

Monstre

Et horrordokument af Simon Steen Hansen



Hæfte 2 – Scener

Indholdsfortegnelse – Scener

- s. 3 Prolog
- s. 4 Mareridtsscener

Første Del – Monstre findes

- s. 9 Scene 1.1 Skolebussen
- s. 10 Scene 1.2 Matematiktimen
- s. 12 Scene 1.3 Frikvarter
- s. 13 Scene 1.4 Den Døde i kælderen (Kristoffers monsterscene 1)
- s. 14 Scene 1.5 Efter skole
- s. 15 Scene 1.6 På gården (Marks monsterscene 1)
- s. 16 Scene 1.7 Heksens hytte (Anders monsterscene 1)
- s. 17 Scene 1.8 Klassefesten

Anden Del – To slags monstre

- s. 21 Scene 2.1 Fodboldkampen (Sofies monsterscene 1)
- s. 22 Scene 2.2 Tinfigurer (Marks monsterscene 2)
- s. 23 Scene 2.3 Heksen i hjemkundskabslokalet (Anders monsterscene 2)
- s. 24 Scene 2.4 Den Døde i fryseren (Kristoffers Monsterscene 2)
- s. 25 Scene 2.5 Laban dræbes (Sofies mareridtscene 2)
- s. 26 Scene 2.6 Trolden i viadukten (Marks mareridtsscene 3)
- s. 26 Scene 2.7 Hulen
- s. 27 Scene 2.8 Den Døde tager Kristoffers brødre (Kristoffers monsterscene 3)

Tredje Del – Heksenat

- s. 29 Scene 3.1 Heksenat
- s. 35 Fortælleelement: De onde voksnes mishandling

Epilog

- s. 38 Fortælleelement

Prolog

Formål	Prologen er børnenes eneste mulighed for at være stort set bekymringsløse børn. Det er vigtigt, at alle spilpersonerne når at få et forhold til Emma, da hendes forsvinden vil være den primære motivation for deres eftersøgning af de forsvundne børn i resten af scenariet.
Rolle i fokus	Alle, men især Anders
Sted	Labyrinten
Varighed	ca. 20 min.

Sofie lister gennem Labyrinten af tjørnebuske, mens hun hele tiden kaster et blik tilbage på dåsen, der glimter i lyset fra aftensolen. Hun får øje på et par små lyserøde kondisko, der sikker ud bag en busk, og grinende løber hun tilbage mod Den sorte Gryde med en hvinende Emma i hælene.

Scenen udspiller sig den sidste dag i sommerferien, en varm dag i august. Det er først på aftenen og skyggerne er så småt begyndt at blive lange. Sofie, Mark, Kristoffer, Anders og Emma leger i den del af skoven, som de kalder Labyrinten. Der er en masse små stier mellem tætte tjørnebuske, der læner sig ind over stierne og danner et slags tag. Enkelte solstråler rammer jorden, og man kan se støvet danse i dem. Der er masser af gode gemmesteder i Labyrinten, og derfor leger børnen hekseskjul med en gammel konservesdåse. Det fungerer ligesom almindelig dåseskjul, bortset fra at fangeren er en heks, og dåsen er Den sorte Gryde, som man skal nå at sparke til, inden den, der er heksen, gør det og siger, man er i den.

Anders har sin lillesøster Emma med. Han har skullet passe hende flere gange i løbet af sommeren, men det gør ikke noget for de andre, at hun er med til at lege. Anders er i forvejen knyttet til hende, så lad hende charmere de tre andre lidt.

Ved hver scene skriver jeg sted og anslået varighed, samt scenens formål. Formålet med scenen er det vigtigste, og bare du har det for øje, kan du frit improvisere en del. Derudover skriver jeg også hvilken rolle der er i fokus i den enkelte scene. De andre kan naturligvis også være til stede og have en indflydelse på scenen, men du skal især rette din opmærksomhed mod den rolle, som er i fokus. Det er den rolle der i særlig grad har mulighed for at udvikle sig i scenen.

Giv spillerne tid til at komme ind i deres roller. Lad dem lege legen en eller to gange, inden du fortæller Anders, at det er ved at være den tid, hvor han og Emma hellere må komme hjem til aftensmad, som han har lovet. Det kommer de ikke. Enten overtaler Kristoffer eller en af de andre Anders til at blive lidt længere af sig selv, ellers kan du bruge Emma til at plage ham, til han giver sig. Emma vil gerne lege hekseskjul en sidste gang. Det er Anders tur til at finde, og han finder de andre én efter én. Til sidst mangler han kun Emma, men han kan ikke finde hende. Gradvist må det gerne gå op for ham, at hun er forsvundet. Lad panikken langsomt sprede sig, og lad dem høre en sort ravn, der sidder og skræpper over dem. Når de har indset, at Emma ikke er til at finde, eller nogen er løbet efter hjælp, er det på tide at stoppe scenen. Anders finder en side fra den gamle eventyrbog med billedet fra Hans og Grethe.

Mareridtsscener

Formål: For det første bliver den enkelte spilpersons tematik og det enkelte monsters karakter trukket skarpt op allerede fra starten, ligesom den enkelte spilpersons indre konflikt også bliver tydeliggjort for de andre spillere. Dels kan spillerne bedre spille op til hinandens roller, dels giver det en tilknytning til de andres historier.

Varighed: ca. 40 min.

Mellem prologen og selve scenariet går der et par måneder. Fortæl spillerne, at Emma kun var det første barn der forsvandt. Andre børn forsvandt siden. På det sidste har de alle fire haft mareridt. Frygtelige mareridt. Det er de mareridt, der nu skal spilles.

Der skal spilles fire mareridt, og spillerne skiftes til at spille deres spilperson i deres eget mareridt. De tre andre

spillere modtager roller fra dig inden hvert mareridt. Du kan klippe rollerne ud fra appendikset bagerst i scenariet. En af dem spiller et monster, og de to andre spiller drømme-udgaver af virkelige personer i scenariet. Det fremgår af de enkelte mareridt, hvem der skal spille hvad. Din opgave i mareridtene er primært at beskrive, hvad mareridts hovedperson ser og sætte stemningen, at give de tre andre spillere tegn til hvornår de træder ind i scenen, samt at sørge for at slutte mareridtene på det rigtige tidspunkt, hvis spillerne ikke gør det af sig selv. Mareridtssekvenserne skal være forholdsvis korte og intense. Regn med et par minutter til at læse de korte roller, og så skal selve mareridtene ikke vare mere end 5-10 min. Jo større pres de tre bipersonspillere lægger på hovedpersonen i mareridtet, jo bedre virker det. Forklar spillerne, hvordan sekvenserne kommer til at fungere, inden I går i gang med det første mareridt. De skal være grumme, og ender i sagens natur ikke godt. Det kan også være en god idé at fortælle den, der har mareridtet, at han/hun skal sige ”ja” til de andres input i mareridtet og køre med på deres indspark.

Kristoffers mareridt

Rollefordelingen i Kristoffers mareridt

Mark spiller Mark
Sofie spiller Niklas
Anders spiller Den Døde

Hvordan du kører mareridtet

Kristoffer går ude på kirkegården midt om natten. Han kan ikke se sine fødder for en tyk tåge, der kryber nede ved jorden, men han kan mærke, at de er nøgne i det fugtige græs. Han har sin pyjamas på. Længere fremme kan han se en skikkelse stå og grave en stor grav. Det er Mark, og rundt om ham er der stablet hundredvis af cigarkasser med døde marsvin. Når Kristoffer har talt lidt med Mark, så lad Niklas dukke op, og lad ham føre Kristoffer med ned i den store tomme grav. Nede i bunden af graven står Kristoffers

seng, der er redt op med hans dyne og sengetøj, og på gravens sider hænger der plakater fra hans værelse. Da opdager Kristoffer, at der ligger nogen under hans seng. Det er Den Døde. Og den vil inviteres op i sengen. Hvis det ikke lykkes, vil den til sidst strække sine arme op igennem sengen og trække ham ned igennem madrassen til sig. Det sidste Kristoffer mærker, inden Den Døde kvæler ham, er stanken af sprut. Gennem hele mareridtet kan du lade det blive gradvist koldere og koldere, således at der kommer mere og mere rimfrost på kirkegården. Når Den Døde først er kommet, bliver det lige så koldt som i en dybfryser.

Når du har læst beskrivelsen af det enkelte mareridt, er det en god idé at læse mareridtsrollerne i appendikset, inden du går videre.

