christian Bonde, Mads Vinding Jakobsen,  
Emil Rindom Kristensen, Julie Mejse Münter Lassen

Jeppe Nybo Jørgensen (spilleleder), Dennis Foged Jensen,  
Mikkel Erik Juul Jensen, Mats Kamp Jørgensen, Lisbeth Nielsen

Kristian Tanghøj og de øvrige blindtestere

Genre: Horror/magisk realisme

System: Systemløst

Antal spillere: 4 spillere og 1 spilleleder

Varighed: 5-6 timer

Skrevet til Fastaval 2008

Kontakt: [simonsteen@yahoo.dk](mailto:simonsteen@yahoo.dk)  
50989578

© **Simon Steen Hansen 2008**

# Foromtale

*Ulven lader bussen holde i tomgang, mens den koldt betragter børnene myldre ud fra skolegården. Alle de søde, små børn. Den fører sin ene sorte, behårede pote op til gabet med en smøg, uden at fjerne sit blik fra børnene, der hele tiden kommer nærmere. Den slikker sig om munden.*

Nogle aftener i oktober er der et helt særligt vejr. Der er frost i luften, og man kan lige akkurat skimte ens egen ånde. Der hænger en svag dis over landskabet, og man kan mærke lugten af røg i næseborene. Sådanne aftener kalder børnene for heksenætter. Når de er på vej hjem fra bogbussen med en stak bøger under armen, eller cykler hurtigt afsted i tusmørket for ikke at komme for sent til aftensmad, så tænker de, at hvis der virkelig fandtes hekse og trolde, så ville det på være aftener som disse, at de ville komme og tage én. Og så sætter børnene langsomt farten op.

Efteråret er kommet til en lille by ude på landet, og byens børn er begyndt at forsvinde. De voksne kan ikke se, at der er noget galt. Men det kan fire børn, der lider af mareridt dette efterår. Frygtelige mareridt om monstre og ting, der lurker i mørket. De vil snart opdage, at der ikke kun findes monstre i deres drømme. De findes også i virkeligheden. Og intet er, som de voksne siger.

Et barskt scenarie om monstre, voksne, børn og grufulde gerninger.

*Til alle de forsvundne børn*

# Indholdsfortegnelse - Scenariepræsentation

|       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| s. 2  | Kolofon                              |
| s. 3  | Foromtale                            |
| s. 4  | Indholdsfortegnelse                  |
| s. 5  | Introduktion                         |
| s. 5  | Fortællingens kerne                  |
| s. 6  | Synopsis                             |
| s. 8  | Scenariets struktur                  |
| s. 9  | Rammen for scenariet                 |
| s. 11 | Spilpersonerne                       |
| s. 14 | Monstrene                            |
| s. 21 | Bipersoner                           |
| s. 23 | Tegninger                            |
| s. 24 | Om at fornægte – de to virkeligheder |
| s. 25 | Realitetsscener                      |
| s. 29 | Om at spillede 'Monstre'             |
| s. 33 | Fortælleelement: en magisk sommer    |

## Introduktion

---

'Monstre' er et horrordrama med vægten lagt på stemningen og spilpersonernes indre konflikter. Inspiration fra forfattere som Stephen King og Dennis Jürgensen gennemsyrrer scenariet. Begge to fortæller de historier om børn der møder en ondskab, som de voksne er blinde for. En ondskab som børnene derfor må stå over for på egen hånd. Børnene er også tit noget særligt i disse fortællinger, og i kraft af deres fantasi, uskyldige barnesind og stærke venskabsbånd, er det ofte netop dem, der kan bekæmpe det onde. Hovedinspirationskilderne er Kings "It" og Jürgensens "Midnatstimen", "Grønne Øjne" og i den lidt mere muntre ende "Kroniker fra Kvæhl", der leger med forholdet mellem børnenes eventyrverden og den virkelige verden. Den rollespilmæssige inspiration er 'Lømler' af Lars Vensild Hörnell, Max Møller, Frederik Berg Olsen, og Anders Skovgaard-Petersen, 'Alle børn til Jerusalem' af Sara Hald, samt 'Little Fears' af Jason L. Blair.

Scenariet blander den moderne gyser med klassiske eventyrmotiver, der bruges som metaforer til at tematisere historiens monstre og spilpersonernes konflikter. Det er et scenarie der både skal være smukt og gøre ondt.

### Læsevejledning:

'Monstre' er delt op i tre hæfter. Dette hæfte indeholder alle de oplysninger, du skal bruge for at kunne køre scenariet. Hæfte 2 beskriver selve scenariets forløb, og hæfte 3 udgør appendikset med roller, handouts og oversigtssark. Jeg vil anbefale dig, at have oversigtsarkene ved hånden under din læsning.

## Fortællingens kerne

---

'Monstre' handler om frygt og om, hvordan vi forholder os til den. Om børns irrationelle frygt stillet over for de voksnes rationelle frygt på børnenes vegne. Scenariet foregår i spændingsfeltet mellem børnenes fantasi og forestillingsverden og de voksnes virkelige verden. Inden vi i vores overgang til voksenlivet lærer alt om, hvordan "den virkelige" verden hænger sammen, og vores liv bliver kedelige og banale, lever vi i en magisk verden, hvor alt er muligt. Det ene øjeblik kan man være en indianer og det næste en hemmelig agent, og fantastiske væsner som feer, alfer og drager,

synes at findes lige om det næste gadehjørne. Det samme gør monstrene, og under enhver barneseng og i ethvert klædeskab lurker en bøhmand. Når først lyset på værelset er slukket, og far og mor har sagt godnat, er barnet alene i mørket med sin monster. Og monstret er lige så virkeligt som frygten for det. Scenariets præmis, er at **man** må se sin frygt i øjnene for at kunne bekæmpe den. Hvis man lukker øjnene og fornægter sin irrationelle frygt, forsvinder den ikke nødvendigvis af den grund, men man bliver i stedet voksen, og så kan man ikke længere overvinde den. Dette skisma er scenariets nerve. Spilpersonerne bliver stillet over for en masse ydre trusler, men det virkelige drama foregår inde i hovedet på dem selv.

## Synopsis

---

I den lille by Taarnby lever fire monstre, der terroriser og æder byens børn. Det har de altid gjort uden nogen form for hindringer, men nu er der fire unikke børn, der kan sætte en stopper for deres ondskab: Anders, Sofie, Kristoffer og Mark. De er særlige i kraft af en magisk sommer, de har haft sammen, deres stærke venskabsbånd, deres uskyldighed og deres fantasi. Disse fire børn kan slå monstrene ihjel. **Anders** er den kvikke dreng, der er splittet mellem sine venner, barndommen og fantasien og sit ønske om at gøre sine forældre stolte i skolen. **Sofie** er en drengepige der ikke kan affinde sig med sin spirende seksualitet og udvikling. **Kristoffer** kan ikke håndtere sin fars død, og lider af frygt for mørket og døden. **Mark** kan ikke styre sit temperament, og har det med at blive voldelig, når han mister besindelsen. De fire børn hjemses alle af mareridt om hver sit monster, der spejler barnets indre konflikter: **Heksen** (Anders), **Ulven** (Sofie), **Den Døde** (Kristoffer) og **Trolden** (Mark). De fire monstre har også hver en menneskelig skikkelse i hvilken, de på hver deres måde terroriserer hvert deres barn. Den manipulerende klasselærer

**Hanne** er Heksen. Den pædofile skolebuschauffør **John** er Ulven. Kristoffers ondskabsfulde og fordrukne stedfar **Karsten** er Den Døde. Den voldelige og aggressive landmand **Preben** er Trolden.

