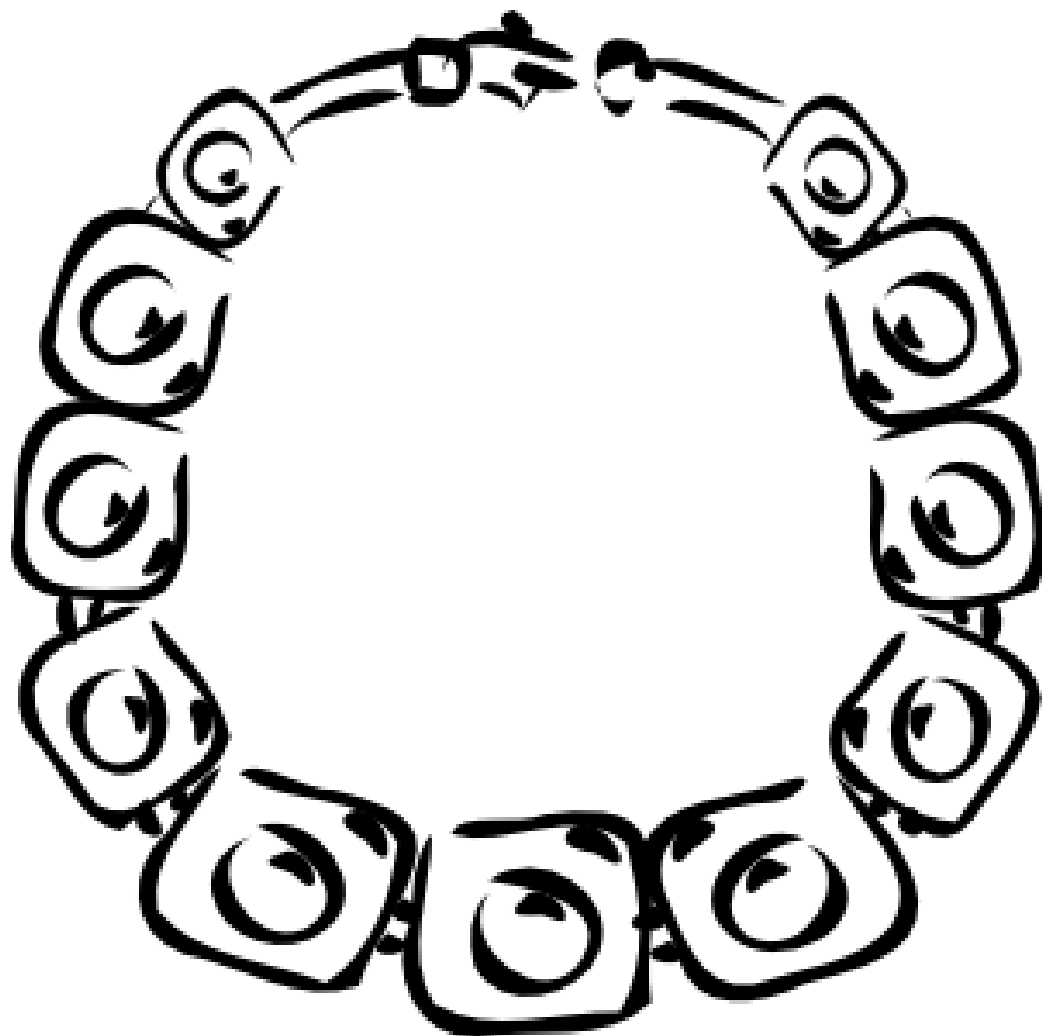


KUP i KLOSTERET

Et scenarie til FASTAVAL JUNIOR i det gode år 2017

skrevet og instrueret af THOMAS JAKOBSEN



FOROMTALE

Heksen **VALERIA** har fødselsdag og hun ønsker sig sin mors gamle halskæde med **BLODDIAMANTER**. Halskæden er gemt af vejen i **KOSTERETS SKATTEKÆLDER**, så en gruppe af Valerias venner beslutter sig for at stjæle den. Men det er ikke nemt, når man ikke kan tåle lyden af kirke-klokker, er bange for sollys og ikke kan røre ved sølv. Spillet er for dig, som har lyst til at spille vampyr, ond nisse eller andre af nattens uvæsner.