Anders' mareridt

Rollefordelingen i Anders' mareridt

Kristoffer spiller Kristoffer
Mark spiller Emma
Sofie spiller Heksen

Hvordan du kører mareridtet

Anders går ude i Labyrinten og får øje på en side, der er revet ud fra eventyrbogen. Lidt længere henne er der én til, og én. Der er et helt spor af udrevne sidder, som Anders kan følge. Midt på stien får han pludselig øje på Kristoffer, der sidder og laver papirsflyvere af siderne, så Anders ikke kan følge sporet længere. Til gengæld får han øje på et pandekagehus inde mellem træerne. Emma sidder i et bur indenfor, og der er fyret godt op over en kæmpe stor ovn. Heksen skal til at lave mad. Hun står selv foran en stor gryde og rører rundt i den, og hendes hænder er helt hvide af kridt. På gryden står der skrevet med kridt: $7 + 5 = ?$ Når Anders har truffet sit valg, om hvem Heksen skal æde, splintres et spejl på væggen i tusind stykker, der hvirvler omkring ham, og det er en ubeskrivelig smerte, når de bittesmå splinter trænger ind gennem huden på Anders.

Sofies Mareridt

Rollefordelingen i Sofies mareridt

Kristoffer spiller Sara
Anders spiller Anders
Mark spiller Ulven

Hvordan du kører mareridt

Beskriv hvordan Sofie går gennem skoven. Hun har sin røde fodbolddragt på. Hun går på en skovsti med store, dybe hjulspor som fra en lastbil eller en bus. Lidt længere fremme sidder hendes storesøster i det ene hjulspor og holder dukkeselskab med cigaretter og øl i de små porcelænskopper. Der er masser af bamser og dukker rundt om hende. Lad Sara tale lidt med sin lillesøster, inden du lader Sofie få øje på Anders, der sidder i det andet hjulspor. Han leger koncentreret med sine transformers. Når det er gået op for Sofie, at Anders under ingen omstændigheder vil lege med hende, kan du lade Ulven gøre sin entrée. Mens Ulven begynder at tale med hende og lokke, kan du lade Sofie opdage, at en af bamserne ved teselskabet er hendes hund Laban, der er blevet udstoppet. Det er vigtigt, at Ulvens seksuelle og pædofile motiv bliver antydnet, og lade det skinne igennem, hvis den, der spiller Ulven, ikke gør det tydeligt nok.

Marks mareridt

Rollefordelingen i Marks mareridt

Anders spiller Alexander
Sofie spiller Sofie
Kristoffer spiller Trolden

Hvordan du kører mareridt

Mark befinder sig i en kæmpestor, gammeldags svinesti, der stinker af lort. Der ligger møg helt op til loftet, og Mark står i døråbningen med en stor tung skovl, han næsten ikke kan bære.

Der hænger en lille seddel på døren fra Damen fra Kommunen, hvor der står, at Trolden vil æde ham, hvis han ikke er færdig med at muge ud, når den kommer tilbage. Alexander dukker op og besværliggør gravearbejdet, så Mark bliver mere og mere frustreret. Mark kommer ingen vegne lige meget, hvor meget han graver. Gravearbejdet bliver endnu mere forstyrret af, at Sofie er i fare. Mark opdager, at der er blevet bygget en plankebro henover en kæmpemæssig gylletank, og den er Sofie ved at blive sænket ned fra. Hun hænger bundet og dingler og nærmer sig langsomt gyllens overflade. Hun er ikke til sinds at blive reddet af Mark, og han kan heller ikke nå både at muge ud og redde Sofie. Stres ham. Lad til sidst Mark høre tunge, buldrende skridt nede fra den anden ende af svinestien, der kommer nærmere og nærmere, mens han graver mere og mere panisk. Så kommer trolden.

Første del – Monstre findes

Varighed 1½-2 timer

Første del strækker sig over to dage i starten af oktober, og scenerne følger efter hinanden i en fast struktur. Der er flere forskellige formål med denne akt. Spilpersonerne skal opdage, hvad der er på færde i byen, og at de voksne hverken kan se det eller gøre noget ved det. Spilpersonerne skulle gerne have indset ved aktens slutning, at de må tage sagen i egen hånd, hvis monstrene skal bekæmpes. Spillerne vil også blive præsenteret for deres monstres menneskelige alter egoer, og de skal få en fornemmelse af, hvori de onde voksnes misbrug ville kunne bestå.

1.1 Skolebussen

Formål: At få antydnet Johns pædofili. At få præsenteret Line, som bliver taget af Ulven. At få etableret at spilpersonerne stadig leder efter Emma, samt at give spillerne lidt tid til at spille sig ind på hinanden efter prologen.

Rolle i fokus: Sofie

Sted: Skolebussen

Varighed: 5-10 min.

Sofie står og venter på skolebussen en kold, diset morgen. Laban venter sammen med hende som den plejer. Sofie får først øje på forlygterne som to store gule øjne i tågen, og så holder bussen ind. Før hun kan komme ned og sætte sig, skal hun forbi John, der ønsker hende tillykke med målet i sidste uge, og fortæller at han glæder sig til at se hende spille i weekenden. Antyd Johns pædofili uden at overgøre det. Lad ham lægge en hånd venskabeligt på

Sofies hofte, der langsomt kan glide ned, når hun går. Måske giver han hende elevatorblikket. Sofie kan også mærke hans øjne betragte hende i bakspejlet, mens hun fortsætter ned i bussen.

John er en meget populær buschauffør, og det må gerne stå i kontrast til Sofies ubehag ved ham. Man kan få lov til at sidde på skødet af ham, når han kører. I dag får en lille lyshåret pige med fletninger lov. Hun hedder Line, og om et par dage vil Ulven tage hende. Børnene kan også finde på at råbe ”Slingre, John! Slingre, John!”, og når de gør det, slingrer John fra side til side med bussen til alles fryd. Hvinende og leende børnestemmer fylder bussen.

Anders, Kristoffer og Mark sidder allerede i bussen. Siden Emma forsvandt, har de ledt efter hende. Mind Anders om, at i morgen efter skole har de aftalt at lede nede ved Labyrinten igen. Lad spillerne snakke lidt sammen. Måske snakker de om de forsvundne børn, måske om deres mareridt.

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.

Rolle i fokus: Anders og Mark

Sted: Klasseværelset

Varighed: 10-15 min.

Dagens første time er matematik med Hanne. Introducer Alexander, inden timen går igang. Han er stolt over at have fået et splinternyt Mickey Mouse penallhus, som nogle af pigerne står og beundrer, men han har dog tid til at komme med et par provokerende kommentarer til Mark. Inden der bliver for meget

ballade, træder Hanne ind, og alle falder bemærkelsesværdigt hurtigt til ro. Lad det skinne tydeligt igennem i hendes undervisning, at hun tydeligt favoriserer enkelte elever som Anders og Alexander, mens hun ydmyger og nedgør andre. Hun er især rigtig sukkersød og rosende over for Anders, mens hun som kontrast i den grad er onskabsfuld over for Mark. Lad hende stille Anders spørgsmål, og rose ham til skyerne, og stille Mark svære spørgsmål, som han slet ikke magter, og bagefter lade Anders svare i hans sted. Hun skal være virkelig modbydelig og kvalm. Hanne spørger på et tidspunkt Mark, hvad syv plus fem er. Hvis Mark ikke selv siger tolv, kan det være en af hans venner hjælper ham. Hanne fortæller ham dog hånligt, at det rigtige svar er tretten. Nogle af børnene rynker med brynene og ser forvirret på hinanden, men langt de fleste vil nikke tøvende. Alexander gør selvfølgelig nar af Mark, fordi han sagde forkert. Dette skulle gerne illustrere Hannes magt over klassen. I løbet af scenen kan Alexander eller Hanne provokere Mark nok, til at han går amok, så der er mulighed for, at spilleren kan vise den side af ham. Det ender sandsynligvis med, at Mark ryger på kontoret med trusler om, at han ikke kan være i klassen, når han opfører sig på den måde. Alexander slipper naturligvis for al skyld. Det er vigtigt, at Alexander bliver fremstillet som en umoden barnerøv. Han er plat i sine drillerier, afbryder i timen og skaber sig åndssvagt. F.eks. filmer han og overdriver vildt, hvis Mark slår ham. Jo mere barnlig han fremstår her, jo mere tydelig vil hans forvandling til voksen være, når han fornægter Heksen til klassefesten.

I slutningen af timen minder Amalie alle om, at de skal huske at komme til hendes fødselsdagsfest i morgen aften.

1.3 Frikvarter

Formål:

At lade spilpersonerne have sammenhold ved at stå sammen mod Alexander. At lade Sara ydmyge Sofie og stikke til hendes indre konflikt. At markere forskel mellem de store og små børn, og gøre det tydeligt at børnene kan se noget, som de voksne ikke kan.

