

# LØMLER



Et scenarie af Lars Vensild,  
Frederik Berg Olsen, Max Møller  
og Anders Skovgaard-Petersen  
skrevet til Fastaval 2003

# INDHOLD

INDLEDNING - 2

SCENARIETS FORLØB - 4

PROLOG - ROLLESKÅBELSEN - 8

FØRSTE AKT - DAG - 9

(Natscenen - 10, Pigen flytter ind - 11, Eden - 12)

ANDEN AKT - TUSMØRKE - 13

(Første møde med Pigen - 13, Kærester - 14, Ultimatum - 15)

TREDIE AKT - NAT - 16

STEDER - 18

(Grusgraven - 18, Skrotpladsen - 19, Skoven - 20, Slagteriet - 21)

PERSØNER - 24

(Kattekvinden - 24, Manden med Stenfostret - 25, Pigen - 26)

FLØVCHANS - 29



## KOLOFON:

Lømler er skrevet af Lars Vensild, Frederik Berg Olsen, Max Møller og Anders Skovgaard-Petersen til Fastaval 2003.

Teksten er layoutet af Anders Skovgaard-Petersen. Illustrationerne er tegnet af Wigo E. Fogh

Morten Jaeger har hjulpet med at læse teksten igennem.

Titlen og foromtalen er skrevet af Morten Greis Pedersen til et andet scenarie.

## VELLÆG:

Kort over drengenes verden, Drengens fristile og Skatten i hulen



# INDLEDNING

"Lømler" er historien om en gruppe drenges skæbnesvangre møde med seksualiteten. Deres fantasiverden mister sin uskyld og drengene tvinges til at handle, da en pige bryder deres venskabsbånd.

## SCENARIETS VERDEN

Scenariets verden er drengenes magiske fantasiverden. Steder og personer ses igennem deres øjne - en skønsom blanding af magi, mytologi og surrealisme. Ammestuehistorier er virkelige i drengenes verden. En mands store byld på halsen skjuler fx Stenfostret - hans udøde siamesiske tvilling.

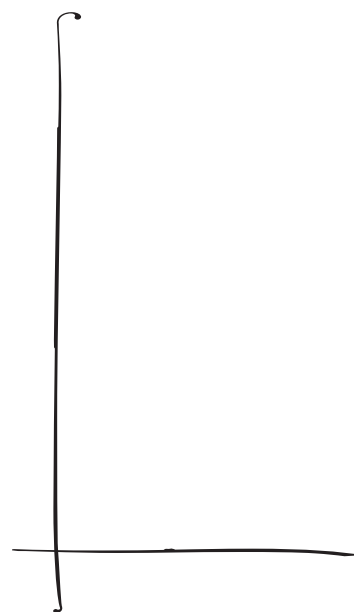
Drengenes verden støder sammen med den virkelige, objektive verden, da Pigen trænger ind i deres verden. Hun konfronterer dem med den virkelige verden - og en seksualitet, de ikke er parat til. Det er denne konflikt - mellem de to verdener og mellem drengene og Pigen - der er det centrale i scenariet.

## SCENARIETS FORM

Scenariet er bygget op omkring et skelet af centrale scener: Drengene sværger troskab mod gruppen, Pigen blander sig og splitter dem, drengene genopretter fællesskabet og til sidst tvinges de ud i en endelig konfrontation med hende. Imellem de faste scener suppleres frit med scener om steder og personer. For hvert sted og person er foreslået historier og scener, der passer på forskellige steder i handlingen.

Det er frit for spillerne i samarbejde med spillederen at bestemme hvilke historier, de oplever mellem de faste scener, men fælles for dem alle er, at de foregår i grænselandet mellem fantasi og virkelighed.

Scenariet starter således med stor frihed til at spillerne kan danne deres egne historier, men efterhånden tager spillederen og Pigen friheden fra dem.



## TEKSTENS OBYGNING

Først præsenteres historien i korte træk. Derefter præsenteres de centrale scener i rækkefølge og sammenhæng. Til sidst beskrives steder og personer.

Hver af rollerne består af en fristil skrevet af rollen. Desuden er der et kort over drengenes verden og en side til at skrive deres regler ned på.

På Fastaval får du derudover en række genstande til brug i rolleskabelsen. Det er drengenes "skat", som de gemmer i Hulen. Det er ting som små sprutflasker, gamle numre af "Ugens Rapport", "Fantomet" og lignende, en kniv, en æske tændstikker, cigaretter og andet skrammel.

## REFERENCER

Du kan med fordel opsøge vores inspirationskilder for at få ideer til scenariets afvikling:

Villy Sørensens novelle "Blot en drengestreg" – den mest direkte inspiration. En flok drenge saver benet af deres kammerat fordi de ikke vil have at der går *batterier* i hans blod. Børns uskyldige ondskab og en verden konsekvent set igennem børns øjne. Novellen er også filmatiseret i 1998.

Filmen "Virgin Suicides" af Sofia Coppola – Viser hvordan piger kan være som fascinationsobjekt. Drengene betragter pigerne fra afstand.

Tegneserien "Mr. Punch" af Dave McKean og "Steen og Stoffer" af Bill Watterson - Når de voksne kigger væk, er verden en anden. I scenariet udtrykkes det subtilt som i "Mr. Punch", men princippet er det samme som man også ser i "Steen og Stoffer".

Filmen "Stand By Me" af Rob Reiner baseret på en Stephen King roman- her kan man finde inspiration til drengenes sammenhold og udvikling fra børn til voksne, samt til udforskningen af deres omverden.

"Mit liv som hund" af Lasse Hallström – viser den spirende seksualitet og den truende virkelighed.

"Powerkill" af John Tynes - konfronterer spillerne med deres egne regler igennem det dobbelte verdensbillede.

Og endelig den virkelige historie om to engelske børn, der for år tilbage dræbte en fireårig legekammerat uden nogen forståelig grund.

# SCENARIETS FORLØB

## PROLOG: ROLLESKÅBELSE

Spillerne skaber i store træk deres egen rolle. De fortæller historier ud fra personlige oplevelser, en kort stil skrevet af rollen (med emnet "Min familie") og en genstand. Historierne beskriver ikke kun rollen, men også drengenes verden og hemmelige hule. Rolleskåbelsen glider umærkeligt over i første akt.

## FØRSTE AKT: DAGEN

I scenariets første akt beskrives drengenes verden. De sorgløse, uskyldige unger nyder deres sommerferie. De kan fx udspionere kattedamen og hendes hær af onde katte, tage på rumrejse i et rumskib på Skrotpladsen og lege Robin Hood og stjæle slik fra slikmutter. De fleste scener foregår om dagen (lyse scener), men der er dog også en enkelt natscene (mørk scene), som giver spillerne en forsmag på slutningen.

I slutningen af første akt flytter Pigen ind. Deres spirende fascination af kvindekønnet driver dem til at udspionere hende og en af drengenes søster, men piger er ellers ikke en del af deres fantasiverden.

I løbet af første akt skabes gruppens uskrevne regler og til slut stadfæster drengene reglerne ved at aflægge en ed i Hulen, hvor de lover hinanden, at ingen vil skille dem ad.

## ANDEN AKT: TUSMØRKET

I anden akt bevæger vi os ind i tusmørket. Drengenes lege bliver farligere og deres velkendte, trygge verden er ikke længere helt ufarlig. De kan fx sejle rundt på Mergelgraven, gemme sig for den maltrakterede spøgelsesslagter i Slagteriets labyrintiske gange og blive fanget i skrothandlerens varevogn. Omverdenen blander sig i legen og drengene har ikke længere fuld kontrol. Mange scener foregår om aftenen og stemningen er trykket. Vi har nu primært fat i de mørke scener.

Pigen trænger sig på. Hun udfordrer deres seksualitet med grænsebrydende lege, bryder gruppens regler og latterliggør drengenes verden. Men drengene er også tiltrukket af hende og en af dem lader sig lokke til at blive hendes kæreste. De uskrevne regler brydes.

Til slut i anden akt konfronterer de andre ham. Enten indordner han sig under gruppens regler eller han bliver udstødt af gruppen. Men det varer ikke længe, før Pigen taber interessen for ham og han vender tilbage til flokken.