Stikord: lidt **ØHYGGELIGT** – **SÆRT** – **SØVT**.

KUP I KLOSTERET

LOKATIONER

Porthus her bor lægbroder Lars. Han går rundt udenfor og venter på de gøglere, der skulle komme (nemt at snyde sig ind).

Han siger de skal skynde sig til biblioteket uden at blive set og giver alle en munkekutte.

Ølkælder med fulde svirrebrødre der taler om dengang broder Mathias bryggede øl. En skam han stak af.

Katakomber fyldte med skeletter (kødben til en sulten varulv?)

Grisesti med gryntende, stærke og arrige grise.

Køkken med masser af hvidløgssrænker; Broder Bo har travlt med koste rundt med køkkendrengene.

Byggeplads med maling, stilladser, møbler dækket af klæde.

Klosterhaven fuld af roser, hvidløg og katteurt/kattemynte (nogle kattebliver legesyge andre døsig) og stormhat (Wolf's Bane) blå blomst. Roden er giftig.

Badehus hvor Broder Henrik synger mens han bader.

Slagterhus med blod og døde høns. Virkelig dårlig lugt.

Skrivesstue hvor broder Jens er falder i søvn.

Bibliotek hvor lægbrødrene Henrik, Ole og Mads er ved at lave en surprise fest for Klaus (se scener).

Abbedens hus hvor Forstander Kim bor. Han sidder og tæller penge og er træt af larmen fra gæstehuset.

Gæstehus med latter og larm (se modstandere)

Sovesale med lopper (angriber gerne katte og varulve).

Spisesal hvor der er dækket op med det fine sølvtøj der er pudset så man kan spejle sig i det.

Sakristiet med kalken, vin og messeklæder.

Kirken med nøgen mand på korset kigger sørgmodigt på alle der kommer ind. Lægbroder Klaus beder bønner.

Kapitalsalen med klosterets ordenbog. Smukt udsmykket og med hvælvinger.

Vaskekælder med tøj og baljer med vand og sæbe. Tremmer og andet af jern (holder mosepigene ude).

BLODDIAMANTERNE

Er gemt et sted i klosteret. Sikkert det sidste sted spillerne leder: Kælderen, loftet, et sted i byggerodet.

Heksens sjæl (Athena) lever i diamanterne og hun vil have hævn over klosteret (helst brænde det ned).

Tomunke er fortryllet og har røde øjne (Broder Januz og Asker).

Hødukke og stort bål (ligner et Skt Hans bål).

SCENER

Lægbrødrene Henrik, Ole og Mads er ved at arrangere en surprise-fest for Klaus (hans sidste aften som lægbroder, han skal præstevies til munk næste dag).

Spøgelse af Broder Mathias der for vild i kælderen fordi han var fuld. Blev muret inde ved et uheld. Hjælpsom men fuld. Vil begravnes rigtigt.

Munke med tavs-hedsløfte

To kvinder der er klædt ud som munke. De leder efter lægbrødrenes surprisefest (Pernille og Monica).

Jagtscene med munke og andre tyve.

Forklæde sig som munke

MODSTANDERE

Farlige dyr: Gæs og den sovende lænkehund.

Broder Knud: Munken der engang var korsridder, mangler øje, arm og ben "Korstogene gjorde mig til den mand, jeg er i dag".