Den magiske sommer får en brat ende for de fire børn, da Anders' lillesøster **Emma** forsvinder, mens de leger i skoven på sommerferiens sidste dag. Efterhånden som de fire børn leder efter den forsvundne lillesøster, går det op for dem at monstrene findes i virkeligheden, og at det er dem, der tager byens børn. I løbet af scenariet bliver de konfronteret med monstrene i begge deres skikkelser, og to forskellige kræfter i byen forsøger at påvirke spilpersonerne til at tackle mødet med monstrene på en bestemt måde. **De små Børn** i byen ved, at der findes monstre og vil have spilpersonerne til at slå uhyrerne ihjel, selvom de fire børn kan risikere at blive ædt. **Forældrene** prøver at få spilpersonerne til at fornægte og fortrænge alt det uhyggelige, så de bliver voksne og lægger børneverden og monstrene bag sig. De voksnes råd er at lukke øjnene og tælle til ti. Dermed forsvinder monstrene, og spilpersonerne bliver konfronteret med monstrene i deres menneskeskikkelse i stedet.

Der er tre mulige udfald for hver af de fire spilpersoner. De kan **bekæmpe monstret** med deres fantasi, og dermed befri byen for ondskab og overvinde deres egen indre konflikt. De kan **blive ædt af monstret**, hvis ikke de formår at bekæmpe det. Sidst men ikke mindst kan de **fornægte monstret og vokse op**, hvorefter de bliver udsat for misbrug af monstret i menneskeskikkelse. Scenariet rummer mulighed for både at fortælle en eventyrlig dannelsesrejse og en barsk tragedie om det enkelte barn, og det vil i høj grad være op til spillerne, hvilken historie der skal fortælles.

## Scenariets struktur

---

Scenariet er bygget op af et introducerende fortælleelement, en prolog, fire mareridssekvenser, tre hoveddele og en epilog.

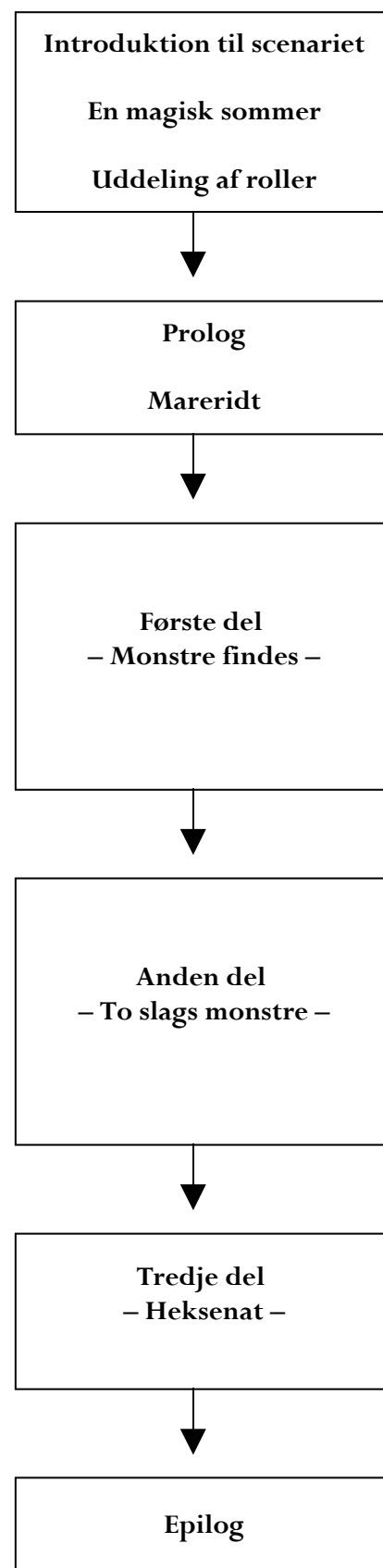
**Fortælleelementet (En magisk sommer)** er stemningsskabende, og kan bruges til at fordele roller efter.

I **prologen** mister Anders sin lillesøster, og hendes forsvinden bliver spilpersonernes største motivation for at finde de forsvundne børn og bekæmpe monstrene.

Derefter følger fire **mareridssekvenser**, hvor I spiller de mareridt, som spilpersonerne lider af i de måneder, der går mellem prologen i august og scenariets første del i oktober. Derefter følger scenariets tre hoveddele, der er forskelligt opbygget.

**Første Del (Monstre findes)** har en stram, kronologisk struktur. Denne del bruges til at få fastslået scenariets temaer og introducere monstrene i begge deres skikkelser.

**Anden Del (To slags monstre)** har ingen fast struktur, men der er beskrevet en række scener, som du kan bruge alt efter, hvor de passer ind. I Anden Del får spillerne større frihed til at lede efter de forsvundne børn og gå på opdagelse i Taarnby, mens du udsætter dem for den ene uhyggelige scene efter den anden. Formålet med denne del er at skræmme spilpersonerne så meget, at de er fristede til at lukke øjnene og fornægte, hvorefter de vil få konsekvensen at mærke af deres onde voksne. Spillerne skal få en fornemmelse af, hvad der sker når de fornægter, så de er rustede til at træffe et endeligt valg i Tredje Del.





**Tredje Del (Heksedag)** er scenariets klimaks og afslutning. Den strækker sig over en enkelt dag, og det endelige opgør mellem børnene og monstrene finder sted om aftenen.

**Epilogen** har form af et fortælleelement.

Generelt er scenerne detaljeret beskrevet, men det er mest ment som inspiration. Du er velkommen til at improvisere alt det, du har lyst til ud fra mine scenebeskrivelser, og selv finde på nye scener efter behov, bare det **formål**, som står beskrevet ved hver scene, bliver opfyldt på den ene eller den anden måde. Mange af scenerne foregår også på et bestemt **sted**, men det er kun tænkt som en mulighed, og du kan sagtens flytte scenens handling til en anden lokation, hvis det er nødvendigt.

## Rammen for scenariet

---

### Byen

Scenariet foregår i den lille by Taarnby et eller andet sted i østjylland ude på landet. Den har egen skole, fodboldklub, butikker osv. I udkanten af byen ligger der en stor skov, ligesom der også er en del gårde og en mergelgrav. Byen er på overfladen et trygt sted med velholdte huse og hyggelige haver med masser af steder, der er spændende at undersøge og lege i. Den ideelle by for børn at vokse op i.

En udførlig beskrivelse af byen er ikke nødvendig, da du i vid udstrækning bare accepterer spillernes input, hvis de inddrager en bestemt lokation (inden for rimelighedens og sandsynlighedens grænser naturligvis). Hvis en af spillerne f.eks. fortæller om engang, de legede på skrotpladsen, jamen så er der en skrotplads i byen. For hvert af de fire monstre er der desuden en **lokation**, hvor spilpersonerne kan finde ud af, hvad der er sket med nogle af de forsvundne børn: skolebussen, heksens hytte, gylletanken, mergelgraven. Disse er beskrevet under de enkelte monstre.

Hvis spillerne finder en monsterlokation, så lad dem finde liget af et af de børn, som tidligere er forsvundet og som de havde et forhold til. De kan også finde genstande som har tilhørt nogle af de forsvundne børn.

På en måde er børnene fanget i byen, og de er ikke i stand til at komme væk fra den. Hvis de spørger deres forældre, er der altid undskyldninger for, hvorfor det ikke kan lade sig gøre, og hvis de prøver at stikke af, vil deres forældre bare finde dem og tage dem med hjem igen. Det er en af ulemperne ved at være barn.

### **Tiden**

'Monstre' foregår ikke i noget bestemt årstal, men handlingen finder sted for ca. 15-20 år siden, altså engang i 80'erne eller starten af 90'erne. Det er to grunde til dette. Dels at scenariet kommer til at foregå på et tidspunkt, hvor de fleste spillere selv var børn, og derfor kan trække på egne erfaringer og bruge referencer til periodens legetøj og tv-serier. Dels at undgå mobiltelefoner, der for det meste er besværlige i en gyserfortælling. Det er dog ikke et realistisk tidsbillede, der skal tegnes, men snarere et stemningsbillede af, hvordan spillerne og spillederen husker det, da de selv var børn.