## TREDJE AKT: NATTEN

Drengene får lov til at overnatte i Hulen. De fejrer genforeningen og ser tilbage på sommerens begivenheder. Pludselig dukker Pigen op, gør nar ad Hulen og ødelægger stemningen. Kæresten får skylden og er splittet mellem Pigen og drengene. Det genfundne status quo er ødelagt.

Herfra går det hurtigt ned ad bakke. Det ender grusomt - de kan dræbe hende, skade hende ved at dræbe kæresten eller straffe hendes seksualitet og voldtage hende. Scenariet slutter i det øjeblik deres handling er fuldført.

## DRENGENES FANTASIVERDEN

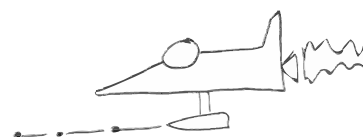
Man ser verden igennem drengenes øjne, uden grænser mellem fantasi og virkelighed. På sin vis har denne måde at skildre verden meget til fælles med den litterære genre, som hedder magisk realisme. Tricket er aldrig at se verden udefra, men hele tiden acceptere den subjektive synsvinkel, der i dette tilfælde er børnenes fantasi. Drengene kan fx se Stenfostret bevæge sig under huden og give ordrer til den bestialske helvedeshund.

Drengenes verden er en aktiv medspiller. Vejret indretter sig efter deres humør, tømmerflåden ved Mergelgraven flytter sig om natten og den mørke Skov spænder ben for dem, så de falder oven i den store myretue. Ting og steder skal beskrives, som de opfattes af børnene og ikke som de er.

Veksel frit mellem fantasi og virkelighed. Børnene kan komme til Skrotpladsen og undvige De Store Dreng på vejen, for med det samme de sætter sig ind i den gamle bil at være i et rumskib på vej mod Mars. At nogle af drengene selv har været inde på gartneriet med deres forældre har ingen konsekvens for, at der foregår noget farligt og hemmeligt i drivhusene, som oplyser omgivelserne med et uhyggeligt skær om natten.

Det er op til spillerne at skabe sammenhænge og forklaringer indenfor drengenes magiske verden. Spillelederen skal stoppe alle forsøg på at forklare hændelser ud fra vores voksne opfattelse af virkeligheden. Spillelederen behøver heller ikke retfærdiggøre hændelser med en virkelig årsag. 10-årige drenge forstår ikke verden som os, og mange ting forekommer dem uforståelige. Folk kan pludselig dukke op eller vide ting som de ikke har fortalt nogen.

Ting voksne siger eller gør kan misforstås og udgøre en evig kilde til eventyr. Ord som *mosekonens bryg*, *møntvaskeri*, *skudår* og *sort arbejde* får en helt anden betydning for drengene. Skrothandleren Helmers ophugnings-firma, tror drengene hedder Helvedes Ophugning, og den farlige Mergelgrav, tillægger de onde hensigter og børneæderi.



## Spillestil

Følgende er en gennemgang af, hvordan den spilmæssige form ændrer sig akterne imellem. Fra fortællinger med en stor grad af frihed snævres formen ind, så den til sidst ender med en meget lukket slutning. Vi opstiller her mulige løsninger på de spiltekniske problemer der kan opstå.

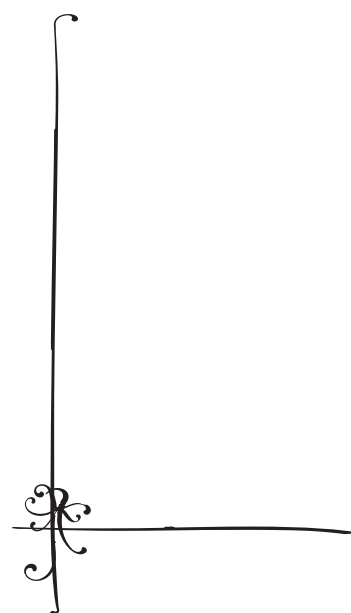
I begyndelsen har spillerne stor frihed og kontrol over historien. Spillerne har næsten helt frie hænder til at skabe rollen, hulen og historierne. Drengene er en ubrydelig gruppe og deres sammenhold og fællesskab er målet i sig selv. Spillerne fortæller historier, man kan springe frit i tid og sted og handlingen er ikke præget af kausalitet.

Spillelederen er mere inspirerende end styrende, og hans opgaver er at komme med oplæg og holde historierne i gang. Spillelederen skal involvere spillerne i fortællingerne gennem spørgsmål, kommentarer og direkte deltagelse. Hvis en spiller ikke deltager, skal spillelederen inddrage ham i historien vha. spørgsmål og oplæg han skal forholde sig til.

Brug sætninger som: *"Fortæl om ufoen i fandt på Skrotpladsen"* eller *"Hvordan reddede du jer fra den sorte pirat?"*. Det første eksempel er et oplæg til fortælling, og det andet et forsøg på at inddrage en spiller i en igangværende fortælling eller holde en fortælling i gang. Hvis der i fortællingerne opstår situationer, hvor to drenge kommer op at skændes fx om hvorvidt den ene døde eller ej, så skal spillelederen gå ind og løse konflikten ved at overtage fortællingen, fx ved at sige *"...og så var det i kom op at slås"* eller *"...senere kom i hen til Slikbutikken, hvor i..."* og på den måde bringe den videre.

Undervejs kan du som spilleleder bede drengene om at fortælle om deres følelser i små korte monologer. Dette er med til at harmonisere gruppens indre liv, og lade de andre spillere forstå hvad der foregår i hinandens sind. Dette sker ved at du stiller spørgsmål som *"Fortæl hvordan det føles at nå toppen først"* eller *"Fortæl hvordan du har det med at Pigen rører ved Kims tissemand"*.

I løbet af anden akt bliver historien kronologisk og efterhånden præget af kausalitet. Pigen træder ind i deres verden som et fremmedelement, gruppen splittes op og spillelederen blander sig mere aktivt. Det bruges nu mere alm. rollespil. Her er spillelederens rolle primært at spille pigen og styre omgivelserne.



Under drengenes eventyr er der dog stadig en vis grad af fri fortælling.

På et tidspunkt er der en af drengene der bliver kæreste med pigen. Det er vigtigt at det ikke føles som en for stor indgriben i spillerens frihed. Det brude føles naturligt, da drengene alle, mere eller mindre ubevidst, er tiltrukket af pigen. De kæmper alle om hendes gunst, ved at gå ind på hendes små julelege. Derfor bør det føles som en sejr at være den som hun vælger. Spillelederen bør diskret nævne for den valgte spiller, at der nu er etableret et kæresteforhold. Det skal være et faktum, som ikke er til forhandling. Dette brydes dog senere i scenen 'ultimatum'.

Tredje akt er styret af en udpræget og grusom kausalitet. Drengene tvinges til at drage den endelige konsekvens af reglerne og forsøger at generobre kontrollen over deres verden, som pigen igen truer. Der skal ikke være nogen anden udvej end et (blodigt) opgør. Pigen skal fremprovokere denne reaktion.



## BØRN ER BANGT FOR MØRKE

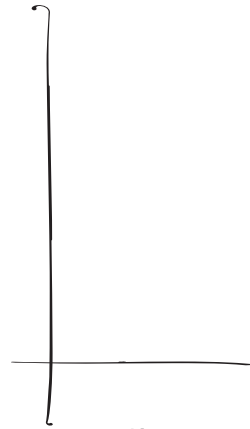
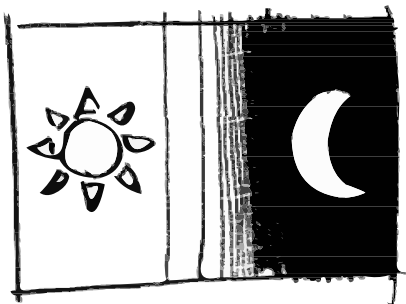
Akterne følger døgnet, men opdelingen følges ikke stramt. De fleste scener i første akt foregår om dagen (lyse scener), i anden akt er det blandet op med en del scener om natten og aftenen (mørke scener), mens hele sidste akt foregår i løbet af en enkelt nat. Men uanset, hvilken akt, scenerne indgår i, er natten og mørket farligt.