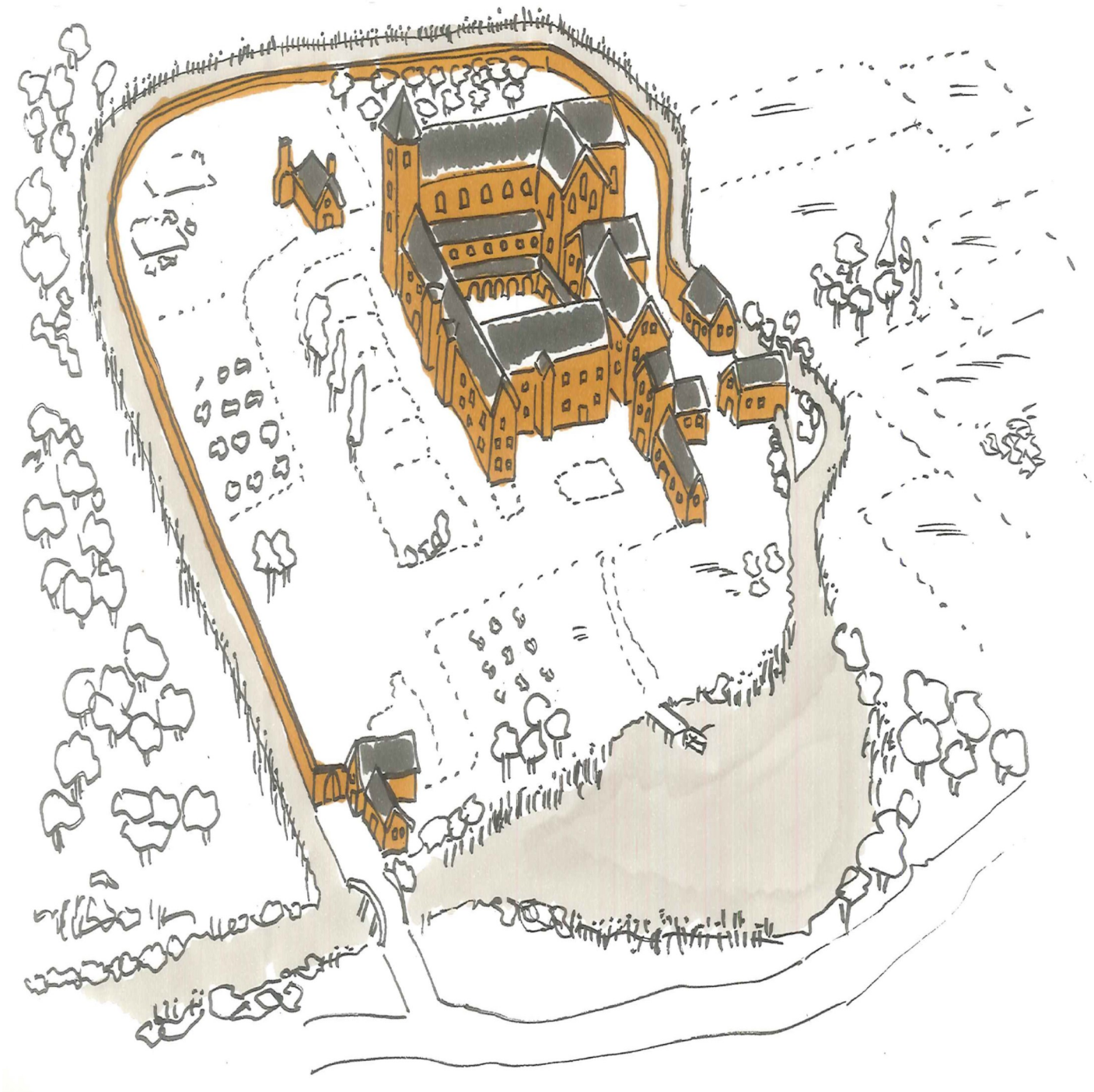
Krigeronner fra Skt Georgs Orden som vil have fat på bloddiamanterne (Søster Anja, Astrid og Stine).

Juveltyvene Victor og Hugo der denne nat vil lave indbrud.

Inkvisitor Michael, heksejæger, besøger slottet og vil brænde en stakkels sigøjnerpige (Fanny) der ikke er skyldige i så meget. Det er oplagt at spillerne prøver at befri hende.



**HEMMELIGT!
KUN FOR SPILLEDERE**



ASKE

BONDEGÅRDS-NISSE

Du er vokset op på en bondegård, og er nu gårdnisse på HVIDESTENS GÅRD.

Så længe gårdmanden giver dig øl og grød er du hans ven, og hjælper med at passe gården.

Hvis han fornærmer dig, bliver du sur og tager hævn. INGEN slipper godt fra at snyde en nisse.