### **Vejr og stemning**

Bortset fra prologen der foregår sidst i august, finder scenariet sted i oktober måned. Det er ret væsentligt, da scenariet handler om overgangen fra børnenes virkelighed til de voksnes. Det tjener efteråret som billede på. Derfor skal efterårsvejret gerne fylde rigtig meget i dine beskrivelser og i scenariets stemning. Da vejret i oktober er fantastisk, er der masser, du kan bruge til at sætte stemning med. Den klare skyfri oktoberhimmel der er så uendeligt blå. Træerne der står i røde, brune og orange nuancer. Blade der langsomt daler dovent til jorden omkring én. Blæsten der heftigt hvirvler plasticposer, blade og avissider rundt på gaden. Grå dage med tung oktoberregn. Solskinseftermiddage hvor lyset er helt fantastisk, og hvor alle farvenuancer træder klart frem som i et smukt maleri. Fornemmelsen af at sommeren nu er forsvundet, og at vinteren er på vej med hastige skridt. Børnene kan mærke kulden i luften og se flokke af fugle trække mod syd.

Og så er der heksenætterne. Nogle aftener i oktober er der et helt særligt vejr. Det er fugtigt, der er frost i luften, og du kan lige akkurat skimte din egen ånde. Der hænger en svag dis over landskabet, og du kan mærke lugten af røg i næseborene. På disse aftener er det nemt at forestille sig, at der kan komme monstre og tage én, og du kan med fordel bruge disse specielle efterårsaftener til at skabe en uhyggelig stemning. Heksenætterne er magiske og næsten mytiske for børnene i byen.

Dine beskrivelser må gerne være meget patosfyldte. Den verden, som børnene oplever i scenariet, er så meget mere farverig, sanselig og levende end de voksnes, både på godt og ondt. De oplever hver eneste lille detalje, og hver detalje er fantastisk. De ser en verden, som de voksne ikke ser. De voksne, der har fornægtet, oplever verden langt mere unuanceret, trist, kedelig og grå. Det kan du også lade skinne igennem i dine beskrivelser over for de børn, der fornægter. Ting, der før syntes magiske, er nu pludselig helt almindelige.

## Spilpersonerne

---

### Anders (11 år)



Anders' monster er Heksen/klasselærerinden Hanne. Anders er en intelligent dreng med et enormt potentiale. Han er kvik og har altid haft nemt ved at følge med i skolen, men han er også en fantast, der elsker at flyve med drager og fortælle eventyr til sin lillesøster. Han aner det ikke selv, men han er en køn dreng, og med tiden vil han gå hen og blive ret lækker. Han er en meget ansvarsfuld dreng, som altid sørger for at passe på sine venner, uden at de ved det. Anders' lillesøster Emma bliver taget af heksen i scenariets prolog, og Anders kommer til at kæmpe med skyldfølelse for ikke at have passet godt nok på hende. Det giver ham også motivation for at få de andre til at tage kampen op mod monstrene. For måske kan de redde hans søster. Hvis Anders fornægter Heksen og vokser op, vil Hanne manipulere ham til at blive en egoistisk og ambitiøs stræber, der ikke vil have noget med

sine gamle venner at gøre. Hvis han besejrer Heksen, vil Anders kunne holde fast i sin fantasi, sine drømme og venner.

### **Kristoffer (11 år)**



Kristoffers monster er Den Døde/stedfaren Karsten. Kristoffers far døde for nogle år siden, og hans første møde med døden har sat sig spor i ham. Hans mor har fundet en ny mand, som Kristoffer er bange for, da stedfaren er modbydelig og ondskabsfuld. Kristoffer har arvet et gammel tryllesæt fra sin far, og lige siden har han været besat af trylleri, og hans helt store drøm er at blive tryllekunstner. Kristoffer er fyldt af optimisme og godt humør, og hans glæde ved at trylle smitter. Det er ham, de andre går til, når de er kede af det. Det er ham, der trøster og prøver at være stærk. Han har taget rollen som klassens klovn på sig, men inde bag numrene og de sjove kommentarer er der en skræmt lille dreng. Kristoffer er bange mørke og for døden og vil helst sove med lyset tændt. Det har hans stedfar forbudt. Hvis ikke Kristoffer besejrer Den Døde, kan Karsten ende med at holde ham fanget i en dybfryser uden lys i en uge, indtil Kristoffer bryder psykisk ned. Han vil aldrig mere trylle eller lave sjov, og al glæde i ham vil være død. Hvis Kristoffer derimod besejrer Den Døde, vil han ikke længere være bange for mørke, og han vil kunne lægge sin fars død bag sig. Ude af sin stedfars skygge har han mulighed for at vokse op og holde fast i sin livsglæde og drøm om at blive tryllekunstner.

### **Mark (12 år)**



Marks monster er Trolden/landmanden Preben. Mark er flyttet til byen for et halvt år siden. Han ved det ikke selv, men han har en mild form for DAMP og har derfor svært ved at styre sit temperament og koncentrere sig. Han er heller ikke den skarpeste kniv i skuffen. På grund af raserianfald har han måttet skifte skole flere gange, og han har aldrig rigtig haft nogen venner. Men det har han fået her i byen. De bedste venner han nogensinde har haft. Mark er kraftigt bygget, og med sin størrelse og temperament beskytter han sine venner mod bøller og andre plageåndere. Mark

kan godt lide at male tinfigurer. Han spiller ikke med dem, men sætter dem op i små landskaber, og når han maler, bliver han fyldt med ro. Hans socialforvalter har sørget for, at han et par gange om ugen kommer ud til en lokal landmand, Preben, for at blive stimuleret og bruge sine kræfter og energi på hårdt arbejde. Hvis Mark besejrer Trolden og ikke fornægter den, kan han med tiden slippe af med sit temperament. Ellers vil han få grusomt mange tæsk af landmanden og selv blive voldelig og aggressiv som voksen.

### Sofie (12 år)



Sofies Monster er Ulven/byens pædofile skolebuschauffør John. Sofie er en drengepige og gider ikke at lege med de andre piger fra klassen. De er begyndt at holde fester, danse kinddans og holde i hånd med drengene. Sofie vil hellere bygge huler, lege krig og lege opdagelsesrejsende i skoven med sine tre drengevenner. Hun spiller også fodbold, det er det bedste hun ved, og hun vil på landsholdet. Hun har ikke lyst til at blive som de andre piger eller ende som sin utålelige teenageløst søster Sara. Hun vil blive ved at være barn. Men der er ved at ske forandringer med hende, og hun er også ved at blive forelsket i sin bedste ven Anders. Så Sofie er bange for, at ingenting vil blive som før. Hvis Sofie fornægter monstre og bliver voksen, vil buschaufføren konfrontere hende med hendes spirende seksualitet og pubertet langt før tid på en meget ubehagelig måde. Hvis Sofie besejrer Ulven, vil hun kunne finde ud af at tackle sin fysiske udvikling og få et normalt forhold til seksualitet, og samtidig bevare sit venskab med drengene.

### Spilpersonerne som en gruppe

De fire spilpersoner er meget tætte, og de har et helt særligt venskab. Sammen føler de, at de kan klare alting i hele verden. Hvis en af dem begynder at fjerne sig fra vennerne, vil de andre straks kunne mærke det. Det er simpelthen ikke det samme at lege, hvis de mangler én, og det er vigtigt, at du som spilleleder

sørger for at fremhæve dette. Alligevel er der mellem nogle af karaktererne grobund for små, interne konflikter, der kan vokse i løbet af scenariet. Mark er lidt misundelig på Anders, som kan alt det, Mark ikke kan. Det vil kun blive værre, hvis han opdager, at Sofie er forelsket i Anders. Sofie har selv svært ved, hvordan hun skal forholde sig til Anders, efter at hun er blevet forelsket i ham. Kristoffer er lidt jaloux over, at Sofie og Anders leger så godt sammen, og han er bange for at hun vil tage Anders helt fra ham. Alt efter hvordan prologen forløber, er det også muligt, at Anders vil bære nag over for Kristoffer, hvis det er Kristoffers skyld, at de blev sent ude og lege, så Anders' søster forsvandt. Under alle omstændigheder synes Anders, at Kristoffer lige opfører sig en tand for fjollet nogen gange.

Jeg vil anbefale dig at læse rollerne, før du læser videre herfra.