Rolle i fokus:

Alle, men især Sofie

Sted:

Skolegården

Varighed:

5-10 min.

I frikvarteret efter matematiktimen mødes spilpersonerne i skolegården. Her kan de evt. forsætte opgøret med Alexander uden Hannes tilstedeværelse. Spilpersonerne har mulighed for at stå sammen mod Alexander, men lige når det kører bedst for dem, kommer Sara forbi og piller Sofie ned. Sara har følgeskab af to trofaste veninder, og giver sig straks i kast med at drille Sofie. Hun spørger, hvem af drengene der er Sofies kæreste, og lyver om, at Sofie har sagt, at hun har snavet med Anders. Sara vil gerne høre detaljer.

Brug scenen til at markere forskellen på de store og de små børn. De store opfører sig meget voksent, og hænger bare rundt omkring og ryger, mens de små leger med sjippetov og klatrer på legepladsen. Generelt er der en trykket stemning blandt de små, da de stærkest fornemmer det onde i byen. Der går også rygter i skolegården om nye børn, der er forsvundet. F.eks. kan Tykke Thomas fra deres klasse fortælle, at en dreng fra hans lillesøsters børnehave forsvandt i forgårs fra legepladsen. Pædagogen havde bare vendt ryggen til et øjeblik.

Du kan bruge Thomas som én, spilpersonerne har et forhold til, og som siden kan blive taget af monstre til klassefesten. Det kan du evt. gøre, hvis spillerne synes at mangle motivation til at bekæmpe monstre og lede efter de forsvundne børn.

1.4 Den Døde i kælderen (Kristoffers monsterscene 1)

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

Rolle i fokus: Kristoffer

Sted: Hjemkundskab/skolens kælder

Varighed: ca. 10 min.

Efter frikvarteret har klassen hjemkundskab med Hanne, og hun sender Kristoffer ned for at hente kyllinger i den store fryser i skolens kælder. Bag døren til kælderen fører en lang cementtrappe ned i mørket. Lyskontakten sidder helt nede ved trappens fod, og man skal således gå ned i mørket for at kunne famle sig frem til den. En nøgen pære hænger ned fra loftet og lyser svagt. Den blinker med jævne mellemrum, som om den er ved at gå ud. Kælderen er kold, fugtig og klaustrofobisk, og utallige rør løber oppe under loftet. For at komme ned til det rum, hvor fryserne står, skal Kristoffer forbi Karstens kontor. Døren står åben, og Kristoffer kan se Karsten sidde ved sit arbejdsbord med ryggen til. Der står masser af tomme flasker rundt omkring i kontoret. Karsten sidder og skratter med en radio for at høre en fodboldkamp. Det lykkes Kristoffer at snige sig forbi, men brug spændingen til at vise, hvor bange Kristoffer er for Karsten. Da Kristoffer kommer ind i fryserrummet, kan han høre en mærkelig lyd fra en af fryserne, der binder. Som om nogen taler under vand. Når han kommer ud derfra med favnen fuld af frosne kyllinger, opdager han først at lyset i gangen er gået ud, da døren bag ham smækker i. Der begynder at blive koldt i kælderen, og det er ikke kun på grund af kyllingerne. Kristoffer begynder at fryse. Han synes, han kan høre nogen hviske i mørket, og han har fornemmelsen af, at der står nogen lige ved siden af ham.

Kristoffer må nu bevæge sig hele vejen igennem mørket for at komme ud. Inde på pedellens kontor er Karsten væk. Hvis Kristoffer lukker øjnene og fornægter, vil lyset komme igen, og Karsten vil komme ud af sit kontor. Han taler lavt og ondskabsfuldt, og han håner Kristoffer, fordi hans stedsøn er bange for mørket. Karsten lover, han nok skal hjælpe Kristoffer med at se sin frygt i øjnene, og påpeger triumferende at Kristoffer har pisset i bukserne. Karsten lader ham vide, at det kun er små bøsserøve, der pisser i bukserne. Der står Kristoffer med favnen fuld af frosne kyllinger og en plet foran på sine bukser.

1.5 Efter skole

Formål:	At give børnene en følelse af, at de skal bekæmpe monstre og introducere dem til De små Børn og deres tegninger. At lade dem blive forsinkede, så Mark ikke når ud til gården i tide.
Rolle i fokus:	Alle
Sted:	Byen
Varighed:	ca. 10 min.

Efter skole skal Mark ud på gården, og de andre plejer at følge ham på vej. De kommer forbi en lille dreng, der sidder og tegner med farvekridt på fortorvet. Giv spillerne **tegning 1**. Drengen siger ikke ret meget og virker lidt bange (som de fleste af byens andre små børn). Hvis de spørger, fortæller han, at tingen i tårnet er et monster, og at de andre er helte, der vil slå det ihjel. Kort efter kalder hans mor på ham.

Når spilpersonerne drejer ind ad en cykelsti, er vejen eventuelt spærret af Michael og to andre store drenge. De mobber Kristoffer, og sætter efter de fire venner for at give dem tæsk. Børnene slipper selvfølgelig væk. På vej ud til gården



kommer de igennem viadukten, hvor Mark senere vil blive angrebet af Trolden.

1.6 Gården (Marks monsterscene 1)

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

Rolle i fokus: Mark

Sted: Gården

Varighed: ca. 10 min.

Preben ejer en kæmpestor industrigård. Beskriv gerne alting overvældende stort og upersonligt. Der er ikke tale om en lille, hyggelig bindingsværksgård, men snarere en stor og stinkende fabrik. Ud over en trelænget staldbygning, en kornsilo og en kæmpe svinestald, er der også en stor gylletank. Uden for stalden ligger der et par døde svin. Preben er rasende over, at Mark kommer for sent, og giver ham et møgfald. Når de andre børn er gået, stikker Preben ham også en svidende lussing. Mark bliver straks sat i sving med det hårde arbejde. Det er ikke for sjov, når han arbejder på gården, og det er virkelig slavearbejde. Da Mark er ved at muge ud i svinestalden, kan han pludselig høre store, tunge skridt, det stinker pludseligt endnu værre, og alle svinene begynder at hyle. Noget stort kommer i hans retning. Mark kan gemme sig ved at smide sig ind i en af svinebåsene, og der kan han ligge skjult i møget, men han bliver holdt fast under hylende svin, der vælter rundt mellem hinanden. Fra det sted hvor han ligger, kan han lige skimte et par grønne gummistøvler gå forbi. Han synes han kan skimte snavset pels over støvlernes kant. Støvlerne holder en uudholdelig lang pause foran Mark, inden de fortsætter.

1.7 Heksens hytte (Anders monsterscene 1)

Formål:

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



Rolle i fokus:

Anders

Sted:

Hytten ved Labyrinten (Heksens monsterlokation)

Varighed:

15-20 min.

Efter skole den næste dag har spillpersonerne aftalt at mødes nede ved Labyrinten i skoven. De kommer forbi Hannes hus på vejen, der ligger lige i udkanten af skoven. Måske har de taget Laban med som sporhund. Mens de går rundt og leder mellem tjørnebuskene, får de pludselig øje på en lille træhytte inden mellem træerne, ikke så langt fra det sted, hvor Emma forsvandt. Den er faldefærdig, og de to vinduer er helt dækket til af snavs. Inden for i hytten venter der dem et grusomt syn. Der er en kæmpe ovn og et udbrændt ildsted med en stor gryde på. Under deres fødder knaser halm og knogler, og der falder kun en smal stribe lys ind i mørket fra den åbne dør. Ned fra loftet hænger et rustent jernbur, lige akkurat stort nok til at rumme et lille barn. På et bord er der et blodigt skærebræt med store knive, og på en kødkrog over bordet hænger et par små lyserøde kondisko i de sammenbundne snørebånd. Emmas kondisko.

Når alle er trådt ind, smækker døren i med et brag, og de kan høre en ravn skringe højere og højere, indtil den pludselig holder op. De fire børn kan høre en svag lyd fra den ene rude fra en negl, der banker på glas. Det er Heksen. Lad dem se hende i brudstykker bag de fedtede ruder og mellem sprækker i væggene og høre hende kagle sagte. Lad dem få følelsen af, at de er fanget i en fælde, og at Heksen lige om lidt kommer ind og tager dem. Hvis ikke de fornægter, forsvinder hun med ét, når de er allermest skræmt. De må ikke se Heksen tydeligt på dette tidspunkt..