Du syntes at de fleste mennesker er flinke nok, selvom de er lidt underlige. De lever heller ikke så længe - selvom du er en ung nisse på kun 115 år, har du oplevet at se mennesker blive født og dø af alderdom på HVIDSTENS GÅRD.

På mange måder er det nemmere med dyr. De er for det meste rare at tale med.

Du er glad for fest og dans. Og elsker at spille på din magiske tryllefløjte.

Klogskab 8

Dyr og landbrug 14, Håndværk 16

Smidighed 10

Kaste/Gribe 12, Snige/Gemme 12

Styrke 17

Praktisk arbejde 18

Udstråling 10

Viljestyrke 10

Årvågenhed 11

SÆRLIGE EVNER

Være usynlig, Tale med dyr. Super stærk.

Spille tryllefløjte (får folk til at danse)

SVAGHEDER

Elsker grød og øl.

Bliver nemt fornærmet.

Kirkeklokker, kors og salmesang.



KATRINE

HERREGÅRDS-NISSE

Din mor var en ægte Slotsnisse og boede sammen med konger og prinsesser. Men så giftede hun sig med din far, der kun var Herregårdsnisse. Så du er vokset op på en lille herregård, hvor der knap nok er råd til sølvtøj og silke imens dine irriterende kusiner bor på et fint slot.

Du burde egentlig hjælpe de stakkels mennesker hjemme på SLØMPSTRØP HERREGÅRD, men du gider ikke rigtigt - selvom du er frygtelig god til at sy og gøre rent. Det er bare så kedeligt.

Du kunne godt tænke dig at finde nogle rige mennesker, som du kunne flytte ind hos. Men alle de gode mennesker er allerede taget! Og nu fylder du snart 100 år, og så siger far at du skal blive gift og flytte hjemmefra.

Du elsker at drille mennesker. Men også lidt for nemt. Nogle gange måtte de altså gerne være lidt klogere.

Klogskab 13

Mennesker og deres vaner 15

Smidighed 14

Snige/Gemme 16, Sy 16

Styrke 14

Praktisk arbejde 16

Udstråling 12

Viljestyrke 13

Årvågenhed 12

SÆRLIGE EVNER □□□□□

Være usynlig, Tale med dyr. Super stærk.

Kan sy sår sammen så skaden forsvinder.

SVAGHEDER

Elsker at drille mennesker.

Støv og snavs.

Kirkeklokker, kors og salmesang.



ELIZADORA

HUSKAT

Mennesker er dumme. De tror at katte har 9 liv. Det passer ikke. Katte lever evigt. Når en kat dør, bliver den født i en ny krop.

Du elsker at ligge i solen og tænke tilbage på dengang du var kat hos en EGYPTISK PRINSESSE og kun fik den fineste fløde. Eller dengang du boede ved KEJSERENS HOF i Kina, og sov på silkepuder.

Desværre er dit nye menneske, VALERIA, en heksepige der bor i skoven. Det er altså ret koldt om natten, og du skal selv fange din egen aftensmad. Du håber, at hvis Valeria får sin mors gamle halskæde, vil hun få flere magiske kræfter. Og så kan I flytte til et bedre sted at bo.

Mennesker er ret dumme. Se bare hvordan de render rundt og tror at hunde er noget særligt!

Klogskab 18

Smidighed 16

Styrke 4

Klatre Springe 12

Udstråling 14

Overtale mennesker 16

Viljestyrke 8

Årvågenhed 10

Opdage ting 14

SÆRLIGE EVNER □□□

Læse menneskers tanker. Se i mørke.

Super hurtige reflekser.

SVAGHEDER

Bange for vand og hunde.

Doven og forelsket i sig selv.

Nysgerrig.



VEZEL

SKOVKAT

Katte er de klogeste væsner der findes. Og så kan de leve evigt! Når en kat dør, bliver den født i en ny krop. Men det gør altså ret ondt at dø - det ved du alt om, for du har prøvet det mange gange.

Du har altid levet i SKOVEN, og gennem flere liv sloges med bjørne, ulve og jægere. Nogle gange vinder du. Nogle gange taber du. Sådan er livet.