Om dagen har drengene kontrol over historien og deres verden beskytter dem. Døren til fryserummet kan åbnes og lukkes uden problemer og tømmerflåden ved Mergelgraven er ikke til at rokke.

I skumringstimerne er det mere usikkert. Omverdenen blander sig – skrothandleren dukker op på det forkerte tidspunkt, kattekvinden opdager dem osv. Deres verden er også vægelsindet. Døren kan finde på at sidde fast og med lidt overtalelse kan man få tømmerflåden på gled.

Om natten mister drengene kontrollen. De finder sig selv i situationer, de ikke kan styre, deres handlinger har uventede konsekvenser – de kan ikke stole på sig selv. Deres uskyldige verden vender sig imod dem. Døren til fryserummet går i baglås og Mergelgraven kalder på tømmerflåden.

Alt bliver farligere og mere uforudsigeligt, når Pigen er der. Dagen er ikke sikker længere, tussmørket er direkte farligt og natten tager magten fra dem.



## REGLERNE

I første akt oplever og erobrer drengene deres verden og udfordrer hinandens mod og evner. Den af drengene, der var den modigste eller dygtigste i en fortælling, får lov til at bestemme en regel, drengene derefter skal overholde. Det kan fx være, at man skal hilse med et hemmeligt håndtegn eller at man altid skal holde sammen. Reglerne stadfæstes i 'Eden'. Derefter kan der ikke laves nye regler.

Reglerne skal holde sig indenfor drengenes subjektive univers, og ikke gå ud over nogen, men være venskabsregler. De kan være indskrænket til at have betydning et særligt sted, fx Skrotpladsen, eller være universelle og række ind i fremtiden.

Reglernes formål er dels at styrke drengenes sammenhold og dels at gøre konflikten og opgøret med Pigen tydeligere og mere naturlig. De andre drenge bruger reglerne mod den af dem, der bliver kæreste med Pigen. Det er derfor vigtigt at en af reglerne handler om at bevare gruppens integritet for enhver pris!



# PROLOG - ROLLESKABELSEN

Rolleskabelsen falder i flere dele. Først etableres rammerne for rollespillet. Dernæst opbygger de deres personer og slutteligt deres gruppe og sammenhold. Som et vigtigt element skabes også deres eget sted - Hulen.

## INTRO

For at etablere rammerne for scenariet, skal du kort beskrive deres verden og udlevere kortet. Forklar dem, at verden ses og opleves gennem de 10-årige hovedpersoners øjne.

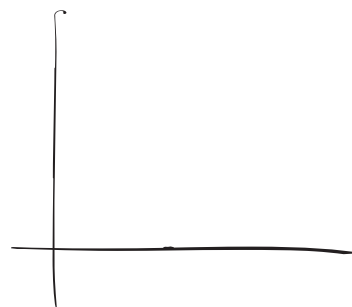
Scenariet foregår i en by på landet "in the middle of nowhere". Drengene har sommerferie og kan gøre, hvad de vil. Det er en af de somre, man husker - den sidste sommer i barndommen.

## INDIVID

Spillerne får en fristil, deres rolle har skrevet. Formålet med stilen er at etablere stemning, verdensbilledet og tankegangen i 4 kl. De skal dernæst fortælle en historie, som de selv har oplevet da de var børn. Historien skal tilpasses scenariets kontekst og foregår med deres rolle som hovedperson. Ideen er, at de skal investere en del af sig selv i historien. Alle har oplevet et eller andet, og hvis de ikke har, så må de bare opdigte et eller andet.

## GRUPE

Bagefter skal deres gruppe og sammenhold defineres. Deres sammenhold er primært symboliseret ved Hulen, deres hemmelige sted, som spillerne nu skal beskrive. Her benytter vi os ligeledes af fortællinger, men denne gang får spillerne en genstand, som de skal sætte i forbindelse med deres verden. De skal fortælle, hvordan de kom i besiddelse af det enkelte objekt, og knytte tingen til historien, samtidig med at de beskriver Hulen. Fortællingen afsluttes ved, at tingen lægges op i Hulen, som en del af deres fælles skat.



Disse genstande er ting som små sprutflasker, gammel udgave af Ugens Rapport, Anders And blad, kniv, æske tændstikker, slangebøsse, en cigaret eller en gammel ødelagt fodbold. Disse handouts vil blive udleveret på Fastaval.

## SPILLEDERENS ROLLE

Spillelederen etablerer de grove rammer inden spillerne går i gang og stiller uddybende spørgsmål til deres historier. Han skal sørge for, at historierne bliver subjektive fremfor konkrete - han kan fx lade dem føre små monologer med deres tanker, som de andre roller ikke hører.

Derudover skal han sørge for, at spillerne ikke bruger de farlige steder i deres historier endnu (fryserummet i Slagteriet, Mergelgraven, Manden med Stenfostrets hunde) - drengene har det godt.

# FØRSTE AKT - DAG 2

Dagsfortællingerne handler om udforskning og erobring af den verden, der er omkring drengene. Det er leg, og går aldrig mere galt end en hudafskrabning på et knæ, eller et hul i tøjet. De tager udgangspunkt i de historieoplæg, der er nævnt ved de forskellige lokationer. Forud for hver fortælling er drengene samlet i Hulen, og tager derefter ud i fortællingen.

## UDFORSKNING OG FORTÆLLING

Hver fortælling starter enten ved at spillerne vælger et sted at tage hen, eller ved at spillederen giver dem et fortælleoplæg, der er bundet til et sted. Hvis spillerne selv vælger et sted, og starter en fortælling, skal denne have lov til at forme sig som de har lyst til, medmindre den ser ud til at kunne komme i konflikt med senere hændelser eller plotpunkter. Hvis spillerne ikke rigtig kan få startet en fortælling skal der tages udgangspunkt i historierne der knytter sig til stedet.

Fortællingerne kan også være uskyldige udfordringer. Hvem kan løbe hurtigst, eller klatre længst op i træet? Vinderne af sådanne konkurrencer får lov til at føje nye regler til regelsættet hjemme i Hulen.

Selv potentielt farlige steder er ikke farlige om dagen. Eksempler på dette er det store fryserum i Slagteriet og tømmerflåden i Mergelgraven. Om dagen kan døren til fryserummet altid åbnes, ligesom tømmerflåden ikke kan flyttes ned i Mergelgraven. De farlige situationer kan derfor ikke opstå.

Fortællingen er fri, og gennem den skal spillerne skabe drengenes magiske verden og give den liv. De skaber en tryk og sorgløs verden uden andre bekymringer for morgendagen end, om man kan nå at lege alt det man gerne vil før solen går ned igen.

Fortællingerne kan både være virkelige eventyr, som et køre ned af den stejle bakke i en sæbekassebil, eller fantasieeventyr som jagten på den nødlandede UFO. Ofte vil de to typer historier glide over i hinanden. En bjergbestigning i Grusgraven kan således være en historie om et bestige Verdens Højeste Bjerg, samtidigt med at det også er en konkurrence drengene imellem om hvem der hurtigst når toppen på grusbunken.

## ~ NÅTSCENEN ~

En enkelt gang i løbet af første akt skal drengene stifte bekendtskab med den mørke side af verden. Dette tjener til at give dem et varsel om at der er mørkere ting i vente. Der er to historier der kan finde sted her

I den ene historie møder drengene De Store Drengene mens de er ved at lege i nærheden af Hulen. De Store Drengene kommer kørende på deres knallerter gennem Skoven. De knækker grene af træerne og kaster med sten. De har retning lige mod Hulen. Drengene skal nu finde en måde at afværge De Store Drengene, for at forhindre dem i at ødelægge Hulen. Dette fører dem til den nærliggende Skrotplads eller Den Mørke Skov, hvor de bliver nødt til at gemme sig mens De Store Drengene kører rundt i nærheden. Måske laver De Store Drengene endda bål. Det er i hvert tilfælde ved at blive mørkt før drengene slipper væk og kan løbe hjem.