1.8 Klassefesten

Formål:

At tydeliggøre forskellen mellem spilpersonerne og de børn, der er ved at blive voksne, og give spillerne mulighed for at spille på personrelationerne. At skræmme alle spilpersonerne. At lade dem se nogen blive taget og se Alexander fornægte, og dermed få tydeliggjort konsekvenserne af henholdsvis at se frygten i øjnene og at fornægte. At få slået fast, at monstre vil blive med at tage børn, hvis ikke nogen gør noget ved det. Hvis ikke før skal spilpersonerne i hvert fald på dette tidspunkt have indset, at det er op til dem selv at stoppe monstre.

Rolle i fokus: Alle

Sted: Hjemme hos Amalie

Varighed: 25-30 min.

Samme aften holder Amalie fra deres klasse fødselsdagsfest. Hvis spilpersonerne ikke har lyst til at tage med, vil deres forældre insistere på det. Den aften er det heksenat, luften er fugtig og kold, og man kan lugte røg i den tågede aften. Start scenen med, at de fire spilpersoner går op ad den lange indkørsel til Amalies gård, og beskriv hvordan de andre børn fra klassen dukker op rundt omkring dem i tågen med huer og efterårsjakker og gaver i favnen.

Kristoffer kan evt. have fået et nyt trylletrick med posten, som han nu har i en brun, krøllet kuvert under sin jakke. Det er oplagt, at han optræder med et tryllesnummer på et tidspunkt i løbet af festen.

Diskoteket

Amalie bor på en stor gammel firelænget gård med masser af trapper, kroge og gemmesteder. Først får børnene serveret store landgangsbrød og sodavand. Bagefter er der diskotek i en af stuerne. Tydeliggør her forskellen mellem spilpersonerne og de mere "modne" børn i klassen. Spilpersonerne sætter sig måske straks på den række stole, der er sat op langs den ene væg, og har i hvert fald ikke lyst til at danse dreng/pige. De fleste andre fra klassen vil gerne danse, især Alexander og Amalie. Amalies far er en stor godmodig bamse, og han vil prøve at overtale de fire

spilpersonerne til at komme ud på dansegulvet og være med til ballondans. Man skal være sammen to og to, og alt efter hvem der danser sammen, kan det sagtens puste til Kristoffers jalousi over for Sofie eller Marks jalousi over for Anders.

På et tidspunkt bliver der sat en sjæler på, og det er tid til at danse kinddans, som man nu gør i 5. klasse, dvs. meget stift og søgende med usikre trin. Alexander danser med Amalie, og han vil hånligt spørge Sofie og de andre om, hvorfor de ikke danser. De tør måske ikke? Under alle omstændigheder starter Alexander på den ene eller anden måde et skænderi med dem, der ender med, at Alexander udfordrer dem til at lege 'Trolden ta'r dig', hvis ikke de er nogle tøsebørn. Spilpersonerne må lege med, hvis de ikke skal tabe ansigt til Alexander.

Trolden ta'r dig

Lyset bliver slukket, og alle gemmer sig rundt omkring, mens Alexander tæller til 100. Lad legen vare et lille stykke tid. Det er ret uhyggeligt at sidde og gemme sig i mørket og vente på, at fangerne kommer forbi. Fangerne hvisker af og til "Trolden tager dig, trolden tager dig..." for at skræmme de andre, og snart er der mange hviskende stemmer og listende fødder i det store hus. Hvis spilpersonerne bliver splittet fra hinanden under legen, er det helt fint.

Lige pludselig blæser alle dørene op med et smæld, en vind blæser stearinlysene ud, og der er bælgravende mørkt over det hele. Først er der helt stille i mørket, men så fornemmer spilpersonerne, at monstre er til stede i huset. De kan måske høre en knurrende snerren eller en skræppende ravn, mærke en isnende kulde og lugte stanken af gylle osv. Så begynder nogle af de andre børn at skrig, og her må spilpersonerne gerne se nogle af de andre blive taget. De kan se en dreng blive trukket ind under en seng uden at se, hvem der trækker ham derind, eller se skyggen af en stor Ulv, der er ved at sluge et barn, så kun benene stritter ud fra det store gab. Lad dem kun se, hvad der foregår i glimt. Det er vigtigt, at mindst en af dem (måske Anders) ser Heksens skygge stå

'Trolden ta'r dig' er en lidt uhyggelig leg, klassen nogle gange leger til fester. Man slukker alt lys i huset, bortset fra levende lys, og så gemmer man sig over det hele. Et af børnene er en trold, og hvis man møder trolden, tager han en, og så bliver man også selv en trold, og så skal man rundt og tage de andre. Så man ved ikke, hvem der er ven eller fjende, når man møder nogen i mørket. Legen slutter, når alle er blevet taget af trolden.

Hvis I spiller med stearinlys, kan det give en god effekt at puste alle lysene ud undtagen ét, når børnene går i gang med at lege. Når monstre kommer, kan du så puste det sidste lys ud og spille resten af scenen i mørke.

bøjet over Alexander, der sidder grædende med lukkede øjne og tæller til ti, mens de krogede kløer kommer nærmere og nærmere. Da han når til ti, trækker skyggen sig tilbage, og Alexander er blevet voksen. Hvis du har lyst, kan det også være, at monstrene er tæt på at få fat i én eller flere af spilpersonerne.

Alexander er blevet voksen

Til sidst tænder Amalies far lyset og fortæller, at der bare var gået en sikring. Der mangler et par af børnene, men de er nok bare løbet hjem. De voksne er skræmmende i deres fornægtelse af, hvad der lige er sket. Vis tydeligt, at Alexander er blevet voksen. Han kører med på farens fornægtelse af, at der er sket noget som helst sært. Hans holdning er blevet helt anderledes, og han driller ikke mere Mark eller de andre. Næste dag i skolen har Alexander vandkæmmet hår i stedet for strithår, og hans nye Mickey Mouse penalhus er skiftet ud med et ældre sort eksemplar af læder. Senere skifter han også alt sit tøj ud. Alexander har lavet alle sine lektier. Han afbryder ikke længere i timen eller kommer med dumme kommentarer, og han ser ud til at være irriteret, når nogen af de andre afbryder undervisningen. Så sukker han lidt overbærende og ryster på hovedet. I frikvarteret snakker han mest med de store børn.

Anden del – To slags monstre

Varighed: 1½-2 timer

I denne del bliver der skruet op for uhyggen og gruen. Monstrene angriber nu for alvor børnene direkte. Spilpersonerne må gerne få følelsen af, at de ikke er sikre nogen steder, og at de voksne ikke kan gøre noget for at hjælpe dem. Denne del skal især bruges til at vise, hvad konsekvenserne er, når man fornægter, så derfor skal spilpersonerne bringes i situationer, hvor det er nærliggende at lukke øjnene og tælle til ti. Det er vigtigt at spillerne får en fornemmelse af dette.

I denne del er det også muligt, at børnene selv vælger at undersøge forskellige steder. Det kan være, at de leder efter børnetegninger, og du kan også give dem de tegninger, der kan lede spilpersonerne på sporet af de forskellige monsterlokationer. Alt efter hvor de går hen, kan du så indsætte nogle af de faste monster-scener. Det kan være nødvendigt at omforme dem lidt, så de passer til situationen. F. eks. foregår scene 2.6, hvor Ulven dræber Laban hjemme hos Sofie, men den kunne lige så godt foregå alle mulige andre steder. Nogle gange kan du også vælge at springe lidt i tid og klippe frem til en af de faste scener. Det er oplagt med scene 2.1 (Fodboldkampen). Selvom nogle af scenerne er skrevet, som om spilpersonen er alene, kan de sagtens være til stede alle sammen, og det er fedest, hvis de er det.

Det er ikke nødvendigt, at I når alle scenerne i denne del. Det vigtige er, at uhyggen langsomt stiger, at monster-scenerne eskalerer, og at alle spilpersonerne kommer i en situation, hvor de har mulighed for at fornægte over for deres personlige monster. Det er især i denne del, at du kommer til at benytte dig af realitetsscenerne. Det er på tide at afslutte Anden

I starten af denne del vil spilpersonerne kunne se, at der er blevet hængt efterlysningsplakater op på telefonpæle rundt omkring i byen. På dem er der et billede af en smilende Line med hvide elastikker i rottehalerne. Det var den pige der sad på skødet af John i scene 1.1. Hendes forsvinden vil måske kaste mistanke på John, og få spilpersonerne til at undersøge hans bus.

Del, når spillerne er ved at have en fornemmelse for, hvordan de to former for monstre virker.

2.1 Fodboldkampen (Sofies monsterscene 1)

Formål:	At skræmme Sofie. At lade Ulven være knyttet til Sofies seksuelle overgang til teenager. At lade børnene fatte yderligere mistanke til John.
Rolle i fokus:	Sofie
Sted:	Fodboldbanen og klubbens omklædningsrum
Varighed:	ca. 10 min.