Nogle katte kan ikke passe på sig selv. De har brug for et menneske til den slags. Det syntes du er noget pjat. Det bedste i hele verden er at gå på jagt og fange sin egen mad.

Mennesker er dumme væsner. Men det gør dem ikke mindre farlige. Du ved, at en klog kat ikke stoler på andre end sig selv. Og ALDRIG tager dumme chancer!

Klogskab 14

Smidighed 16

Styrke 6

Klatre Springe 14, Slås 16

Udstråling 10

Skræmme andre 16

Viljestyrke 12

Årvågenhed 12

Opdage ting 16

SÆRLIGE EVNER □□□

Slippe væk fra fælder og fjender.

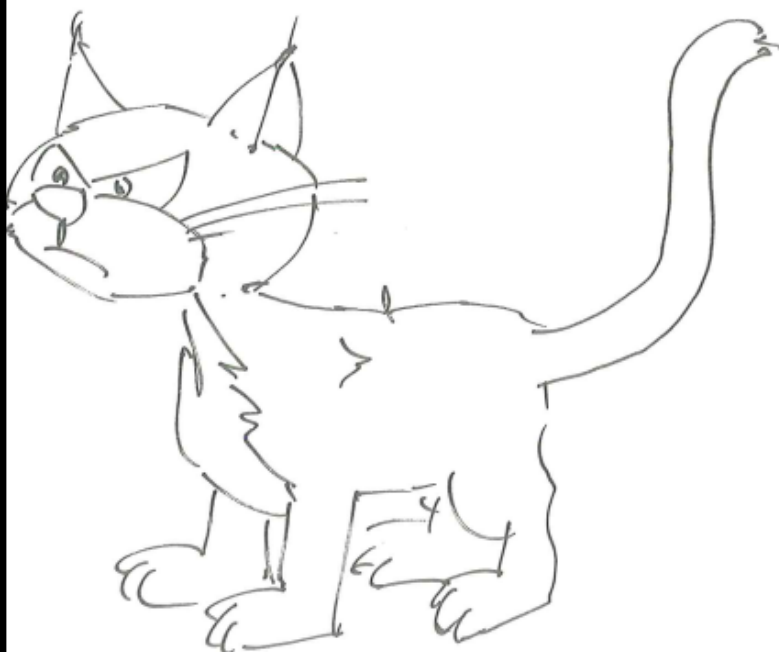
Super hurtige reflekser. Se i mørke.

SVAGHEDER

Bange for vand og hunde.

Elsker at jage mus og fugle.

Hader at blive rørt af mennesker. Føj!



MIKKEL

VARULV

Du bor sammen med din familie ude i skoven. De far er jæger og opdrætter jagthunde. Det gider du ikke. Det er for kedeligt. Du vil hellere bo i KØBSTADEN hvor der masser af mennesker og spændende ting man kan opleve.

Du har flere gange stukket af hjemmefra. Men din far har altid snuset sig frem til dig igen, og så er du blevet slæbt hjem. Det værste er, at du altid bliver smidt ud i hundegårde nogle dage. Så må du leve som en hund. Det er så pinligt.

Når du bliver gammel nok vil du flygte hjemmefra. Det glæder du dig til.

Mennesker er sjove. De finder på alle mulige sære ting. Du elsker at gå rundt mellem dem og lade som om du er et menneske.

Klogskab 10

Smidighed 10

Kaste/Gribe 12, Snige/Gemme 12

Styrke 14

Klatre/Springe 16, Slås 16

Udstråling 10

Viljestyrke 10

Årvågenhed 14

SÆRLIGE EVNER

Forvandle sig til en almindelig dreng.

Helbrede skade. Lugte efter spor.

SVAGHEDER

Elsker at hyle mod månen!

Elsker kødben og dejlige knogler.

Sølv og ild er farligt. Meget farligt.

Kirkeklokker, kors og salmesang.



NURAN

MOSEPIGE

Din far en rig og mægtig høvding. Du levede det gode liv, mens slavepigerne lavede alt arbejdet. 15 år gammel tog din far dig med i mosen. Den gamle nar havde brug for krigslykke i en tåbelig strid med en anden høvding. Så han druknede dig som offer til GUDINDEN. Det var ikke rart at drukne!