Vælger du at de skal fortælle spøgelseshistorier foregår det således. Drengene har fået lov til at være længe ude, og de sidder nu og fortæller hinanden spøgelseshistorier. Dette foregår enten i Hulen eller tæt ved et af de mørke steder. Hver dreng skal fortælle en rigtig spøgelseshistorie. Som spilleleder krydrer du fortællingerne med beskrivelse af hvorledes det bliver mørkere og mørkere. Da drengene skal hjem oplever de på vejen at en af deres spøgelsesfortællinger bliver til virkelighed. Har de fx talt om et spøgelse der huggede hoveder af, ser de en lysende skikkelse mellem grantræerne i Den Mørke Skov. De skræmmes og flygter hjem med spøgelse i hælene. Denne scene har til formål at vise dem at deres mørke fantasi-kreationer også kan få liv.

Du kan som spilleleder også vælge en helt tredje historie der indebærer et møde med den mørke side af deres verden. Dog skal historien om mødet med De Store Drengene finde sted i løbet af enten første eller anden akt, da den er med til at forberede drengene på at Hulen ikke må opdages.

## *PIGEN FLYTTER IND*

Denne scene skal introducere den vigtigste biperson i scenariet – Pigen. Hun er i denne scene ikke en rigtig del af deres verden. Hun er et fremmed objekt på linie med kattedamen og manden med stenfosteret. Der skal ikke være nogen mærkbar forskel mellem beskrivelsen af hende og de andre. Det er vigtigt at hun bliver skildret værdineutralt fra starten. Hun er et spændende mål for deres spionage, men ikke noget ubehageligt. Senere skal der nok blive rig lejlighed til at fremstille hende, som værende belastende og intrigant.

Det er heller ikke meningen at de skal tage kontakt med hende. Hun skal forblive et fjernt objekt man kan kigge på gennem en kikkert. Forsøger de at kontakte hende kan det ikke lade sig gøre (hun tager væk med sine forældre, hun går ind i huset, hun cykler fra dem, etc.) Hun bliver først en person, de kan tage kontakt med i scenen 'Pigen blander sig'.

Scenen er obligatorisk, og er med for at sætte Pigen i spil. Den starter enten, når drengene vælger at lege ved det tomme hus eller på et tidspunkt, hvor du bestemmer. Den efterfølgende spionage kan flettes ind mellem de øvrige eventyr.

## *DET TOMME HUS*

Det tomme hus ligger i samme kvarter som drengens huse. Det er et af deres favoritsteder. Her kan de lege i haven og redskabsskuret uden at der er voksne omkring. De er specielt glade for den høje gyng i egetræet. De har aldrig været inde i huset, men plejer at snakke om hvem der kunne have boet der i gamle dage. Dette kan evt. gennemføres som et fortælleelement.

En dag står der pludselig en stor flyttebil udenfor huset. Der er en ny familie som flytter ind. Drengene betragter det hele et stykke derfra. De ser hvordan der bæres møbler ind, og hvordan Pigen finder gynger og tager den i brug. De må gerne føle en anelse misundelse over at hun nu leger på deres gamle område, men de har så mange andre steder at tage hen.

## *PIGEN IAGTTAGES*

I den efterfølgende passage vender de flere gange tilbage til Pigen, som de holder øje med på afstand. Her kan de se hende tage solbad i haven og bade sig under haveslangen. De ser hende både lave drengagtige ting som at klatre i træer, og mere Pigeagtige ting som at begrave en fugl under træet i sin have.

Måske ser de hende også engang imellem i deres eventyr rundt i byen. Fx kunne hun godt være i gang med at købe slik, en dag de kommer forbi butikken.

## EDEN

Afslutning af første akt er der, hvor fortællingen går fra leg til alvor. Drengene har løbet rundt i sommerlandskabet, til at starte med helt uden regler, men har langsomt opbygget flere og flere. Det kulminerer i at de markerer deres bånd til hinanden ved en edsaflæggelse.

Ritualet finder sted i centrum af deres verden, den trykke navle, hvor intet kan nå dem, og omverdenen svinder bort; Hulen. De regler, der indtil videre, er blevet nedskrevet skal gentages og stadfæstes rituelt. Men derudover skal de sværge evig troskab overfor hinanden, og at intet må komme i mellem dem. Det, der forsøger at bryde dem, skal bekæmpes med alle midler.

Mørket er faldet på, og vinden får tæpperne i vinduet og døren til at blafre let. De mange stearinlys oplyser væggene. De fem drenge sidder samlet, skulder mod skulder, i en rundkreds. Deres skikkelser skygger for lysene, mørket hersker i deres midte.

Der er tre ting der skal ske i løbet af ritualet: 1 - Alle reglerne gentages højt, 2 - De skal sværge hinanden evigt troskab og 3 - Det understreges at intet må komme i mellem dem eller skille dem ad.

Det ville være oplagt at kniven kommer frem fra kisten evt. for at de kan blande af blod. Dette vil være med til at understrege konsekvensen af brud på eden. Der skal dog også være konsekvenser af mere magisk art. De kan for eksempel sige at hvis en bryder reglerne dør hans forældre af sygdom!

Lad den svageste af drengen være ritualleder men alle skal tage del i ritualet og være enige om eden. Ingen må efterfølgende kunne sige at han ikke var med.

Magien ligger i at drengene siger eden højt. *"Vi er alle klar over reglerne! Det vi skal gøre, og det vi ikke må gøre. Vi er alle enige om dem" - "Vi skal altid holde sammen" - "Ingen skal blande sig" - "Vi skal kæmpe mod alle fjender for evigt"!*

Lad omverden spille med under ritualet. Det blæser op og måske begynder det at lyne når de råber eden. De går sammen hjem gennem skoven i det tiltagende tusmørke, men de er ikke bange. Alting lykkes for dem. De har hinanden!

## Spilleleders rolle i Første Akt

Spillelederen sætter historier i gang (fx "fortæl om dengang, I legede på Skrotpladsen og smadrede en rude"), klipper mellem scenerne og spiller omgivelserne i scenerne.



# ANDEN AKT – TUSMØRKE

Anden akt indeholder en række faste scener, der blandes op med frie eventyr af samme type som i første akt. Dog begynder spillerne at miste kontrol – Pigen påvirker deres verden og tester dem. Samtidig begynder de at udforske de mere mørke sider af deres verden.

Det er vigtigt at de scener som nævnes her undervejs spædes op med en masse eventyr. Disse skal ikke alle være mørke, men efterhånden som Pigen får kontrol bliver det farligere. Anden akt er en udvikling fra tilstanden i første akt til den natscene som tredje akt er.

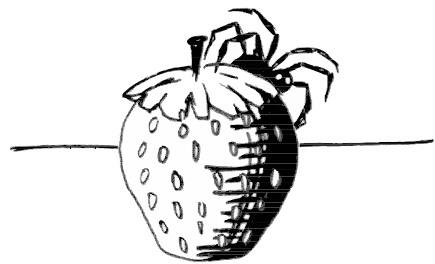
## DET FØRSTE MØDE MED PIGEN

I begyndelsen af anden akt skal du introducere Pigen som andet end en genstand til observation. Lømlerne er ude ved et af deres steder, i færd med at bygge en dæmning, fange haletudser eller noget lignende. Det første møde skal foregå på et neutralt sted, så hun ikke invaderer deres rum mere end nødvendigt.

Pludselig hører de en pigestemme, der siger 'hej'. De vender sig om og ser Pigen. Det er hende, som er flyttet ind i det tomme hus. Hun ser ligeså gammel ud som dem, men ligner ikke så meget en pige, har måske en sej kasket eller noget andet som skjuler hendes lange hår. Hendes fysiske form bliver mere og mere piget efterhånden.

Hun vil gerne lege med, og er god til det, de er i færd med. En ligemand. Den første legescene skal forløbe ukompliceret. Det er sjovt og hun har nogen gode ideer. Fra nu af optræder hun i de fleste legesekvenser, men er ikke med i Hulen, som hun ikke ved hvor er. Det skal understreges at Hulen er hemmelig og kun de ved, hvor den er.

Senere ændrer det sig. Hun begynder at overtage legen og vil lege lege som de aldrig selv kunne finde på. Det er en udvikling som senere tager fart. Læs beskrivelsen af Pigen for at få ideer til hvordan hun påvirker deres lege og eventyr.