Det er sæsonens sidste fodboldkamp, og den bliver spillet på holdets hjemmebane lidt uden for byen. Det er sidst på en smuk, solbeskinnet eftermiddag, og rigtig mange af byens beboere er kommet for at heppe. John er også kommet, og han har parkeret sin skolebus ved siden af klubhuset. Lad Sofie rollespille lidt af kampen. Hun skal have en fantastisk oplevelse af at løbe med bolden, mens hun lægger alle modstandere bag sig én efter én og scorer under jubelråb og hujen fra tilskuerne. Det er ligefrem, som om bolden føles som en del af hende selv. I halvlegen kommer John over og taler med Sofie og de tre andre spilpersoner, der er tilskuere til kampen. Han er slesk, og det er som om han hele tiden holder Sofie fast med sit blik. Inden Sofie løber ud på banen igen, tager John godt fat i hendes skuldre, bøjer sig ned og stirrer hende ind i øjnene og ønsker hende held og lykke. Hans greb er fast og hårdt, og når hun prøver at trække sig fri, er der et ganske kort øjeblik, hvor han ikke vil slippe hende. Lad hjemmeholdet vinde og Sofie spille en stor rolle i sejren.

Efter kampen skal alle drengene først i bad, hvorefter det bliver Sofies tur alene. Træneren er nødt til at køre hjem og beder hende om at smække døren når hun er færdig. På dette tidspunkt er alle andre taget hjem på nær måske de tre andre

spilpersoner. Johns skolebus holder der også stadig. Mens Sofie står under den varme bruser, kan hun pludselig høre lyde ude fra omklædningsrummet. Bruserummets eneste dør står på klem, men hvis hun kigger derud, kan hun se en stor, sort ulv stå med ryggen til hende, mens den roder hendes ting igennem. Uanset om hun ser den eller ej, vil ulven langsomt nærme sig bruserummet. Sofie kan høre den snuse og dens kløer klikke mod de hvide fliser. Den stikker sin snude ind i bruserummet, mens den snuser efter hende, men den vil ikke komme længere ind, selvom Sofie gerne må tro det. Hun er fuldstændig nøgen og helt ubeskyttet i det bare bruserum. Hvis ikke Sofie lukker øjnene og fornægter, vil Ulven bare trække snuden til sig igen, som om den ikke har opdaget hende. Uanset om hun fornægter eller ej, vil hun bagefter opdage, at hendes røde fodboldshorts mangler. Måske har drengene ventet udenfor og set noget eller hørt hende skribe?

Alt efter din vurdering af, hvordan spillerne ville kunne håndtere det, kan du gøre scenen endnu grummere. Lige da Ulven har stukket snuden ind ad døren, kan der pible et par enkelte, små dråber blod ned af Sofies lår for første gang. Lugten af det friske blod vil få Ulven til at snuse endnu kraftigere. Alternativt kan drengene opdage en rød plet på Sofies håndklæde, før hende selv, når de kommer ind for at hjælpe.

2.2 Tinfigurer (Marks Monsterscene 2)

Formål:	At skræmme Mark. At prikke til Mars indre konflikt og gøre ham vred på en af de andre. At fokusere på vigtigheden af Marks tinfigurer (især ridderen). At linke trolden yderligere med Preben.
Rolle i fokus:	Mark
Sted:	Marks værelse
Varighed:	5-10 min.

Denne scene virker kun, hvis Mark ikke er alene. Mark har et bord med forskellige dioramaer på sit værelse, og et af dem forestiller en god og en ond hær, der stormer mod hinanden. Anføreren for den gode hær er ridderen, Marks yndlingsfigur. Mens Mark har vendt ryggen til, opdager han, at hans ridder er blevet flyttet om bag ved den onde hær. Ridderen er omringet af figurer, der ligner trolde. De er ret livagtigt malet, og de er stadig våde og smitter af.

Malingen lugter af gylle. Mark er ret sikker på, at han aldrig nogensinde har malet trolde til sin samling. En af de andre (måske Anders) står tæt ved bordet, og det kan kun have været ham, der har flyttet den. Figurerne flytter sig kun, når ingen ser på dem. Næste gang Mark kigger, danser troldene triumferende rundt om ridderen, mens to af dem holder ham. Næste gang igen er de ved at komme ham i en gryde i deres midte. Der er ikke vand i gryden, men lort, og det stinker næsten lige så slemt som gylletanken ude på gården. Sidste gang er ridderen ved at blive kogt levende, mens troldene danser omkring. Under hele seancen dukker der en forfærdelig gyllestank op i værelset, der bliver stærkere og stærkere, i takt med at scenen i dioramet udvikler sig. Mark synes endda, at han kan høre trolde huje og le ondsksfuldt inde i sit hoved til sidst. Scenen kan prikke til Marks indre konflik i og med, at han måske bliver vred og mister kontrollen, hvis han tror, at det er de andre der flytter hans figurer. Scenen kan enten slutte med, at Mark smelter troldene om i sit støbesæt, fornægter og lukker øjnene, eller også synker ridderen ned i gryden og forsvinder. Derefter bliver alt normalt, troldene forsvinder, og der står kun en lille tingryde tilbage. Ridderen er væk.

2.3 Heksen i hjemkundskabslokalet (Anders monsterscene 2)

Formål:	At skræmme Anders
Rolle i fokus:	Anders
Sted:	Hjemkundskabslokalet
Varighed:	5-10 min.

Det er oplagt at krydsklippe mellem scenerne 2.3, 2.4, 2.5 eller 2.6, hvis spilpersonerne ikke er sammen

En eftermiddag efter dagens sidste time beder Hanne Anders om at blive i hjemmekundskabslokalet. Hun beder ham vente, mens hun lige henter nogle papirer. Der er helt stille og tussmørket er ved at falde på udenfor. Alle andre på skolen er for længst gået hjem. Så

synes Anders pludselig, at han kan lugte branket flæskesteg. Måske bliver han endda lidt småsulten? Det lugter som noget, der er brændt på. Helt nede ved det bagerste køkken, kan man ane røg der stiger op fra en af ovnene. Det er nok en af de andre, der har glemt at slukke den. Hvis han kigger ind i ovnen, venter der ham et grusomt syn. I et fad fyldt med grøntsager ligger der i midten en lille baby. Den har et madæble i munden, persille stikkende ud af ørene, og huden er sprød og branket som flæskesvær. I det øjeblik glider døren til maddepotet langsomt op, og to par krogede kløer med lange negle griber fat i dørkarmen, samtidig med at en stor ravn flyver ind mod et af vinduerne, skriger og basker med vingerne mod ruden.

2.4 Den Døde i fryseren (Kristoffers Monsterscene 2)

Formål: At skræmme Kristoffer

Rolle i fokus: Kristoffer

Sted: Skolens kælder

Varighed: 5-10 min.

Denne scene udspiller sig i skolens kælder eller et andet sted med en fryser. På en af fryserne er der en gul post-it seddel, hvor Hanne har skrevet til Karsten, at hun har lånt en af hans små. Kristoffer synes, at han kan høre en svag hvisken nede fra fryseren. Hvis Kristoffer ikke selv åbner låget, vil det pludselig springe op af sig selv, og en iskold arm griber fat om Kristoffers håndled og forsøger at trække ham ned til sig. Kristoffer kan mærke kulden sprede sig i sin arm, og sylespidse negle bore ind i sit kød. Kristoffer kan enten forsøge at jage Den Døde tilbage i fryseren med trylleting eller noget andet barnligt, eller fornægte og lukke øjnene, så den forsvinder. Hvis ikke han gør noget, vil Den Døde trække ham helt hen til kanten af fryseren og lade ham stirre ned i

et evigt mørke, mens den klemmer hans arm hårdere og hårdere, indtil han tisser i bukserne endnu engang. Først da vil den slippe ham, og han vil ikke kunne bruge sin arm rigtigt resten af dagen, da den vil være helt stiv.

2.5 Laban dræbes (Sofies monsterscene 2)

Formål: At skræmme Sofie.

Rolle i fokus: Sofie

Sted: Hjemme hos Sofie

Varighed: 5-10 min.

Sofie er hjemme på sit værelse hen ad aftenstid, da det pludselig ringer på døren. Hun er helt alene hjemme, og alle dørene er ulåste. Hvis hun kigger igennem dørspionen, vil hun kunne se Ulvens gule øjne stirre sultent på hende. Sofie må nu panisk beslutte, om hun vil prøve at låse dørene eller ringe efter hjælp (når hun løfter røret af telefonen, kan hun kun høre et tungt åndedræt og en svag knurren), mens hun kan høre og skimte Ulven bevæge sig ude i haven. Da kommer hun i tanke om, at Sara lukkede Laban ud i haven, inden hun gik. I det øjeblik kyler Ulven hendes døde hund ind gennem et vindue, så glasskårene flyver om ørene på hende. Ulven har bidt halsen over på Laban, og gør nu klar til at springe ind gennem et vindue. Sofie må forsøge at undslippe Ulven, men heldigvis kan hun jo løbe fra Fanden. Måske ender hun med at låse sig inde et sted, og bliver først fundet, når hendes mor kommer hjem.