## Monstrene

---

**Om monstrene** Endnu før Taarnby blev grundlagt var de fire monstre der allerede, og de har været der lige siden og levet af byens børn. De delte byen imellem sig. Heksen fik Skoven, Trolden fik Marken, Ulven fik Vejen og Den Døde fik Mørket. De delte også byens børn imellem sig, således at ethvert barn tilkom et bestemt monster at æde. Sådan har det været lige siden.

De fire monstre i byen har alle menneskelige alter egoer. Det skal ikke forstås sådan, at der er tale om mennesker, der kan forvandle sig til monstre eller omvendt. Mennesket og monstret er hele tiden den samme, men vil blive opfattet forskelligt, alt efter hvilken virkelighed betragteren befinder sig i. Man kan sige, at mennesket og monstret udgør hver sin side på en mønt, og alt efter hvordan man vender og drejer mønten, vil det ene billede stå klarere frem end det andet. Hvis man er blevet voksen, er man kun i stand til at se mennesket. Hvis man ikke kan

se monsteret, er det heller ikke i stand til at æde én. Man kan jo ikke blive spist af noget, man ikke tror på. Til gengæld vil man kunne blive skadet på måder, der hører hjemme inden for den voksne virkelighedsopfattelse uden at kunne gøre noget ved det.

Hvis man derimod er barn, er man i stand til at se monstret. Når man tror på monstret, kan det æde en, men man har også mulighed for at bekæmpe det. Det skal dog ikke forstås sådan, at børnene ser monstrene i deres monsterskikkelser hele tiden, for i løbet af scenariet vil de også opleve monstrene som mennesker. De er bare i stand til at se den anden side af mønten også. Ved scenariets begyndelse ved spilpersonerne ikke direkte, at monstrene og menneskemonstrene er det samme væsen, om end de måske har en fornemmelse om det. De må dog gerne opdage forbindelsen tidligt, og der er både antydninger til det i mareridtene, og første gang de møder de onde voksne.

Det vil fremgå klart af de enkelte scener om monstret optræder i sin menneske- eller monsterform.

Når der er tale om menneskeskikkelsen, bruger jeg personens navn (f.eks. John), og når der er tale om monsterskikkelsen, bruger jeg monstrets navn (f.eks. Ulven).

Monstrene har altid været der, også da spilpersonernes forældre var børn. Dengang var menneskemonstrene nogle andre, men Ulven, Heksen, Trolden og Den Døde har altid eksisteret i børnenes mareridt og fantasi. Den onde voksne er dog ikke altid den samme, og bliver skiftet ud i hver generation. Der er altid en ond voksen i byen, der spejler hvert af de fire monstre, så monstret og den voksne flyder sammen og bliver til ét og samme væsen. Derfor har monstrene også interesse i, at der er så mange onde voksne i byen som muligt, så de altid har et menneskeligt spejlbillede. Ved at misbruge børnene i de voksnes virkelighed, ødelægger monstrene dem, og børnene ender som onde voksne selv. Hvis spilpersonerne fornægter til sidst og bliver misbrugt, bliver de ødelagt og kan da netop ende som små udgaver af deres nemesis. Monstrenes motivation er derudover blot at gøre børnene ondt eller æde dem, for det er det, monstre gør. Monstrene findes i børnenes virkelighed, så de begrænses hverken af logik eller realisme. De kan gøre, lige hvad du finder er nødvendigt for historien.

De fire monstre samarbejder om at få ram på børnene, men de vil dog aldrig æde et andet barn end det, der tilhører dem. I starten af scenariet tør de ikke prøve at tage børnene direkte, da de er bange for at disse fire, unikke børn på grund af deres venskab og store fantasi, vil være i stand til at slå dem ihjel. Derfor vil de forsøge at skræmme børnene til at vokse op. Hvis det lykkes, vil børnene ikke kunne slå dem ihjel, og monstrene vil være i stand til at gøre børnene ondt, uden at nogen kan forhindre det. Især Hanne/Heksen vil prøve at skille børnene ad og lave ridser i deres venskab. Hvis børnene ikke står sammen, når monstrene kommer for at tage dem den sidste dag, vil monstrene have det meget nemmere.

Hvert monster afspejler et tema, som også udgør de fire spilpersoners indre konflikter.

### **Den Døde /Karsten**

Den Døde er bleg og så tynd, at huden nærmest klæber til knoglerne. Hans øjne er langt indsunkne i øjenhulerne og er omgivet af mørke rande. Den Døde er isnende kold, og omkring ham falder temperaturen. Han bevæger sig i skyggerne og de steder, hvor der er mørkt, og kommer kun nødigt frem i lyset, for lys er liv. Den Døde symboliserer mørke, frygt og glædesløshed.

Den Døde optræder i mange eventyr, men jeg tænker især på 'Eventyret om en, der drog ud, for at lære frygten at kende'.

'Eventyret om en, der drog ud, for at lære frygten at kende' handler om en ung mand, der ikke kan blive bange, og derfor overnatter på et hjemsoget slot. Her tager han en død mand ud af en kiste og lægger den i sengen hos sig, for at Den Døde skal få varmen. Da denne tør op, forsøger han at kvæle drengen. Den Døde vil have varme og dræber, når han får det.

Karsten er Kristoffers stedfar og en meget ubehagelig mand. Han har fedtet sort hår, har ofte dagsgamle skægstubbe, og så stinker han af billig eau de cologne og alkohol. Karsten drikker nemlig, og når han er fuld, er han endnu mere ondskabsfuld end sædvanligt. Og det siger ikke så lidt. Han arbejder som pedel på skolen og holder mest til i sit kontor nede i kælderen. I sin fritid tjener han ekstra ved at reparere hårde hvidevarer og sælge dem til folk, og derfor er forhaven og kælderen hjemme hos Kristoffer fyldt med gamle fryserne og køleskabe. Karsten kan ikke udstå Kristoffer, og



han sørger hele tiden at lade Kristoffer det vide. Knægten er en lille bøsserøv, fordi han tryller, og han er en tøsedreng fordi han er bange for mørke og tisser i sengen. Karsten kender også til Kristoffers frygt for døden, og udnytter det ofte til at trykke der, hvor det gør ondt. Hvis han skal være rigtig led, bringer han Kristoffers afdøde far på banen. Kristoffers mor har indtil videre holdt hånden over Kristoffer og hans brødre, men på det sidste har hun bare lukket øjnene for Karstens ondskabsfuldheder. Det er som om, hun slet ikke opfatter det længere. Hvis Kristoffer fornægter Den Døde, vil Karsten give ham en lektie for livet. Misbruget kunne f. eks. bestå i, at Karsten lukker Kristoffer ned i en slukket fryser og holde ham fanget i mørket i en uge, indtil Kristoffer har erfaret på egen krop, hvordan det er at ligge i mørket i en kiste.

#### *Monsterlokation*

På bunden af mergelgraven bag ved Kristoffers hus ligger der dusinvis af frysere. De er alle låste, og hver af dem indeholder et barnelig. Man kan sejle ud på mergelgraven med en lille tømmerflåde. Alternativt kan spilpersonerne finde børnelig i de frysere som Karsten har noget med at gøre, både i skolens kælder og hjemme hos Kristoffer.



## Heksen/Hanne

Heksen er en gammeldags Grimm'sk heks. Der er noget dyrisk over hende, og hendes fremskudte pande og flade næse bidrager kraftigt til det. Hun har sylspidse tænder, hvoraf et par stritter frem fra hendes undermund som hugtænder. Under tørklædet på hovedet kan man ane enkelte grå totter af tjavset hår, men det meste af håret er for længst faldet af. Hendes ansigt er rynket, og hendes hænder er krogede kløer med lange stærke fingre. Hun har en ravn, der med en hæs og skræmmende skræppen melder hendes tilstedeværelse. Heksen i scenariet stammer fra to forskellige eventyr, 'Hans og Grethe' og 'Snedronningen'. Heksens styrke er hendes ord, og hun bruger sin stemme til at lokke børn på afveje og fordreje deres hoveder, så de ikke længere kan kende sig selv. Heksen symboliserer svigt, forvrængning og forvandling.