## MØRKE HISTORIER

De historier, der foregår i natdelen er ude af spillernes kontrol. Det er ikke længere en munter og glad fortælling. Det er spillederen, der styrer omgivelserne, og forløbet er ovre i mere traditionelt rollespil. Spillerne fortæller hvad de ønsker at gøre, og spillederen er filteret til verdenen.

De steder de før udforskede og erobrede er ikke længere deres, men reagerer i forhold til dem. Den gamle gartner opdager dem, De Store Drengene jagter dem, man skær eller river sig på rustne metalgenstande i Slagteriet og lignende. Alt det farlige og onde ved stederne og bipersonerne træder i karakter og truer drengene.

## ~ KÆRESTER ~

I denne scene etablerer vi det brudet med drengenes sammenhold. En af drengene bliver kæreste med Pigen. Det er dels et brud med sammenholdet og hvis det er muligt, et brud med drengenes regler.

### MED HVEM?

Grundlæggende er det op til din intuition, hvem du vil vælge. Det er vigtigt, at han er en god rollespiller, fordi han får en central rolle i klimakset. Omvendt er det farligt, hvis det er ham, der ellers trækker læsset, fordi han vejer for tungt i klimakset, og konflikten derfor ikke spilles ud.

Samtidig kan der være en fordel i at vælge den stærkeste rolle, altså den som har klaret sig bedst, turdet mest og generelt er i toppen af hierarkiet. Det giver et mærkbart statusskift - den bedste af dem, var ham som også forrødte dem - det er med til at give et effektfuldt klimaks. Omvendt, hvis han er så stærk, at gruppen vil følge ham uanset, hvad han gør, så er det nok ikke nogen god idé at vælge ham. Klimakset vil blive uforløst. Det vigtigste er, at gruppen er stærkere end ham, hun vælger.

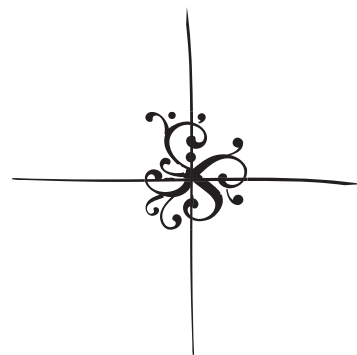
Et andet kriterium at vælge ud fra, er den måde hans rolle har opført sig overfor Pigen gennem scenariet. Vælg den rolle der har brugt mest energi på at udføre hendes tests og indordne sig i hendes verden.

Spillere har sikkert brug for noget hjælp til sin nye rolle. Forklar ham hvordan han både føler det som en sejr at hun har valgt ham, men hvordan han også er bange for de andres reaktion. Han vil helst have begge dele.

### SCENEN

Den valgte dreng er lige blevet smidt i seng af sine forældre. Er overhovedet ikke træt. Det gør ikke så meget, drengene har alligevel aftalt at de skal ud om natten. Han hører et pik på ruden. Der er nogen, som kaster sten på ruden. Drengen tror det er de andre, og kravler ud af vinduet (hvilket i sig selv er sejt).

Men det er ikke drengene, det er Pigen!



De står udenfor under en blodbøg. De står lidt og kigger. Så siger hun " *Du må godt kysse mig*". De kysser, og midt i kysset dukker de andre drenge op. Forræderiet er fuldført. For at gnide salt i såret, siger hun " *Gå, vi er kæresten*".

Lidt senere, sidder de resterende drenge oppe i Hulen, lettere slukørede. Der er nogle ting som skal diskuteres. Reglerne er blevet brudt, drengene er blevet splittet.

### Efterfølgende

Efter denne scene følger et par småfortællinger hvor kæresten enten ikke er med eller er med sammen med Pigen. I det første tilfælde skal det fremgå tydeligt hvordan de mangler ham. Det værktøj de skal bruge ligger hjemme hos ham, den leg de vil lege var hans yndlingsleg. Som spilleleder skal du gøre det klart at det ikke fungerer uden ham. Er hun med skal det være tydeligt at hun styrer ham med hård hånd. Han er bare ikke sjov når hun hele tiden får ham til at gøre ting.

Det hele kan slutte med at de fire tilbageværende drenge hver fortæller hvordan de har det med at han er blevet hendes kæreste.



## ULTIMATUM

I denne scene konfronterer de fire drenge kæresten med et ultimatum. Det er dem eller hende! Enten holder han op med at være sammen med hende, så alt kan vende tilbage til sådan som det var før, ellers han må ikke længere lege med dem. Ligeegyldigt hvilken beslutning, han træffer ender denne del af scenariet med at status quo er genoprettet. Drengene er sammen igen uden pigen.

## KONFRONTATION

Når de fire drenge er blevet godt trætte af at lege alene uden den femte, eller med både Pige og ham sammen, introducerer du konfrontationen. Du fortæller de fire spillere, at de nu skal konfrontere den femte med hans brud på regelsættet. Det ideelle er selvfølgelig, hvis de selv regner dette ud, men hvis det ikke sker, må du tage affære.

Konfrontationen sker i Hulen, og Pigen skal – selvfølgelig – ikke være til stede. Omgivet af de velkendte omgivelser får den femte dreng besked på, at han skal holde op med at være kærester med Pigen. De andre vil ikke lege med hende mere. De har både regelsættet som argument, ligesom de kan fortælle hvordan tingene er blevet værre siden hun kom til.

Kæresten vil muligvis forsøge at få begge dele, men det skal de ikke acceptere. Det er kommet til det punkt, hvor det er alt eller intet.

## KÆRESTENS VÆLG

Det mest sandsynlige er, at den femte vælger drengene frem for Pigen. For det første er han ikke overbevist om at være hendes kæreste. For det andet kan han også se den destruktive effekt, hun har haft på deres verden.

Men han kan også finde på at vælge det modsatte. Hvis det sker, skal de fire drenge i monologer fortælle, hvad det betyder for dem at miste ham.

Hvis det sker, vil Pigen dagen efter dukke op, når de 4 drenge leger. Hun har ikke kæresten med, da hun har mistet interessen for ham, nu da han har givet efter. "Han er kedelig!" Pigen lader som om intet er hændt og begynder igen at provokere de andre og ødelægge deres leg.



Om de opsøger den femte, eller han selv dukker op, er ligeegyldigt. Resultatet bliver dog, at han indser at den eneste gode slutning er at vende tilbage til de andre drenge. Hvis de andre begynder at spille fornærmede på ham, så mind dem om, hvad de i deres monologer fortalte om, hvor kede de var over at miste ham.

## FREDEN ER GENSKABT

Scenen slutter med at Pigen er smidt ud af fællesskabet for evigt. De har nu konkret lukket cirklen mod hende. De har en stor forhåbning om at de gamle tider er tilbage. En fortrøstningsfuld stemning lægger op til teltturen i næste scene.

## SPILLEDERENS ROLLE

Spillederen sætter stadig historier i gang og klipper mellem scenerne, men i løbet af anden del tager han langsomt kontrollen fra spillerne. Hans vigtigste redskab er Pigen, som han kan bruge til at teste dem og spille dem ud mod hinanden. Han optrapper den ulmende konflikt ved at vælge hendes kæreste og giver en af de andre spillere til opgave at regelbruddet får konsekvenser.



# TREDJE AKT - NAT

Tredje akt er en mørk tur gennem en enkelt nat i drengenes verden. En nat som kulminerer i en grusom handling.

## OVERNÅTNING

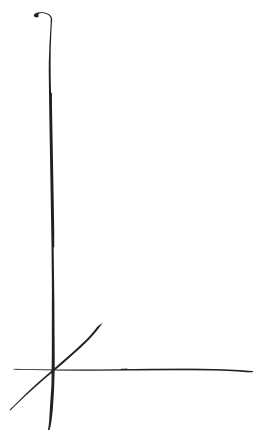
Pigens kæreste fik stillet et ultimatum i scenen før, og har valgt at indordne sig. Cirklen er sluttet, gruppen er samlet og reglerne er genetableret. Alt er som det skal være. Tilmed har drengene fået lov til at overnatte i deres hule (eller i et telt, hvis Hulen ikke er til at sove i). Sommerferien er ved at være slut, og forældrene har endelig givet efter for deres plagerier. Under mange formaninger (lad være med at tænde bål, gå tidligt i seng, etc.) hjælper forældrene med at bære telte og forsyningerne ud til Hulen.