Det var virkelig slemt at vågne op igen. Du var kommet til Gudernes land hvor du for evigt skulle arbejde som TÆNESTEPIGE for Gudinden. Dag ind og dag ud skulle du vaske gulv og gøre rent i hendes latterligt store hus. Det var ikke ligefrem det liv, du havde drømt om.

Heldigvis blev Gudinden svag og syg, så du kunne slippe væk. Men eneste vej tilbage var gennem et vandhul. Så du druknede. IGEN.

Verden har ændret sig meget imens du var væk. Men det er ok. Bare du ikke skal tilbage den lede kælling!

Klogskab 12

Urter og planter 14

Smidighed 12

Akrobatik 14

Styrke 10

Udstråling 14

Overtale folk 16

Viljestyrke 11

Årvågenhed 12

SÆRLIGE EVNER

Fremtrylle tåge. Synge magisk vuggevise. "

Lave magisk lys. Tale med døde folk.

SVAGHEDER

Bange for vand.

Kan ikke tåle at røre ved jern.

Kirkeklokker, kors og salmesang.



ALBERTA

VAMPYR

Din familie er flygtet fra deres hjem, fordi folk hjemme i Sylvania ikke bryder sig om vampyrer. Bare fordi Onkel Dracula ikke kan holde tænderne for sig selv når han går i søvne.

I er flyttet til en hyggelig lille borgruin, som de lokale kalder KARLESHÖS. Det er godt nok et lille sted, hvor det drypper fra loftet i regnvejr. Men nede i kælderen er der dejligt mørkt og rart.

Du er ret genert, og har haft svært ved at få nye venner siden I flyttede. Men du har en lille gruppe af gode venner, som du holder af at være sammen med.

Mennesker er skøre. De bryder sig ikke om vampyrer, men syntes det er helt ok at tilbede en mand, der døde, og så vendte tilbage - og så samles de i kirken for at drikke vin som de kalder blod?!?!

Klogskab 13

Ved en masse om alt muligt 15

Smidighed 12

Snige/Gemme 14

Styrke 10

Udstråling 8

Viljestyrke 12

Årvågenhed 13

SÆRLIGE EVNER

Forvandle sig til flagermus eller tåge.

Super stærk. Fortrylle mennesker.

Se i mørke. Klatre som en edderkop.

SVAGHEDER

Hvidløg og vildrosen.

Bange for spejle, vand og ild.

Kirkeklokker, kors og salmesang.



VICTOR

VAMPYR

Din familie er flygtet fra deres hjem, fordi folk hjemme i Sylvania ikke bryder sig om vampyrer. Bare vent til Onkel Dracula vågner fra sin dvale-søvn. Så skal han nok lære dem gode manerer.

Derhjemme levede i som FYRSTER på et slot. Nu lever i som fattige folk i en ussel lille borgruin der bliver kaldt KARLESHUS. Det er bare så ussel og grimt. Du hader det. Og vil bare hjem.

Heldigvis har du ikke svært ved at få nye venner, så du keder dig ikke om natten. Det er nemt nok at finde nogle andre at hænge ud med.

Du bryder dig ikke særligt meget om mennesker. Heller ikke smagen af dem. Heldigvis skal der kun ganske lidt blod til for at overleve.

Klogskab 12

Smidighed 12

Snige/Gemme 14

Styrke 12

Udstråling 12

Overtale 14, Skræmme 15

Viljestyrke 11

Årvågenhed 11

SÆRLIGE EVNER

Forvandle sig til flagermus eller tåge.

Super stærk. Fortrylle mennesker.