Hanne er klasselærer for 5. klasse, og underviser dem i matematik og hjemkundskab. Selvom hun er midt i 40'erne, er hun en smuk kvinde med markante træk og rødbrunt skulderlangt hår. Hendes holdning udstråler autoritet, hun er skrap og bestemt, og en del af børnene er bange for hende. Hanne er den type lærer, der har sine klare favoritter i klassen, og som betragter resten som afskum. Hendes humør og væremåde kan skifte lynhurtigt. Det ene øjeblik kan hun være så sød som honning og overpædagogisk over for sine yndlinge, mens hun det næste øjeblik er sarkastisk, nedladende og direkte ondskabsfuld over for resten af klassen. Hannes favoritter ender ofte som kæledægger, der gør alt hvad hun siger, og som hun kan manipulere med, helt ligesom hun ønsker. Hun nyder at have magt over disse børn og at forme dem i den retning, hun ønsker. Således kan hun forvandle et fantasifuldt og legesygt barn med rigtige venner, til en grå og kedelig lille voksen, der stræber i skolen for at opnå hendes gunst.

I 'Hans og Grethe' tager Heksen venligt imod de to børn, der er blevet stødt væk af deres forældre. Hun lokker dem med slik og pandekager, for at fede dem op og siden æde dem. I 'Snedronningen' forstår heksen at udnytte de splinter fra troldspejlet, som Kaj har fået i hjertet og øjet, til sin egen fordel. På samme måde vil Hanne forsøge at styre og manipulere Anders.



Forestil dig Hanne som en blanding af lektor Blomme fra 'Det forsømte Forår' og Nicole Kidman i rollen som mrs. Coulter i 'Det gyldne Kompas'.

Sådan en dreng eller pige har glemt, hvordan det er at være barn, og ligeledes glemt alle hans eller hendes gamle venner. Hvis Anders fornægter Heksen, kunne Hannes misbrug af ham foregå på den måde.

#### *Monsterlokation*

Heksens hytte er beskrevet detaljeret i scene 1.7 (Heksens hytte), og det er det sted, som spillpersonerne sandsynligvis vil finde først.

#### **Trolden/Preben**

Trolden er over tre meter høj med lange lemmer og store, runde, gule øjne. Dens mund er fyldt med sylespidse, rådne tænder, og dens brune pels er filtret og møgbeskidt. Dens hale er ligeså. Trolden er meget stærk og har et par utrolig store grabber til hænder. Og så stinker den som ind i Helvede af lort, møg og gylle. Trolden stammer fra den type eventyr, hvor en ung mand, gerne en prins, bliver sat til at arbejde på troldens gård. Trolden stiller så forskellige umulige opgaver, som vil medføre døden, hvis de ikke bliver løst. Trolden er et symbol på vold og aggression.

I eventyret 'Vildering Kongesøn og Miseri Mø' bliver en ung kongesøn bl.a. sat til at muge ud i en fåresti, hvor møget ligger helt op til loftet. Hvis ikke prinsen er færdig ved aftenstid, vil trolden vride halsen om på ham.

Preben er landmand og ejer en stor industrigård i udkanten af byen. Han er ungarl og bor alene. Han er en høj mand med meget lange lemmer, og især hans hænder er store og grove. Der er ved at tegne sig en begyndende måne på den 40-årige mands isse, som han dog ofte skjuler med en kasket. Resten af den sædvanlige dresscode består af en blå keddeldragt og store grønne gummistøvler. Preben er beskidt, hans tøj er snavset, og han stinker altid kraftigt af gylle. Preben er blevet ansat af kommunen til at have Mark ude på gården et par gange om ugen. Drengen bliver anset som billig arbejdskraft, og Preben sætter ham til at udføre de hårdeste stykker arbejde. Desuden har Preben et iltert temperament og er meget



voldeligt anlagt. Han er ikke bleg for at lade skældsord og trusler fyge i Marks retning, og er også mand for at gøre alvor af dem.

Hvis Mark fornægter Trolden, kunne misbruget bestå i, at Preben tæsker ham halvt til døde, brækker hans knogler og smadrer hans ansigt til ukendelighed.

#### Monsterlokation

Gylletanken. På Prebens gård er det en kæmpegyllletank, og på bunden af den har Trolden lagt iturevne børn i lage. Hvis spilpersonerne tømmer gylletanken, vil de finde dem.

De tre andre monstre har deres naturlige gang på skolen, mens Preben er mere isoleret på sin gård, hvor børnene dermed ikke lige så let kan støde på ham. Det kan dog løses med, at han er nede på skolen for at tale med Hanne om Mark, hvis der er brug for hans tilstedeværelse dér.

#### Ulven/John

Ulven er stor og sort med gule øjne og en lang rød tunge. Den kan både gå på alle fire som et dyr og optræde mere menneskeligt.

Ulven stammer fra eventyret 'Den lille Rødhætte', og symboliserer seksualitet.

John er byens skolebuschauffør. Han er først i 30'erne, er ugift og bor helt alene. Han er høj og slank med sort hår og et velplejet sort overskæg. Han er for det meste klædt i sorte bukser og en hvid skjorte, der ofte er smøget op, så man kan se de stride, sorte hår på hans arme. John er en meget populær skolebuschauffør. Han ved, hvad alle børnene hedder, og opfører sig som om, han er en af dem. Han er ikke bare buschaufføren. Han er også børnenes ven. Især er de velkomne til at sidde på skødet af ham, når han kører. Det nyder han meget. John er nemlig pædofil, og de børn som fornægter Ulven, misbruger han seksuelt. Denne side af John er vigtig at få antydnet lige fra start. Han har især et godt øje til Sofie, og han er slesk, indladende og løkkende.

Ulven leder i eventyret Rødhætte på afveje, som en anden børnelokker. Hendes røde hætte kan ses som et symbol på menstruation, og i ældre versioner af eventyret inviterer Ulven en nøgen Rødhætte op i sengen til sig.



### *Monsterlokation*

Skolebussen. Hvis spilpersonerne undersøger skolebussen, finder de i bagagerummet bunkevis af iturevet, blodigt børnetøj. De finder også afgnavede knogler.

## **Bipersoner**

---

### **Emma**

Emma er Anders' 8-årige lillesøster, der bliver taget af Heksen allerede i prologen. Hun er en charmerende og livsglad pige med lyst hår og en smittende latter. Hun er helt vild med eventyr, især dem om prinsesser.

### **Alexander**

Alexander går i klasse med spilpersonerne, og han er en vaskeægte møgunge. Han er øretæveindbydende og arrogant. Han har strithår med masser af voks i. Hans forældre har mange penge, så han får hele tiden nye ting og nyt tøj, og han er også en af de mest populære børn i klassen. Han har fundet et oplagt mobbeoffer i Mark, som han ynder at provokere til at gå amok. Det ender altid med, at det er Mark, der får ballade, og Alexander, der går fri. Hanne er ved at manipulere og fordreje Alexander, som hun senere vil gøre det med Anders. Til en klassefest bliver Alexander overfaldet af Heksen, og han vælger at fornægte, det han ser, ved at lukke øjnene og tælle til 10. Derefter vil Hanne have fået ham helt over på sin side, og hun kan dreje ham om sin lillefinger. På den måde bliver Alexander et spejlbillede af Anders' mulige skæbne. Alexander er scenariets vigtigste biperson, da han illustrerer, hvad der sker når et barn fornægter. Der skal derfor ske en tydelig udvikling i hans personlighed, fra at være barn i scenariets første del til at være voksen i de to sidste.

### **Sara**

Sara er Sofies irriterende teenagestoresøster. Hun går i 9. klasse, er begyndt at drikke, og så har hun haft mange kærester. Hun har også haft sex. Hun går med sminke og bruger alle sine lomme penge på tøj. Sara er en plage for sin lillesøster, så ofte hun

kan komme til det. Hun synes, Sofie er barnlig, og driller hende med hendes drengevenner, som hun siger, at Sofie er kærester med. Sara ved lige præcis, hvilke knapper hun skal trykke på hos Sofie. Sara fornægtede monstrene for et par år siden, og befinder sig nu helt og holdent i de voksnes virkelighed. Hvem ved, måske blev hun misbrugt af John, da hun fornægtede, ligesom Sofie vil kunne blive det? Sara repræsenterer i og for sig alt det, som Sofie ikke ønsker at blive til, og du kan bruge hende til at prikke til Sofies indre konflikt i løbet af scenariet.