2.6 Trolden i viadukten (Marks monsterscene 3)

Formål: At skræmme Mark

Rolle i fokus: Mark

Sted: Viadukten

Varighed: 5-10 min.

Mark er på vej hjem fra gården eller fra et andet sted (alene eller sammen med de andre), og det er blevet mørkt. Han skal gennem viadukten, der fører under den gamle jernbane. Den er forholdsvis lang, og man skal igennem den, hvis man ikke skal klatre over hegn og tjørnebuske oppe ved sporet. Når Mark er ca. halvvejs inde, lægger han først mærke til stanken derinde. En stank af lort, gylle og råddenskab. Så kan han høre tunge skridt over sig, og hver gang han løber mod en af udgangene, vil han se Trolden række sine kæmpe hænder hen mod ham. Trolden er hurtigst, og når altid først til viaduktens udgange på sine dundrende fødder, hvis Mark skulle skifte retning. Han er fanget under broen. Hvis ikke Mark fornægter eller prøver at jage Trolden væk, forsvinder Trolden lige så brat, som den var kommet.

2.7 Hulen

Formål: At give spilpersonerne et middel til at dræbe monstrene, og måske få dem til at overveje, hvad der skal til for at slå monstrene ihjel.

Rolle i fokus: Alle

Sted: Hulen i skoven

Varighed: 10-15 min.

De små Børn prøver gennem deres tegninger at sende spilpersonerne ud til hulen i skoven, hvor der ligger noget, der

måske kan bruges til at bekæmpe monstrene med. Lad spillpersonerne **finde tegning 9**, der måske vil få dem til at drage ud på en ekspedition til skoven. Hvis spillpersonerne kommer ud til hulen, så byg en stemning op til, at der vil ske noget uhyggeligt igen. Hvis de kigger ind i hulen, så sig, at de får øje på noget fra deres magiske sommer, som de helt havde glemt, og få dem selv til at beskrive, hvad det er, og hvilke minder de har om det.



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.

Rolle i fokus: Kristoffer

Sted: Kristoffers værelse

Varighed: 5-10 min.

Kristoffer vågner midt om natten, fordi han fryser. Der er hundekoldt på hans værelse, og hvis han svinger benene ud over sengekanten, vil han opdage, at gulvbrædderne også er isnende kolde. Han kan høre lyde inde fra sine brødres værelse. Det lyder, som om der er nogen, der skriger under vand. Hvis Kristoffer ikke har mod nok til at stå ud af sengen og hjælpe sine brødre, vil han fra sit værelse kunne høre, hvordan Den Døde tager dem begge to. Næste morgen vil deres senge være tomme. Inde på de voksnes soveværelse er Karsten ikke at finde i sengen, og Kristoffers mor har bedøvet sig selv med sovepiller. Hvis Kristoffer bevæger sig over det knirkede gulv på nøgne fødder i sin pyjamas, vil lydene fra brødrenes værelse blive voldsommere og uhyggeligere. Der er ikke nogen lyskontakter der virker. Han skubber tids nok døren op til at se Niklas være ved at blive trukket ind i mørket under sengen. Niklas skriger af smerte og frygt og borer neglene ned i gulvbrædderne, mens han langsomt bliver trukket længere og

længere ind under sengen. Kasper sidder skræmt i hjørnet af sin seng med benene trukket op under sig og græder. Hvis Kristoffer prøver at hive Niklas ud, vil en iskold, ligbleg hånd også gribe fat i ham og prøve at trække ham ind samtidig med. Kristoffer kan godt trække sig selv fri, men hvis han også vil hjælpe sin bror, må han kæmpe mod Den Døde. Kristoffer kan bruge sin tryllestav eller en anden barneting til at få Den Døde til at slippe Niklas. Hvis ikke det lykkes Kristoffer at standse Den Døde, forsvinder hans lillebror ind under sengen og kommer aldrig ud i igen.

Tredje del – Heksenat

Varighed: ca. 1 time

3.1 Heksenat Denne del begynder dagen efter Den Døde har forsøgt at tage Kristoffers brødre. Den strækker sig over en enkelt dag med vægten lagt på scenariets afslutning om aftenen. Spilpersonerne skal få følelsen af, at dette er den sidste dag, de har, og at monstre vil komme efter dem i aften, når mørket falder på. Det kan du bruge forskellige midler til at opnå. Allerede fra morgenstunden skiller dagen sig ud. Der ruller en spredt tåge ind over landskabet, og man kan lugte røg. Alle de karakteristika der hører til en Heksenat er til stede fra morgenen af, og bliver stærkere i løbet af dagen. Tågen bliver tykkere og tykkere, luften bliver fugtigere og koldere og lugten af røg tager kraftigt til. Der er en trykket stemning blandt byens yngre børn, og det er som de godt ved, at der skal ske noget særligt i aften. Et eller andet sted kan forældrene også mærke det dybt inde, og det vil ubevidst tilskynde flere af dem til at minde deres børn om, at man bare skal lukke øjnene og tælle til ti, hvis der er noget, der er uhyggeligt. Denne dag kan spilpersonerne også finde **tegning nr. 10**, der viser de fire monstre i en ring om byen med skolen i midten. De kan finde eksemplarer af denne tegning overalt i byen. Alle De små Børn tegner den samme tegning denne dag.



Om dagen har spilpersonerne mulighed for at planlægge, hvad de vil gøre om aftenen, og måske er der nogle interne konflikter, der skal spilles ud eller følges op på. Er spilpersonerne gledet fra hinanden i løbet af scenariet? Er nogen af spilpersonerne på vej til at blive voksne? Brug lidt tid på dette på at stikke lidt til dette, og lad spillerne finde ud af, om børnenes venskab stadig er intakt. De skal have mulighed til at forberede sig på aftenens begivenheder, men der skal ikke bruges alt for lang tid på dette. Lad aftenen

nærme sig med hastige skridt. Et væsentligt spørgsmål er, om spilpersonerne er sammen eller ej om aftenen, og det er vigtigt, at spillerne selv træffer det valg. Hvis én ikke er sammen med de andre, når mørket falder på, så beskriv hvordan han sidder alene og spiser hjemme hos forældrene og giv ham en følelse af at være afskåret fra de andre. På et tidspunkt vil hans monster ringe i sin menneskeskikkelse til hans forældre og lokke dem ud af huset med et eller andet påskud, så spilpersonen er helt alene tilbage. Det giver ham mulighed for at fortryde og prøve at komme hen til de andre spilpersoner. Hvis han prøver på dette, lykkedes det. Hvis han derimod bliver tilbage i huset, har han tydeligt valgt at være alene, og må derfor på egen hånd konfrontere sit monster.

Hvor det endelige opgør med monstrene finder sted, er op til spillerne. Lad monstrene komme til det sted, hvor de nu end er. Der er fire oplagte muligheder.

1) Skolen

Her har mange mystiske ting fundet sted, og alle de onde voksne har en tilknytning til skolen. Desuden er skolen i centrum på de børnetegninger, de finder i løbet af dagen. Hvis spilpersonerne er offensive i forhold til monstrene, er det især skolen, de vil tage hen på. Skolen er nok den mest sandsynlige mulighed.

2) Hulen

Det er også oplagt, at spilpersonerne vælger at tage hen til et særligt sted, hvor de føler sig trykke, og hvor de er på hjemmebane. Det kan være deres hule, eller et andet sted med særlig, magisk betydning for dem.

3) Hjemme

Hvis spilpersonerne forsøger sig at gemme sig for monstrene, eller de er ved at blive voksne, er det sandsynligt, at de vil være hjemme hos en af dem, hvor der er forældre. Trygheden varer dog ikke længe, for en af de onde voksne, vil ringe og få forældrene til at forlade huset ved at narre dem væk. F.eks. kan Hanne hasteindkalde dem til et forældremøde.

4) Andre steder Det kan også være, at de opsøger et af de steder, hvor de ved monstrene holder til. Heksens Hytte, mergelgraven eller et sted med fryseri, gården eller garagen på skolen, hvor skolebussen holder.