Drengene har hyggelig mad med (chokoladekiks, Jolly colaer, og madpakker), lommelygter og soveposer. Inde i Hulen fejrer de genforeningen og den snarlige skolestart ved at se tilbage på sommerens begivenheder. De skiftes til som rolle at fortælle om en begivenhed fra de gode gamle dage, før Pigen flyttede til byen. Det er ikke meningen, at der kommer nye oplevelser på bordet, men at de reflekterer over de gode ting, de har oplevet sammen.

Bed også spillerne om hver især at føre en monolog over hvordan det er at være tilbage sammen igen. Det ville være oplagt at drengene nu drikker de små sprutflasker.

## PIGEN DUKKER OP

Hvad drengene ikke ved, er at Pigens forældre har inviteret deres forældre over til en hyggelig komsammen. Her er Pigen naturligvis også. Da drengens forældre ser hende alene, bliver de enige om, at hun kan sove sammen med drengene i Hulen. De ved ikke bedre. Pigen bliver udstyret med sovepose og proviant, og en af forældrene viser hende vej til Hulen. Han lader hende dog gå det sidste stykke alene "for at overraske drengene". Alt dette ved drengene ikke, og det skal de heller ikke have at vide. Hvorfor Pigen dukker op skal forblive et mysterium.



Midt i deres lykkelige tilbageblik på sommeren står hun der pludseligt, med sovepose og slik. Hun har en lang tynd hvid kjole på, og bånd i håret. Hun lægger ud med en hånlig kommentar som det første; "Er det her jeres dumme hule?" Festen er ødelagt. Alles blikke bør samles på kæresten, der ganske naturligt mistænkes for at have inviteret hende med. Han er splittet mellem hende og dem – konflikten optrappes igen. Han har brudt reglerne igen!

Pigen er fuldstændig usamarbejdsvillig. Hun er drevet af lysten til at vinde over drengenes fællesskab og få sin kæreste igen. Hun vil endda forråde ham for at få en reaktion fra de andre. Hun nægter at bakke ud, og lader kæresten at slippe ud af kattepinen den nemme vej. Mind dem om deres ultimatum til ham sidste gang - Det er os eller hende! - bliver det nu twistet til ukendelighed; "Er det dig eller hende der skal dø?"

## KLIMAKS

Herfra går det ned ad bakke. Scenen skal ende så grusomt som muligt. Lad handlingerne ske hurtigt her. Giv ikke drengene tid til at tænke, og afbryd alle moralske overvejelser. Som spilleleder skal du fremtvinge en voldsom slutning. Pigen er dit bedste redskab til dette. Hvis drengene ikke selv lægger op til det, skal Pigen fremprovokere det. Hun kan udfordre drengene til slåskamp, håne deres traditioner, fortælle hemmeligheder om dem eller, som det ultimative, true med at fortælle De Store Drengene hvor Hulen er!

Denne trussel kan fungere som den dråbe der får bægeret til at flyde over. Når den er fremsagt står ikke kun venskabet på spil, men også selve hulen.

Husk at hun på intet tidspunkt giver op. Hun bliver ved med at kæmpe imod til trykket er så højt at det skal eksplodere. Men når de først har truffet en beslutning bliver hun mere tavs og medgørlig.

## SLUTNINGEN

Der er flere mulige slutninger. De kan skaffe sig af med hende som trussel. De ramme hende ved at skaffe sig af med kæresten. Eller de kan gå med på hendes leg og bruge hendes seksualitet i mod hende.

Den mest oplagte udgang er at skaffe sig af med hende. Fokuser på hvor godt alt var før hun kom, og hvordan hendes fjernelse nødvendigvis vil genetablere denne orden. Det er denne slutning der ligger op til ved at drengene i starten af denne scene ser tilbage på deres lykkelige sommer sammen.

Pigen kan møde sit endeligt mange steder. Natteverden er fyldt med dødsensfarlige situationer. De kan kaste hende i Mergelgraven, spærre hende inde i et køleskab på Skrotpladsen, lukke hende inde i kølerummet i slagteriet, spidde hende på mejetærskerens skærebåde eller pudse stenfoster-hunden på hende. Fantasien sætter ingen grænser. Spekuler ikke på om det er realistisk at hun dør, målet er at drive drengene til det punkt hvor de forsøger at slå hende ihjel. I natteverden er ønsket nok.

Et mord er den mest effektive slutning, men andre voldsomme løsninger kan også tænkes. De kan binde hende, tæske hende, tisse på hende, osv. Det skal bare være en handling så definitivt grusom, at der ikke er nogen vej tilbage. Selv i sådanne situationer vil det være på sin plads at stramme skruen en ekstra gang. Binder de hende kan hun jo nemt blive kvalt.

Hvis de vælger at vende sig mod kæresten og true ham med vold, vil hun blive, men følge efter dem på afstand. Gør de alvor af truslen og dræber ham (eller noget lignende), vil hun flygte ind i natten. Hvis de ikke gennemfører det, vil hun presse på igen.

Den sidste mulige (og grusomme) slutning er at drengene vælger at "gå med" på hendes pres for at de skal lægge barndommen bag sig, og træde ind i den seksuelle verden. Dette kan ske ved at de i flok vælger at voldtage hende. I det tilfælde skal handlingen beskrives som en kaotisk virvar af vold og iturevet klæde. Glimt af nøgen hud og blod. Hæse skrig og gråd...

I alle tilfælde slutter scenariet i det øjeblik den grusomme handling er fuldført. Der skal under ingen omstændigheder bruges tid på at forklare hverken plottet eller konsekvenserne af deres handling. Det sidste billede skal blive på nethinden. Scenariet er slut.

# GRUSGRAVEN

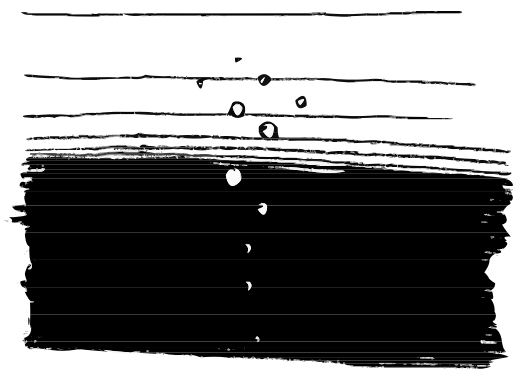
Grusgraven er et vidunderligt landskab. Her er bjerge at bestige, skrænter at løbe ned ad og dale at gemme sig i. Her er groft sand, småsten og ler, med stridt græs og småkrat. Spredte bunker af byggeaffald, hjulspor og store vandpytter er også en del af området.

Grusgraven er omgrænset af et gammelt rustent metal-hegn, men porten er væk og der er huller overalt. En overvokset grusvej fører gennem den åbne port, og forbi resterne af et gammelt skur.

Midt i det bakkede landskab er det store hul. Her fører stejle skrænter ned til den forbudte Mergelgrav. Mergelgraven er bundløs, og det stille mørke vand lugter råddent. Kun enkelte vandplanter trækker deres slimede spor under overfladen i det døde vand. Der er kun en smal strandkant på en af siderne, på de andre sider fører det løse grus helt ned til vandet.

Mergelgraven er grunden til, at det er forbudt overhovedet at lege i området. Forældrene har fortalt skræmmehistorier om hvordan mergelgrave over hele landet lokker børn til for at drukne dem. Mergelgraven har uden tvivl flere mord på samvittigheden og måske ligger børnene der stadig!

Oppe på kanten af det store hul ligger en tømmerflåde lavet af brædder og tomme plastikdunke. Den er tung at flytte på, men måske kan man vælte den ud over kanten.



## Historier i GRUSGRAVEN

Drengene bestiger verdens højeste bjerg, bundet sammen om livet med et gammelt reb. På toppen planter de et flag. Alternativt kan de konkurrere om hvem der først når toppen.