### **Michael**

Michael er en af de store drenge i byen. Han er bred, ryger, og ynder at terrorisere de små børn. Især Kristoffer, som han har set sig ond på. Han har altid sit slæng med sig.

### **Niklas og Kasper**

Niklas på syv og Kasper på fem er Kristoffers to yngre brødre. De ser begge to op til deres storebror, og de elsker at se ham lave tryllekunstner. Ingen af dem bryder sig om Karsten. De har begge to fregner ligesom Kristoffer. På scenariets næstsidste dag vil den Døde forsøge at tage Niklas og Kasper om natten.

### **Forældrene**

Børnenes forældre er meget anonyme. De er overdrevent kedelige og alvorlige. Deres vigtigste formål er at danne en stærk kontrast til børnenes virkelighedsopfattelse. Forskellen på at være barn og voksen er meget skarpt trukket op i scenariet. De voksne er apatiske og blinde for, hvad der i virkeligheden foregår i byen, og afskriver med sikker rationel tankegang børnenes forsvindinger som tragiske ulykker. De fornægter i sygelig grad de grusomme begivenheder i byen, og er ikke i stand til at se i øjnene, hvad der virkelig foregår. Dette skal tages meget bogstaveligt. Om så spilpersonerne stak en afreven barnearm op i fjæset på far og mor, ville de simpelthen ikke være i stand til at se den. Dette er i virkeligheden monstrenes største fordel, for på den måde har de helt frit spil i byen. Når man først er voksen, er det for sent at gøre noget ved dem.

Anders' forældre ignorerer ham stort set og lader ham passe sig selv, og efter Emmas forsvinden bruger de endnu mere tid på arbejdet. Den eneste måde, hvorpå Anders kan opnå deres opmærksomhed og anerkendelse, er ved at være dygtig i skolen.

Kristoffers konfliktsky mor vil ikke se i øjnene, at hendes nye mand er ond ved hendes børn, og flygter i dagligdagen ved at tage mange piller og sove en masse.

## De små Børn

De små Børn er en modpol til de voksne i byen. De ved, at der findes monstre, og de ved, at det er dem, der tager børnene. De ved også, at de fire spilpersoner er unikke, og at de er de eneste, der kan slå monstrene ihjel. De små Børn vil prøve at overbevise spilpersonerne om, at der findes monstre, og at det er op til spilpersonerne at slå dem ihjel. Men det sker på et ubevidst plan for De små Børn. De små Børn kender til sandheden om monstrene fra deres drømme og mareridt, og de kommunikerer deres viden videre til spilpersonerne gennem fortovstegninger. De små Børn fungerer som en slags orakler eller medier. De ved ikke helt, hvorfor de tegner de ting, de gør. De ønsker, at spilpersonerne skal forblive i børneverdenen og kæmpe mod monstrene. Derfor er det heller ikke ufarligt for de fire hovedpersoner at følge tegningerne, da De små Børn netop ønsker at føre dem hen til de steder, hvor monstrene er, så de kan bekæmpe dem.

## Tegninger

---

De tegninger, som De små Børn laver, er vedlagt som **handouts**, som du kan udlevere til spillerne undervejs. Udover at de er stemningsskabende og definerer universet, kan de bruges til flere ting. Hvis spilpersonerne bliver voksne alt for tidligt, kan tegninger bruges til at så tvivl hos dem, og til at trække dem tilbage mod børneverdenen. Der er også en tegning, der kan lede dem på sporet af hver af de fire monsterlokationer. Se appendikset for yderligere beskrivelser af de enkelte tegninger. Spilpersonerne kan også finde tegninger andre steder end på fortovet. F.eks. kan det være effektivt, hvis de finder tegningen af Heksen malet på tapetet på Emmas gamle værelse. Hvis de finder flere tegninger, Emma har lavet før hun forsvandt, føles det også som hun er til stede og prøver at hjælpe dem, hvilket bare vil motivere dem

På Fastaval vil jeg dele papir og farvekridt ud, så du har mulighed for at tegne lidt undervejs, i fald De små Børn vil kommunikere noget til spilpersonerne, som de vedlagte tegninger ikke dækker.

endnu mere til at finde hende. Kristoffers lillebrødre kan også lave tegninger. De tegner mest Den Døde.

## Om at fornægte – de to virkeligheder

---

Der er to forskellige slags virkeligheder på spil i 'Monstre': børnenes virkelighed og de voksnes virkelighed. De to virkeligheder opstår alt efter om man tror på monstre eller ej, og der er en flydende overgang i mellem dem. I børnenes virkelighed findes der monstre, som æder børn. I de voksnes findes der voksne, som mishandler børn. Hvilken type monster børnene står over for, kommer an på hvilken virkelighed, de befinder sig i.

Hvis børnene bliver ved med at tro på monstre, kan de bekæmpe dem. De har hver især ting og hobbyer, som står for dem som noget fantastisk, og det kan de bruge til at slå monstre ihjel med. Anders flyver med drager og finder på historier. Sofie spiller fodbold, leger drengelege og har sin hund Laban. Kristoffer laver trylletricks og samler på trylleremedier. Mark maler tinfigurer, og især en figur af en ridder er særlig. Han ville også kunne støbe et våben eller kugler til en slangebøsse af sine tinfigurer. Andre ting, som spillerne under scenariet tillægger stor værdi, kan få samme betydning. Det er bare vigtigt, at det er noget, der i høj grad er forbundet med den enkelte spilpersons barndom. Disse ting kan de bruge til at slå monstre ihjel med, og så længe de forbliver børn, skal du beskrive disse ting som værende noget særligt. De har en magisk betydning. Efterhånden som de fornægter og bliver voksne, bliver tingene langsomt bare til ting og mister deres magi.

Hver gang børnene fortæller deres forældre om, at de har set noget skræmmende, vil rådet være, at de bare skal holde

I en af spiltestene brugte Kristoffer sin tryllestav til at forvandle lyset fra en lommelygte til en stråle af brændende, hvid ild, der fortærede Den Døde, mens Anders stod og fægtede med en blyant i Heksens retning og fortalte hende ihjel.



hænderne for øjnene og tælle til ti. Det virker. Når de gør det, vil alt det uhyggelige forsvinde, og børnene vil for en kort stund være trådt over i de voksnes virkelighed, hvor alt er lidt mere gråt og mindre magisk. Hvor de før så noget uhyggeligt og uvirkeligt, vil de nu ikke kunne se noget ud over det sædvanlige. Blod forsvinder eller bliver til mudder, og et barnelig i en ovn bliver til en kylling. Når en spilperson fornægter, må det gerne se ud som om, det hele bare er noget, han eller hun har leget og forestillet sig.

Hvis spilpersonerne er sammen og én eller flere (men ikke dem alle) lukker øjnene og fornægter, vil de to virkeligheder støde ind i hinanden, og sådanne situationer kan bruges til at vise den helt konkrete virkning af at lukke øjnene og tælle til ti. For dem der ikke har fornægtet, har situationen ikke forandret sig spor. De kan se nøjagtigt det samme som før, men vil snart opdage, at deres venner ikke kan. De fornægtende vil hverken være i stand til at se, mærke eller på nogen anden måde opfatte ting, der hører til børnenes og monstrenes verden, lige meget hvordan de andre prøver at overbevise dem. Hvis nogen af dem fornægter, mens der er et monster til stede, vil nogen af dem kunne se eventyrmonstret, mens andre vil se monstrets menneskelige skikkelse.

Til en spiltest fornægtede alle undtagen Mark, da børnene fandt spor på drabet på Emma ude i Heksens hytte, og pludselig var fanget af Heksen. Bagefter kunne Mark stadig se blodet og Emmas lyserøde gummisko, men for de andre, var det bare et ganske almindeligt brændeskur.