Når det er blevet mørkt kommer monstrene efter dem, og der er en lang række udfald for, hvordan det kan forløbe. Jeg vil her give nogle retningslinjer til, hvordan du kan køre scenariets afslutning. Hvis ikke alle er samlet, så kør enkeltpersonernes møde med deres monster først. Generelt har man lagt større chance for at bekæmpe sit monster, hvis man er sammen med de andre og kan få hjælp af dem, end hvis man er alene.

Tågen bliver tættere og tættere, og hvis de er indenfor, vil tågen sive indenfor og fylde rummet op. Til sidst kan man kun se et par meter frem for sig. Og så kommer monstrene. De kommer ét efter ét for at tage et barn hver især. Det er vigtigt, at monstrene ikke kommer på én gang, for det bliver bare kaotisk og fjerner fokus fra den enkelte karakter. Tag dig god tid til hvert enkelt monster, og giv spilleren rigeligt tid til at træffe sit endelige valg.

De monsterscener fra Anden Del, som I ikke nåede, kan bruges her som udgangspunkt og inspiration for monsterets endelige angreb. Hvis I f.eks. ikke har spillet scene 2.5 (Laban dræbes), kan Ulven gøre sin entré ved at kaste Sofies døde hund ind gennem et vindue. Herunder er der derudover en række ideer, du kan bruge, når monstrene kommer for sidste gang, men du er også velkommen til selv at improvisere ud fra, hvad der passer bedst til situationen. Monstrene behøver ikke komme i nogen bestemt rækkefølge.

Eksempel:
I en spilstest foregik slutningen på skolen. Spillelederen brugte scene 2.4 (Den Døde i kælderen II) til Kristoffers endelige møde med sit monster. Senere stod Anders ansigt til ansigt med Heksens i hjemkundskabslokalet improviseret ud fra scene 2.3 (Heksens i hjemkundskabslokalet). Ingen af disse scener var blevet brugt før. Sofies og Marks endelige opgør blev improviseret frit.

Den Døde Hvor end Kristoffer er, bliver lyset svagere, når Den Døde kommer. Batterier i lommelygter begynder at svigte og loftlamper bliver svage og truer med at gå helt ud. Skyggerne synes

unaturlige, og det er som om de bevæger sig og bliver længere. Som om de nærmer sig Kristoffer og forsøger at omslutte ham. Kristoffer kan høre Den Dødes hvisken længe inde, han ser Den Døde selv. ”Varm mig Kristoffer, kom ned i mørket til mig og varm mig”. Den Døde kan komme op fra en fryser, ud af skabe eller kælderdøre og dukke frem fra en mørk krog, hvor den tilsyneladende hele tiden har stået. Den Døde bevæger sig uudholdeligt langsomt, men målrettet frem mod Kristoffer, slæbende på sit ene ben. Den har al tid i verden. Den rækker de ligblege, iskolde hænder frem mod ham, og under dens negle kan man se jord fra graven. Den hvisker hele tiden til ham.

Heksen

Først hører Anders en basken med vinger, og så et par hæse ravneskrig. Så hører han Heksens kaglen. Det er en lyd der går til marv og ben og alle de små hår i hans nakke rejser sig. Det første, han ser, er Heksens krogede hånd med de lange spidse negle, der kommer ud fra mørket og tågen eller ud fra en dør. Hun har et rødt æble i hånden. Det ser lækkert og saftigt ud. Heksen forsøger først at lokke ham hen til hende med honningsøde ord. Hvis det mislykkes, lader hun det røde æble falde til jorden, så det langsomt ruller hen ad gulvet indtil det rammer Anders' ene kondisko og ligger stille. Så følger Heksen efter, mens hun kaglende rækker sine kløer ud mod Anders og han stirrer på hendes rynkede og vanskabte ansigt med de spidse tænder.

Hvis Anders fornægter Heksen og der stadig er andre børn tilbage, kan Hanne prøve at få ham til at svigte sine venner, inden hun trækker ham med i tågen. F.eks. kan hun love, at han ikke vil få ballade som de andre, hvis han pænt følger med nu.

Trolden

Mark kan lugte dens stank fylde sine næsebor, længe inden han hører Troldens dundrende skridt mod jorden. Giv trolden en voldsom ankomst, der understreger dens aggression og styrke. Måske smadrer den sig ind gennem en væk, river en dør af med karme og det hele eller hiver taget af deres lille hule. Trolden smadrer umotiveret alt omkring sig og bringer kaos og vold med sig.

Ulven

Inden Ulven dukker op, så lad Sofies høre dens hulen i Heksenatten og vide at den er i nærheden. Sofie kan høre Ulven knurre som det første. En dyb knurren helt nede fra struben. Ulven bevæger sig rundt om hende i mørket og i tågen for at vise, at hun fanget og ikke kan slippe bort. Den leger med hende. Af og til får hun et glimt af dens gule øjne, sorte buskede hale eller lange røde tunge. Når den langsomt kommer frem fra tågen, har den én af Saras gamle dukker i munden. Dukken er snavset og blodig og har fået bidt hovedet af. Ulvens gule øjne stirrer ind i Sofies.

Børnenes venskab Det har stor betydning om et barn er sammen med sine venner eller ej. Når et af børnene står over for sit monster, kan de andre godt hjælpe i kampen, men de kan ikke slå monstret ihjel. Det kan kun det barn, der bliver angrebet af sit personlige monster. De andre kan også hjælpe indirekte ved at minde om den magiske sommer og deres venskab og andre positive ting, og ved at komme med ideer og tilråb. Der er umiddelbart tre mulige måder, mødet med monstret kan spænde af på for hvert barn.

Du skal i høj grad være lydhør overfor, hvilken afslutning spillerne gerne vil have for deres rolle. Hvis en spilperson desperat forsøger at bekæmpe sit monster, selvom han har fornægtet det tidligere og måske ikke bekæmper det lige efter bogen, så kan du godt vælge at lade ham besejre det alligevel. Men det kommer også meget an på, hvilken slutning du synes er passende for den enkelte karakter, både i forhold til deres udvikling under scenariet, og de valg de træffer i afslutningsscenen.

1) Barnet bekæmper monstret

Barnet er forblevet i den barnlige verden, og kan se monstret som det, det er. Det vil kunne dræbe monstret med barnlig logik og fantasi. Noget af det som spilpersonen holder allermest af ved

Eksempel:

I en spilst scene 2.4 (Den Døde i fryseren), som Kristoffers møde med Den Døde. Den Døde greb fat i Kristoffer og trak ham ned mod fryseren, mens alle de andre slog med hænderne og prøvede at få den slippe ham, men lige meget hjalp det. Så råbte Anders pludseligt, at Kristoffer skulle bruge sin tryllestav, men Kristoffer lukkede øjnene i stedet og talte til ti. På grund af disse omstændigheder valgte spilleren at betragte dette som Kristoffers endelige fornægtelse.

barndommen, kan i situationen få en magisk kraft. En form for hvid magi, der kan slå monstre ihjel. Der er ikke nogen eksakt måde, man skal gøre det på. Det væsentlige er, at de bruger deres fantasi og slår monstret ihjel på en "barnlig" måde. Når en spilperson forsøger, at slå et monster ihjel, og det ikke er åbenlyst, at det er en barneting, der vil virke, kan du spørge lidt ind til, hvorfor spilpersonen tror det virker, hvad spilpersonen tænker lige nu eller hvilke minder han/hun har den ting. Hvis en spilperson besejrer sit monster, kan vedkommende naturligvis hjælpe de andre bagefter med at bekæmpe deres.

Eksempel:

I en spilttest løb Ulven frem mod Sofie, der stod parat til at svinge et rundboldbat mod den. Spillederen var lidt i tvivl om, hvorvidt hun betragtede det som et traditionelt våben, og spurgte ind til, hvad hun tænkte i situation. Sofies spiller fortalte om en rundboldkamp, hvor Sofie slog en perfekt frier. Det lykkedes Sofie at dræbe Ulven.

2) Monstret æder barnet

Hvis barnet prøver at slå monstret ihjel, men gør det på en voksen måde, er det næsten dømt til at gå gal. Hvis de benytter sig af haglgæverer, brandøkser eller køkkenknive, er de på vej over i de voksnes verden, og er derfor ikke i stand til at slå det ihjel. Hvis ikke de fornægter, æder monstret dem. Det gør det også, hvis de ikke fornægter, men bare er handlingslammede af frygt. Når et monster har ædt sit barn for øjnene af de andre, forsvinder det igen i tågen.

Hvis et barn bliver ædt eller fornægter, kan du bede barnets spiller om at rykke sin stol ud fra bordet. På den måde signaleres det tydeligt, at fortællingen er ovre for den karakter. Derudover vil de tilbageværende spillere også føle, at deres roller er blevet forladt, idet de andre spillere fysisk rykker sig væk fra bordet og det fællesskab, der har været under hele scenariet.