Manden med Stenfostret kommer ofte ud i Grusgraven, hvor han slipper sine hunde løs. Han træner dem til at hente børn ved at kaste store kæppe ud over det store hul. Mergelgraven lader ikke til at være interesseret i hundene. Om natten parkerer han sin bil, med lygterne tændt, så de lyser ud over det store hul. Andre gange bliver han siddende i bilen og ryger, mens hunden selv løber rundt.

Tømmerflåden kan være for stor en fristelse for drengene. Hvis de selv forsøger at sejle på flåden om dagen, kan den være svær at flytte. Lokkes de derimod af Pigen kan den flyttes med hendes hjælp. Skal den søsættes om natten, er den nemmere at rykke, og de får den uden større besvær ud over kanten. Det er meget farligt at sejle på tømmerflåden i Mergelgraven. Plastikdunkene er bundet fast med gamle møre snore.

Grusgraven er en KZ-lejr og de er fanget. De skal grave en tunnel og sprænge hegnet i stykker med dynamit. Men der er vagter og vagterne har vagthunde. Hvad sker der hvis de bliver fanget?

# SKROTPLADSEN

Rustne metal-monstre, udtjente rumskibe og flugtbiler. Skrotpladsen er fyldt med muligheder.

Skrotpladsen står øde hen det meste af tiden. Ejeren kommer her kun sjældent, da pladsen kun bruges som lagerplads for større maskiner og specielle tilfælde, der ikke skal hugges op. Når han besøger pladsen kommer han i sin sorte varevogn med de tonede ruder. På siden af den står der med gotiske bogstaver »Helmers Ophugning«, eller som drengene læser det »Helvedes Ophugning«. Manden er en stor skaldet kæmpe. Ser han drengene på pladsen går han amok. Han råber og skriger at de skal holde sig væk - ellers vil han »ordne dem«. Hvordan ved de ikke, men at det må indebære en eller anden form for ophugning er klart.

Tæt ved indgangen står de gamle biler som Skrotmanden håber på at kunne sælge. Da de for det meste er låst, er de ikke til megen glæde for drengene. Det er her der hyppigst sker udskiftninger. Langs hegnet står der nogle gamle bilvrag, dækket af græs og støv. Dem kan drengene komme ind i, men de fleste mangler både sæder, rat og vinduer.

Bag bilerne står de store landbrugsmaskiner som et virvar af skarpe genstande og rødligt rust. Drengene forstår at disse maskiner er farlige, og leger her mest når de udfordrer hinanden. I midten står den gigantiske gamle mejetærsker - der med sine ståltænder og knuste lygter ligner en drage. Førerhuset er låst, men det er muligt at komme ind gennem den knuste forrude, hvis man tør klatre op mellem skærebladene forrest på maskinen.

Bagerst, på den anden side af et bjerg af murbrokker, står resterne af et gammel omrejsende tivoli. Her er et bjerg af gamle radiobiler og bunker af gulvplader, pæle og hegn. En gammel karrusel med ødelagte glasfiber-figurer står tilvokset blandt de afpillede rester. Flere af figurerne er stadig hele, mens andre er halvt smadrede. Specielt er drengene bange for en figur af en Enhjørning. Den har en skade på hovedet, der får den til at ligne et grinende dødningehoved med horn. Blandt cirkusudstyret står også en sigøjnervogn. Man kan stadig se resterne af det, der var malet på siden; et uhyggeligt klovneansigt omkranset af ordene »Oleg - Dværgen fra Rusland!«.

## Historier på SKROTPLADSEN

Drengene hidser hinanden op til at ville smadre en fin bils forrude. De kaster med sten, men finder ud af, at der skal meget store sten til, før den går i stykker. Måske skal der bruges jernstænger.

Drengene kæmper mod en hær af dræberrobotter. Deres leder står i midten stor som et hus og med skarpe tænder foran. Han kontrollerer de andre robotter, så for at stoppe dem, skal man kravle ind i hans hjerne og slukke på knappen.

Drengene sætter ild i en campingvogn, men det går galt. Ilden spreder sig til det tørre græs og måske går der ild i noget olie eller benzin. Drengene flygter og ser måske brandbilen komme forbi.

Drengene opdager, at der er en knust rude på bagsiden af Dværgevognen. Man kan nu komme ind i det varme og støvede indre. Vognen er fyldt med gammelt rod. På en væg ser de en cirkusplakat med dværgen Oleg. Han har klovnemaleri i hovedet og en håndfuld kasteknive i bæltet. I en skuffe finder de et blad med sadomasochistiske billeder.

Da en ny varevogn bliver stillet ind på pladsen opdager drengene, at der er åbent om til bagagerummet. Mens de leger dukker Skrotmanden op med en mulig køber. De bliver nødt til at gemme sig i bilen, mens de voksne går rundt udenfor og snakker. Måske smækker døren, og spærre nogle af dem inde. De kan først komme ud når nogen udefra hjælper dem. Er en af dem derude? ...eller skal Pigen hjælpe dem fri?

# SKOVEN

Skoven er to magiske kongeriger. I den lyse ende er der græsdækket skovbund, skovsyre og klatretræer, med det gamle Trolldræ i midten. I den mørke ende findes fyrreskoven med Myretuen og det gamle Jagttårn. De to verdener er skarpt adskilt af stien op til Grusgraven.

Den lyse Skov er åben og venlig. Træerne er enten høje grenløse kæmpesøjler, eller solide krogede klatretræer. Imellem dem vokser småtræer, som er en konstant kilde til flitsbuer, vandrestokke eller svirpe-piske. Skovbunden er en blød blanding af mos og græs, med enkelte blomster spredt hist og her, samt al den skovsyre man kan tygge i sig.

Midt i Skoven løber en lille vandløb, der på sit smalleste sted kan dæmmes op af sten fra den nærliggende stenbunke. Når det sker, dannes et lille vandhul bag dæmningen, hvor myggelarver kan fanges og flamingo-skibe søsættes.

Øverst på en lille bakke bag vandløbet, midt i en lille rydning, står det gamle Trolldræ. Det har ingen blade længere, men to sammenvoksede grene danner en ring man kan kravle igenem. Stammen er hul, og kravler man op i toppen og kigger ned, kan man se vand nederst i det barnestore hul.

Den mørke Skov er ikke sjov, heller ikke om dagen. Her er kun nøgne fyrretræer, med visne grene og spindelvæv. Løber man igennem træerne kan man være sikker på at få rifter på armene, og stikkende fyrrenåle ned i kraven. Skovbunden er et svampet tæppe af gamle fyrrenåle.

Stiller man sig helt hen til kanten af den mørke Skov kan man se omridset af en myretue så høj som et menneske. Hærskarer af store røde skovmyrer afpatruljerer Skoven i døgn drift. Står man stille i nærheden af tuen kan man være sikker på at blive bidt. Sandaler er ikke velkomne.

Midt inde i den mørke Skov står det gamle Jagttårn. Bygget af mølædte jernbanesveller, halv overdækket med hullet camouflagenet står det som en uhyggelig skygge mellem stammerne. Øverst står en fugtig gammel sofa med hul ned til fjedrene. Stigen derop er rådden og usikker.



## Historier i SKOVEN

På stien op til Grusgraven kører manden med bilen ofte forbi. Normalt slipper han først hundene løs i Grusgraven.

Myretuen er tillukkende. En dag vælger drengene at rode op i den med en pind. De bliver angrebet af myrerne og en af dem taber sin sko i den bløde skovbund. Senere skal de igennem den mørke Skov om natten. Først når de er et stykke inde kommer de i tanke om myretuen.

Man bliver helbredt for sygdomme ved at kravle gennem hullet i Trolldræet. En af drengene slår sig. De andre drenge bærer ham hen til træet, hvor han kravler gennem hullet. Han får det straks bedre.

Pigen har fået sin menstruation – skal hun helbredes i Trolldræet? Hun synes det er latterligt, men går med til det. Det har naturligvis ingen effekt.

De har opdaget nogle magiske støvbolde (svampe, som når man sparker til dem siger puff, og der kommer støv ud af dem) i den lyse del af skoven. Der er nogen større i den mørke del af skoven, bag den store myretue.