## Realitetsscener

---

Disse scener skal bruges, hvis spilpersonerne fornægter monstrene og begynder at bevæge sig over i voksenverdenen. De illustrerer hvordan virkeligheden trænger sig på, og eventyrmonstrene fra børnenes fantasi og mareridt bliver erstattet af virkelige, menneskelige monstre. I realitetsscenerne skal spillerne gerne få en ide om, hvad konsekvenserne bliver for deres spilperson, hvis denne fornægter monstrene til sidst. Det er vigtigt, at disse scener gennem en række antydninger foregriber det eventuelle misbrug, som det enkelte barn kan risikere at blive udsat for i scenariets

slutning. De skal altså være i tråd med temaet for den enkelte spilpersons misbrug.

Det er vigtigt, at realitetsscenerne falder lige med det samme efter, at en af spilpersonerne har fornægtet, og at sammenhængen er tydelig. Jeg beskriver herunder en række scener, der bruges til at vise, hvordan virkeligheden trænger sig på for den enkelte karakter, men det er mest tænkt som inspiration. Du behøver ikke at bruge scenerne i den rækkefølge, de står i, og du er også mere end velkommen til selv at finde på andre måder, hvormed virkeligheden kan vise sit grimme ansigt. Scenerne er ikke nødvendigvis knyttet til en bestemt lokation eller situation, og det er op til dig at vælge en realitetsscene, der passer godt i den givne situation, hvor et barn fornægter. Det er en meget vigtig del af scenariet, da det er her, at skismaet mellem de forskellige konsekvenser i børne- og voksenverden for alvor kommer til udtryk.

## **Anders**

Anders' realitetsscener handler om forvrængning, forvandling og svigt. Han forandres langsomt til at blive en kedelig og fantasiforladt stræber, der føler sig hævet over sine gamle venner.

- Anders' far fortæller ham at han skal hænge mere i i skolen og skære ned på den tid, han er sammen med sine venner. Far og mor bliver nemlig så glade og stolte, når han udmærker sig i skolen.

Hanne har også mange gode ideer til, hvordan Anders kan komme til at klare sig endnu bedre, fortæller faren. Anders skal virkelig få lyst til at gøre sin far stolt, og være fristet til at vende de andre og sin barndom ryggen.

- Anders' forældre eller Hanne griber børnene i at lave noget, de ikke må. De er meget skuffede over Anders, men det gør ikke noget, hvis bare han fortæller, hvem af hans venner, der var skyld i

det. Hanne vil altid holde hånden over Anders og straffe de andre, hvis hun kan komme til det.

- Hanne kalder Anders en til en samtale. Hun fortæller begejstret, at det er blevet besluttet, at han skal have eneundervisning med hende et par timer om ugen, for at han for alvor kan udnytte sit potentiale. Hvis Alexander har fornægtet på dette tidspunkt, vil eneundervisningen komme til at foregå sammen med ham. Det betyder en øget lektiemængde, og derfor må Anders skære drastisk ned på sine fritidsaktiviteter (deriblandt naturligvis at mødes med klassekammeraterne uden for skoletid og flyve med drager). Hanne præsenterer beslutningen så tillokkende, at Anders skal have svært ved ikke at være stolt og føle sig fristet af det.

- Anders får at vide han med øjeblikkelig virkning skal rykke en klasse op. Måske sammen med Alexander.

## **Kristoffer**

Kristoffers realitetsscener handler om døden og hans frygt for denne. Kristoffer bliver påvirket af realitetsscenerne ved at blive mere og mere forskræmt og angst, og miste sin glæde ved at trylle og lave sjov. Jo mere døden trænger sig på i Kristoffers bevidsthed, jo mere gør voksenalvoren også.

- Karsten taler ondskabsfuldt med Kristoffer om hans døde far. Hvordan mon det føles at ligge i en kiste? Helt alene i mørket, så langt væk fra lyset. Han fortæller om, hvordan Kristoffers far lige nu ligger og rådner op i sin kiste, og beskriver detaljeret hvordan ormene er ved at æde ham op og vrider sig rundt inde i ham. Karsten slutter med at spørge, Kristoffer om han kunne tænke sig at prøve, hvordan det er at ligge i en kiste?

- Kristoffer er nede i en kælder eller et andet mørkt sted, da alt lyset pludselig bliver slukket udefra. Karsten holder døren, og holder Kristoffer fanget dernede, mens han ler ondskabsfuldt.

Beskriv hvordan panikken over at være fanget i mørket begynder at gribe Kristoffer. Han bliver helt panisk, hyperventilerer og ryster af angst, og til sidst kan han slet ikke få vejret. Han er ligbleg, da han endelig bliver lukket op.

- Karsten binder Kristoffer fast under hans seng, og lader ham ligge bundet dér hele natten i mørket.

## **Mark**

Marks realitetsscener handler om vold og aggression. Hver gang Preben slår ham, får han lyst til at afreagere ved at slå en eller anden selv.

- Preben giver ham et ordentligt møgfald og stikker ham et blåt øje, så han næsten ikke kan se ud af det.

- Mark bliver kaldt til samtale med Hanne og Preben, og får at vide, at han skal være ude ved Preben næsten hele ugen fra nu af. Han skal kun være på skolen i Hannes timer. Preben sidder tilbagelænet og smiler onskabsfuldt. Efter at Hanne er gået, går han over til Mark og stikker ham en lang serie lussinger, så hans kinder til sidst svier. Preben fortæller ham, at det er det mindste af, hvad der venter ham, hvis han ikke får noget fra hånden ud på gården.

- Preben får Mark til at tæske en syg pattegris ihjel med en skovl.

## **Sofie**

Sofies realitetsscener handler om seksualitet, og foregriber Johns seksuelle misbrug af hende. Hun får mere og mere berøringsangst, og får sværere og sværere ved at knytte sig til drengene.

Vær varsom med at bruge disse scener, og vær sikker på at dine spillere kan håndtere det.

- John står på gaden uden for Sofies vindue og holder øje med hende, mens hun skifter tøj.

- John giver hende et lift i bussen, mens hun er på vej hjem alene. Han insisterer på at tage hende med, og hvis det er mørkt, kan han bruge hendes manglende reflekser som undskyldning. Han får hende til at sidde på hans skød mens han kører, og justerer sidespejlet, så han kan se ned i hendes skød. Hans fingre strejfer hendes arme og lår, og han dufter til hendes hår, men andet gør han ikke. Hvis han har stjålet Sofies røde shorts på dette tidspunkt, får hun måske øje på dem under sædet, når hun står af bussen.

- Sofie opdager sin storesøster have sex med en dreng fra Saras klasse. Det kan foregå på Saras værelse eller et hvilket som helst andet sted. Sofies oplevelse af dette er meget ubehagelig og skræmmende, da hun ikke helt ved, hvad der foregår.

## Om at spillede 'Monstre'

---

Når du er spiller på dette scenarie, skal du især have fokus på to ting. Det er vigtigt, at alle fire spillere får fortalt deres historie helt til dørs, og at ingen bliver kørt ud på et sidespor undervejs. Det kræver overblik, at få alle fire spillere til at føle, at deres historie bliver fortalt tilfredsstillende. Der er ikke nogen af de enkelte spilpersoners historier, der skal dominere, for det er tilsammen, at de udgør fortællingen i 'Monstre'.

Du skal også holde tungen lige i munden, når det gælder om at håndtere de to virkeligheder. Det vigtigste overhovedet er, at spillerne fanger konsekvenserne af at fornægte (uden at spilpersonerne nødvendigvis gør det). Sørg for, at de voksnes virkelige verden trænger sig tydeligt på, når børnen fornægter, så kontrasten bliver stærk. Hold også øje med, om der er nogen af dem, der fornægter i høj grad, og lad så det påvirke den måde, du beskriver verden på over for den enkelte.