3) Barnet fornægter monstret

Hvis barnet lukker øjnene og fornægter monstret, vil det være væk, når barnet åbner øjnene igen, og det vil nu stå overfor monstrets menneskelige skikkelse. Hvis de andre børn ikke har fornægtet, vil de stadig kunne se monstret. Hvis de kan overbevise det fornægtende barn, om at han står overfor et monster, kan de måske trække ham tilbage i børneverdenen, hvor han atter vil blive konfronteret med sit eventyrmonster. Hvis barnet holder fast i sin fornægtelse, trækker den voksne det med ud i tågen, og de andre kan ikke længere se deres ven. Hvis man træder over i den voksne verden på dette tidspunkt, kommer man aldrig tilbage igen. Det barn, der følger med en voksen ud i tågen

vil blive mishandlet, men dette udskydes til, alle har mødt deres monstre.

Hvis der er en spillerson, der har fornægtet konsekvent hele vejen igennem, og i høj grad er ved at træde over i de voksnes virkelighed, kan du vælge at lade denne møde sit monster i menneskelig skikkelse først. Hvis han er sammen med de andre, kan de måske overbevise ham om, at han står og taler med et monster, og måske kan de trække ham tilbage i børnenes virkelighed.

Fortælleelement: De onde voksnes mishandling

Når alle har haft deres konfrontationer med monstre, skal I finde ud af, hvad der skete med de børn, der forsvandt med en voksen i tågen, og det har form som et lille fortælleelement. Du fortæller, at monstret er væk, og der kun er den voksne tilbage, hvorefter du evt. lige kort ridser den onde voksnes tematik op, så spilleren får en idé om, hvori misbruget kunne bestå, hvis han ikke allerede har en fornemmelse for det. Giv derefter ordet til spilleren, og lad ham fortælle, hvad der skete. Det er vigtigt, at spillerne selv har kontrol over deres rolles tragiske endeligt på denne måde. Det er altid federe, at fortælle en tragedie, når man selv bestemmer, hvad der sker, og er bevidst om det. Hvis spillerne er tør for ideer, eller de fortæller en alt for mild afslutning, kan du godt give dem lidt indspark. Her er kort beskrevet, hvordan den enkelte rolles mishandling kunne foregå. Det er ikke ment som den *rigtige* afslutning, men kun tænkt som inspiration til dig, hvis du har brug for at hjælpe spillerne lidt i gang, og selv have en idé om, hvor det *kunne* ende undervejs.

Eksempel:

Anders og Kristoffer havde begge fornægtet deres monstre og efter alle havde spillet deres slutscener, fortalte spillederen de to børns spillere, at selvom Heksen og Den Døde ikke fandtes mere for Kristoffer og Anders, så slap de to børn jo ikke for ondskaben i byen, og der skete noget, der ødelagde dem.

Spillederen vendte sig først mod Anders' spiller. "Anders endte jo alene med Hanne, klasselæreren der kunne lide at manipulere, styre og forme sine elever. Hvad skete der med Anders, da de to blev alene?" Anders' spiller fortalte, hvordan Hanne overbeviste Anders om, at han skulle have enetimer, og hvordan han efter et par uger rykkede en klasse op sammen med Alexander. Anders gled fra sine venner, og i 7. klasse, kom han på en fin kostskole i udlandet.

Derefter var det Kristoffers spillers tur..

Anders: Hanne trækker Anders ud i tågen, og taler til ham med honningsøde, manipulerende ord som én voksen til en anden. Hun overbeviser ham om, at der ikke kommer noget godt ud af at lege barnlige, tåbelige lege med de andre, og at han hellere må følge med hende, så de kan tale om hans fremtid. Hanne får Anders til at fornægte sine venner og træder over i voksenverden på vej til at blive en ambitiøs, selvsk stræber.

Kristoffer: Karsten tager Kristoffer med hjem, mens han håner ham for sin frygt for døden og med hans døde får. Karsten siger, han nok skal lære ham, hvad det vil sige at være død. Han kommer Kristoffer ned i en fryser i kælderen under huset. Han slår ganske vist strømmen fra, men det er alligevel koldt. Der er trangt og mørkt. Det er ligesom en kiste. Karsten holder af og til låget på klem for at lukke lidt luft ned, men der er altid mørkt i kælderen, så Kristoffer får aldrig lyset at se. Han bliver holdt fanget der i næsten en uge. Da han kommer op er han ødelagt, og frygten for døden vil overtage hans sind fuldstændigt. Noget inden i ham vil fra den dag være dødt.

Mark: Preben smider Mark ned på jorden og sviner ham til med spyttet stående ud i alle retninger. Så begynder han at slå ham. Hårdere og hårdere. Det er ikke bare et lag tæsk. Det er grusom bestialsk vold. Nogen gange bruger Preben sin livrem, andre gange en stor spade. Men for det meste bruger han sine bare næver. Blodet sprøjter. Og mens Mark kan høre sine knogler brække, og mærke sit ansigt blive formet til ukendelighed af slagene, mærker han vreden boble inden i sig. Fra den dag kan han ikke længere styre den, og han ender med at være ligeså voldelig og fyldt af aggression som Preben.

Vær opmærksom på om spilleren, der skal fortælle om misbruget af deres spilperson, får overtrådt sine personlige grænser i denne sekvens. Hvis de ikke bryder sig om selv at skulle fortælle, kan du gøre det for dem. Det vigtigste er, at de får muligheden.

Sofie:

John tager Sofie i hånden og fortæller, at han tilfældigvis kom forbi og hørte nogen skrige. Han trøster hende og holder om hende. Han knuger hende og holder hende tæt ind til sig. Helt tæt. Han dufter til hendes hår og lader en finger køre ned ad hendes ene kind. Han fortæller, hende at han nok skal passe på hende, og så er hans hænder over det hele. Og det gør ondt. Der er ingen grund til at fortælle videre herfra. Sofie får aldrig et normalt forhold til sin mænd, drenge eller seksualitet efter dette her, og hun vil aldrig mere lege med drenge.

Epilog (Fortælleelement)

Til sidst er der bare at få rundet historien af. Tag udgangspunkt i den sidste skoledag i 5. klasse, og få hver spiller til at fortælle på skift, hvad Anders, Kristoffer, Mark og Sofie laver i skolegården. Hvad de tænker, hvordan de opfører sig, hvem de er sammen med osv. De må også gerne skue lidt ud i fremtiden. Her kan du også hjælpe dem lidt, hvis de er på bar bund. Måske besejrede de deres monstre, og leger stadig sammen. Måske betragter de, de små børn lege ubekymrede i skolegården, nu da monstrene er blevet bekæmpet.

Måske blev én eller flere af dem ædt, og de sørger over deres tabte venner. Hvis en eller flere har fornægtet og er blevet misbrugt, kan de også fortælle den forandring, der sket med dem. Anders er blevet en lille voksen, og går nu kun sammen med Alexander, Hannes anden favorit. De ser ud som to tvillinger. Sofie vil ikke se de andre i øjnene, taler slet ikke til dem mere og snakker kun med nogen af pigerne fra klassen. For det meste holder hun sig for sig selv, og nogen gange græder hun. Mark er blevet voldelig og aggressiv, og kan passende tæske en af de andre spilpersoner. Kristoffer har lukket sig helt inde i sig selv og har konstant et skræmt udtryk i ansigtet. Han smiler aldrig, og han har ikke noget med de andre at gøre. Fælles for alle de fornægtende børn er, at de er blevet voksne, og det venskab, der engang var mellem fire børn i en magisk verden, er ikke mere. Dette er endnu en gang kun tænkt som eksempler og inspiration til dig, hvis du får brug for at hjælpe dem lidt. Lad ellers spillerne fortælle frit. Det er deres historie.

Hvis Anders har besejret heksen, så lad ham, efter alle har fortalt, som en allersidste, lille detalje finde en tegning af en glad Emma og de andre forsvundne børn. Selvom Anders leder efter sin søster

gennem hele scenariet, finder han hende jo aldrig, da hun er død og borte. Men hvis Heksen er død, sender Emma en sidste hilsen gennem De små Børn til sin storebror, hvor hun fortæller, at hun har det godt, der hvor hun er nu. På den måde kan Anders få følelsen af, at det lykkedes at redde hans lillesøster trods alt, og kan nu få fred indeni. Hvis Kristoffers brødre blev taget, kan de passende være nogen af de andre børn på tegningen. Hvis Anders ikke dræber Heksen, men nogen af de andre besejrer deres monstre, kan du lade dem finde en version af tegningen uden Emma.