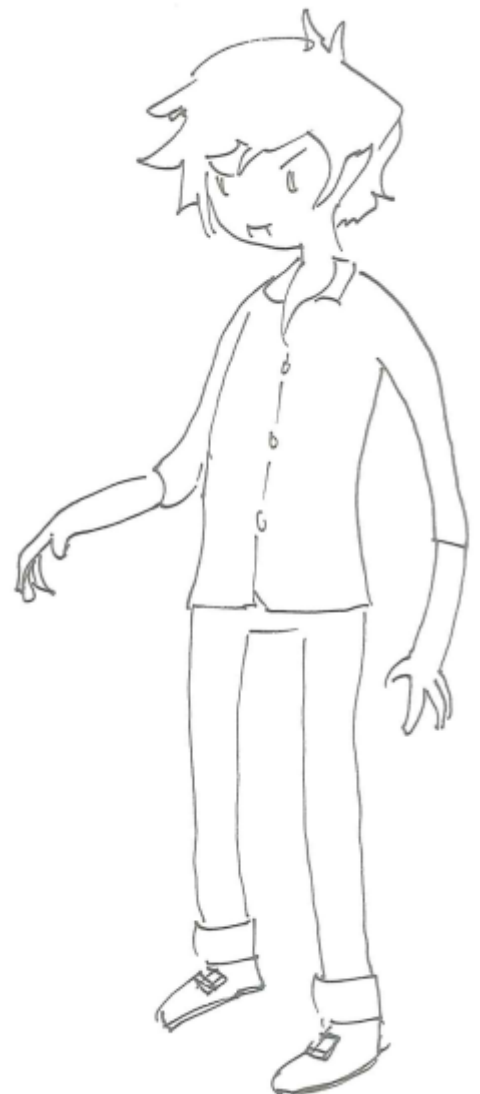
Se i mørke. Klatre som en edderkop.

SVAGHEDER

Hvidløg og vildrosen.

Bange for spejle, vand og ild.

Kirkeklokker, kors og salmesang.



KARINE

SKOVTROLD

Hjemme i TROLDEHØJEN er der altid larm og uro. Så du elsker at gå lange ture i skoven om natten, hvor du kan høre dyrene pusle rundt, mens du kigger på himlen og tæller stjerner. Om dagen sidder du tit længe op i din seng, og læser bøger om verden, naturen og alle mulige andre ting.

Din mor siger at du er en dagdrømmer. Det betyder, at du drømmer alt for meget om at leve som et menneske i dagslys.

Du ved ikke helt om din mor har ret. Men du kunne i hvert fald godt tænke dig et andet liv. Men solen er farlig for trolde, så det kommer jo aldrig til at ske.

Du kan godt lide mennesker. De er bare lidt underlige, men sjove at kigge på.

Klogskab 13

Dyr og planter 15. Viden om alt muligt 15

Smidighed 14

Snige/Gemme 16

Styrke 10

Klatre/Springe 12, Svømme 14

Udstråling 11

Viljestyrke 14

Årvågenhed 13

SÆRLIGE EVNER □□□□

Tale med dyr. Se i mørke. Usårlig.

Spise og drikke ufatteligt meget.

SVAGHEDER

Nysgerrig.

Kirkeklokker, kors og salmesang.

Sollys er meget farligt for trolde!



VITALIJSUS

SKOVTROLD

Hjemme i TROLDEHØJEN er der trygt og rart. Og der altid nogen at tale med. Du har en stor familie, og det bedste du ved er bygge dig. Specielt når din mor har bagt svampe-kage med snegle og I får lov til at tage en kop med varm Hugorme-Saft.

Du kan også godt lide at være sammen med dine venner. Specielt når I sniger jer rundt om natten for at kigge på mennesker. Og måske drille dem lidt. Din mor siger godt nok altid at det er farligt, og at I skal passe på. Men det gider du ikke lytte til.

Du kunne godt tænke dig at komme ud på en lang rejse, ligesom din gamle Onkel Max, der har rejst rundt i hele verden. Men du er også ret doven. Så det med at rejse, bliver nok ikke til noget i dag. Men måske til næste år?

Klogskab 13

Dyr og planter 15. Viden om alt muligt 15

Smidighed 15

Snige/Gemme 15

Styrke 13

Klatre/Springe 15, Svømme 15

Udstråling 11

Viljestyrke 14

Årvågenhed 10

SÆRLIGE EVNER □□□□

Tale med dyr. Se i mørke. Usårlig.

Spise og drikke ufatteligt meget.

SVAGHEDER

Doven. Utrolig doven.

Kirkeklokker, kors og salmesang.

Sollys er meget farligt for trolde!