## Om klipning

Især i Første Del, hvor der er en del faste scener, kan det være nødvendigt, at du er rimelig hård og konsekvent i din klipning af scenerne. Afslut en scene lige så snart, det væsentlige er blevet udspillet, og før spillerne hen til den næste interessante scene med det samme. I Anden Del og Tredje Del er det i højere grad spillerne, der bestemmer, hvor de vil gå hen, og hvilke scener der skal spilles, og det er så din opgave at tilpasse scenerne og gøre dem interessante. Selvom spilpersonerne for det meste er meget sammen, vil der især i Anden Del være mulighed for, at én af spilpersonerne oplever noget helt på egen hånd. Disse scener er forholdsvis korte, og det kan jo også være interessant for de andre bare at følge med i en andens spillers scener og tage en puster selv. Men hvis du vil skrue tempoet op og minimere mængden af tid, hvor de andre spillere "sidder over", kan du vælge at krydsklippe nogle af scenerne. Det kan du gøre ved køre en scene hen til et spændende punkt, og så klippe over til en anden scene og en anden person, og efterlade den første spilperson tilbage i uforløst spænding. Du kan variere længden af de stykker, der bliver spillet af den enkelte scene, inden du skifter tilbage til den anden. Hen mod slutningen er hurtige skift mellem scener med til at forstærke spændingen. Det er som sagt primært scenerne fra Anden Del, der egner sig til dette.

## Om investigation i 'Monstre'

Scenariet har ved første øjekast form af et investigationsscenarie, men investigationdelen skal bare ses som en ramme, inden for hvilken den dramatiske historie udspiller sig. Det er altså ikke afgørende, om spilpersonerne finder et bestemt spor eller opdager ligene i gylletanken eller mergelgraven. Det afgørende er derimod, at scenariets historie bliver fortalt, og hvad der sker med spilpersonerne, mens de leder efter de forsvundne børn. Der er stor forskel på, om *spilpersonerne* leder efter spor og prøver at regne ud, hvor de forsvundne børn er, eller om *spillerne* gør det.

Spilpersonerne må gerne, for det giver mening i deres verden, og det er deres mulighed for at føle, at de gør noget ved monstrene. Spillerne må ikke, for det tager fokus væk fra scenariets fortælling. Det er vigtigt, at du får gjort dette klart inden spilstart. Hvis spillerne undersøger noget, så brug det som undskyldning til at lede dem hen til den næste scene. Her kan du bruge børnetegningerne som redskab. Ellers kan du fortælle, at de undersøger ditten og datten, finder spor X, der leder dem hen til et givent sted, hvor du så kan sætte den næste scene i gang.

### **Om horror i 'Monstre'**

Jo mindre spilpersonerne direkte ser af monstrene, jo mere uhyggelige vil de være. Stephen King siger noget i retning af, at en lukket dør er det uhyggeligste i hele verden. For man vil aldrig kunne beskrive noget bag døren lige så uhyggeligt som det, læseren forestiller sig oppe i sit hoved. Det kan være en god idé at holde fast i det princip, når du skal beskrive uhyggelige og skrækindjagende scener i scenariet. Find en skummel og urovækkende detalje, fokuser på den, og lad resten af det uhyggelige billede forme sig i spillernes fantasi. Det kan være ti gange mere virkningsfuldt.

### **Om børne- mishandling**

Scenariet omhandler virkelige grusomheder som forskellige former for børnemishandling, der måske kan virke grænseoverskridende for nogle spillere eller ramme ømme punkter. Vær derfor opmærksom på, hvordan dine spillere har det med disse ting, nok især pædofilitemaet. Du kan skrue op eller ned for denne side af scenariet alt efter, hvad du vurderer at spillerne kan klare. Nogle ting kan du også nøjes med at fortælle i stedet for at spille det, hvis du finder det nødvendigt. Selvom misbrugsscenerne og realitetsscenerne gerne må være grumme og ubehagelige, er det ikke meningen, at de skal være så grænseoverskridende, at de tager fokus fra historien.

**Om lys og musik** Et horrorscenarie fungerer bedst i stearinlyssets skær med skygger, der spiller på væggene, så hvis du spiller om aftenen, anbefaler jeg klart at slukke loftslýset og tænde et par stearinlys.

Baggrundsmusik kan også gøre underværker i et horrorscenarie, hvor stemningen er essentiel. Man kan med held benytte soundtracks fra diverse gyserfilm såsom 'The Ninth Gate', 'Se7en' og 'The Village', og til klassefesten virker det fedt at sætte et par gamle hits på fra dengang, du selv gik til sodavandsdisco. En sjæler med Backstreet Boys er et sikkert hit. Til de mere fredelige dagsscener anbefaler jeg mere poetisk musik, som f.eks. soundtracket til 'American Beauty'. Endelig vil jeg også anbefale dig at sætte et nummer på repeat, mens spillerne ankommer, hvis du er til den slags. Det er ofte lidt akavet at sidde og vente på den sidste spiller, så du kan bruge et nummer til at varsle stemningen og temaerne allerede i det øjeblik, spillerne træder ind i lokalet. 'Crash Test Dummies' 'Mmm Mmm Mmm Mmm' passer rigtig godt ind, men også andre numre kan bruges. Afsnittet her er bare ment som forslag, og hvis du plejer at bruge musik, har du sikkert allerede en masse ideer.

**Hvad skal spillerne vide fra start?** For at slå scenariets tema an, kan du begynde med at bede alle spillerne om at lukke øjnene og tælle til ti i kor sammen med dig. Inden i går i gang med at spille, er det en god idé at få afstemt spillernes forventninger, og fortælle lidt om hvad det er for et scenarie, I skal til at spille. Hvis det er meget unge spillere, kan du forberede dem på nogle af de ubehagelige temaer.

Det kan være ret vanskeligt at spille børn, så tag derfor en snak med spillerne om, hvordan de kan gøre det. Selvom man spiller børn, behøver man ikke at lægge sin voksne tankevirksomhed og psykologiske indsigt fra sig. Råd dem til ikke at lave deres stemme om, det bliver bare komisk. De må gerne bruge barnlige ord og udtryk, men de skal ikke tale Anna og Lotte/babysprog. Børn er umiddelbare og har ofte en her-og-nu-



horisont, og de har ofte store følelser, der dog hurtigt kan skifte. Børn skal spilles med stor alvor, da børn generelt oplever verden alvorligt. Ikke sådan forstået, at de er sure og triste, men at selv de mindste ting kan betyde meget i deres verden. Ting som synes latterlige og banale for en voksen, kan betyde alt for et barn. Selvom det er børneroller, skal de tages seriøst på deres egne præmisser.

Fortæl spillerne, at der ikke er nogen gåde eller masterplot, de skal løse, selvom deres karakterer godt må tro det. Spillerne skal fokusere på deres spilpersoners indre, samspillet imellem dem og på den måde, de vælger at håndtere situationerne.

## Fortælleelement: En magisk sommer

---

Når du skal fordele roller, kan du bruge et lille fortælleelement til at varme spillerne op og bryde isen. På den måde kan du også samtidig vurdere, hvilken spiller der passer til hvilken rolle. Derudover bidrager fortælleelementet også til at give spillerne en fælles række af oplevelser, som de kan trække på senere i scenariet.

Fortæl dem, at scenariets fire hovedpersoner sammen har haft en fantastisk sommer med hudafskrabninger, hulebyggeri og opdagelsesrejser i skoven. Sådan en sommer som man aldrig vil glemme. En magisk sommer. Og de ved alle fire, at de aldrig nogensinde vil få så gode venner som dem, de har lige nu. Aldrig. Så da august og det nye skoleår står for døren, føler de alle et lille strejf af vemod, og et ønske om at sommeren ville vare evigt. Spillerne skal nu hver især fortælle om en af de oplevelser, børnene havde sammen den sommer. Det kan være konkrete situationer, eller bare stemningsbilleder. De kan trække på minder fra deres egen barndom eller finde på noget helt selv. Det er en god idé, at du selv lægger ud med at fortælle.

Sofie behøver ikke nødvendigvis at blive spillet af en pige. Det er vigtigt, at hun bliver spillet af en som er uadvendt og dynamisk, og som du tror, vil kunne klare at spille scener, der indeholder pædofili. Hvis ikke han/hun har lyst til det, så giv rollen til en anden.