# SLAGTERIET

Det store forladte industrislagteri ligger i den nordlige udkant af byen var før i tiden byens største arbejdsplads. I dag ligger parkeringspladsen øde hen. Trådhegnet, der omkranser parkeringspladsen og Slagteriet er faldefærdigt og har småhuller hist og her. Huller store nok til at man kan kravle igennem. Vagtskurene ved de to porte i hegnet står tomme og malingen skaller. Portene er lukket, men hegnet kan ikke holde nysgerrige ude.

Asfalten på parkeringspladsen er begyndt at sprække, mælkebøtter og andet ukrudt titter op af hullerne. Utydelige striber på asfalten markerer parkeringsbåsene. Lygtepæle, der før sendte lys ud over pladsen står nu som nøgne stammer. Pærerne er for længst blevet ødelagt af sten fra drenges hænder eller slangebøsser. Her på parkeringspladsen kan der spilles fodbold, løbes om kap og larmes. Ingen af nabogrundene er bebygget.

De store døre til Slagteriet er alle lukket med lænker, men lænkerne er for lange, så man kan sagtens mase sig ind i mellem dørene. Døren til sideindgangen har et knust vindue, der ligeledes kan bruges som indgang hvis man er lidt adræt.

De store slagtehaller var før oplyst af neonrør der hang i lofterne, nu hænger nogle af rørene ned, og ledningerne er blottet. De store samleband står stille og kæderne til at hænge ting i er ligeledes stoppet. Taget på Slagteriet er ikke tæt længere. Når det regner, drypper det ind, og flere år med vandindtrængning har forårsaget at 1. salens gulv er mørnet og utæt. Rust breder sig som alger på alle metalgenstande i bygningen.

Nogle af de store maskiner er blevet skilt ad, og de dele, der var noget værd er blevet fjernet. De hele maskiner står som store dyr, der sover en dyb søvn blandt døde og lemlæstede kammerater. Store og små metaldele ligger i klynger hist og her.

Her er masser af rum og gange, trapper der fører op og ned. Vaskerum, kontorrum, opbevaring og meget andet er det i sin tid blevet brugt til. Men nu står det tomt og er ideelt til gemmelege, tagfat og opdagelser. Det sidste drengene opdagede, er det store fryserum, med den store tungedør, der stadig slutter helt tæt, hvis håndtaget lukkes på ydersiden.

## *Historier i SLAGTERIET*

De begiver sig på opdagelse på 1.sal, hvor gulvet er usikkert og måske styrter sammen. De hører lyde fra stuen! De Store Dreng er kommet, og hvad vil de ikke gøre, hvis de fanger dem?

Hvem tør være inde i fryserummet længst tid? Den ene tager tid på sit ur, en er lukket inde, og de andre venter med øret mod døren, men kan kun lige akkurat høre, når der bliver slået på den anden side af den store tunge metaldør.

De finder en rød hånd på væggen i et rum i kælderen, hvor de har været før, men hvor der før ikke var nogen hånd!

De fortæller spøgelseshistorier til hinanden om de tilskadekomne medarbejdere. Engang mistede en slagter livet, da en flænsemaskine greb fat i hans arm og ikke gav slip, før den åd hans ansigt. Nogen siger, at han går igen.



# HULEN

Ude i Skoven har drengene deres hule. De har selv bygget den, og herfra udgår alle deres togter til resten af verdenen. Når man er i Hulen er man i en anden verden. Man er i den verden man selv bestemmer. Det kan være broen på et slagskib i 1700-tallet, en ubåd på hemmelig mission i Middelhavet, eller alt andet man nu vil det er. Verden udenfor er lige meget, og har ikke noget at gøre herinde. Hvis natten er mørk og våd, lukker man udgangen tæpper, og lyser Hulen op med stearinlys. Og straks er man i en røverhule, hvor der planlægges et røveri mod den onde fyrste.

Hvordan Hulen helt præcis er, er helt op til spillerne. De skal i prologen fortælle deres hule frem. Hvordan ligger Hulen i landskabet? Hvordan ser den ud udefra? Hvordan kommer man ind og ud? Hvordan er Hulen indeni? Og hvordan opbevarer de deres skat, bestående af små sprutflasker og en dolk?

# GARTNERIET

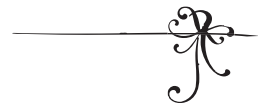
Omkranset af et højt brunt plankeværk ligger det store gartneri. Indenfor plankeværket, ligger de store drivhuse, redskabsskurene, kontorbygningen og de mange rækker med grøntsager og lignende. Med nattens komme går gartneriet fra at summe af liv til at ligge øde hen. Lamperne i drivhusene oplyser omgivelserne med et gulligt spøgelsesagtigt skær.

Blandt de mange rækker af uinteressante vækster vokser de velsmagende jordbær. Drengene har hørt at man kan finde dem tættest på de store drivhuse. Der må foregå noget i de store drivhuse, ellers ville de ikke være oplyste. Og det må være noget som andre ikke må finde ud af, ellers ville der vel ikke være plankeværk rundt om.

Det eneste menneske der er indenfor plankeværket om natten, er den gamle sure gartner. Hans lille hus ligger i forlængelse af kontorbygningen, og efter sigende har han det med at gå rundt på gartneriet om natten. Ham tilser sikkert det der foregår i drivhusene.

## *Historier i HULEN*

Hulen er deres sikre havn og indgår i flere andre scener. Eden, Ultimatummet og Klimakset foregår eller starter i Hulen og De Store Drengene er lige ved at finde den. Det er ikke nødvendigt med flere historier i Hulen, men spillerne kan dog tænkes fx at drikke sig småfulde i de små sprutflasker eller ryge cigaretter og hoste deres lunger halvvejs op.



## *Historier i GARTNERIET*

Drengene er på jordbærrov, og får sneget sig ind til jordbærrækkerne. De kan ikke vente med at smage på de gode sager, så de begynder at småpise mens de plukker løs. Den ene dreng tager et finder et stort saftigt jordbær hvor der er en kæmpe stor edderkop på. Kommer han til at tage en bid, og får edderkoppen i munden, udfordrer han en af de andre til at spise edderkoppen, eller bliver han bare chokeret og kommer til at larme?

Drengene sniger sig ind i gartneriet for at få bekræftet at gartneriet i virkeligheden er en UFO-landingsplads.

## KROEN

På et stort gulmalet hus hænger der et skilt, det i formen kunne ligne en gryde. På det står der "KRO". Parkeringspladsen foran er som oftest tom i dagtimerne, og det eneste der hænger ud her er De Store Drengene. Om morgenen, aftenen og natten står bilerne fra dem der har lejet et værelse, eller bare spiser der. Omme bagved kroen sidder byens fulde ofte på ølkasser og drikker.

Kroen er ikke del af drengenes verden, den er uforståelig, og ingen af dem har nogen sinde været indenfor. De kan fantasere om den, men heller ikke mere.

### *HISTORIER VED KROEN*

En af alkoholikerne beder dem om at løbe ned til Købmanden og købe øller til ham. Han lover dem penge som belønning, men da de vender tilbage med øllerne giver han dem ingenting.

Hvis de kommer forbi kroen om natten, kan de overvære et slagsmål. Der er blod!

## SLIKBUTIKKEN

Den gamle rare slikmutter har en lille butik, hvor hylderne er fyldt med bolcher, lakridser, vingummier, chokolade og alskens andre gode sager. En stor fryser med skydelåg er fyldt med kasser med is. Man kan få vanille, jordbær, banan, pistacie og hvad man ellers lyster som kugler i de store gammeldags isvaffer.

Hvis slikmutter er i rigtig godt humør kan være sikker på at få et stykke slik eller to når man kommer ind. Hun taler gerne om hvad de har af slik i butikken, og om hvordan det var før i tiden, da man selv lavede det hele. Hvis man lige mangler 25 øre for at kunne betale for det man gerne vil have, ser hun oftest gennem fingre med det, hvis man lover ikke at fortælle nogen om det.

---

### *HISTORIER I SLIKBUTIKKEN*

De stjæler lidt slik fra dem rare gamle dame, og får dårlig samvittighed. Slikket smager ikke godt.



# KATTEKVINDE

Det er et af de ældste huse i kvarteret, men det er ikke kun det der gør at det skiller sig ud. Det er ikke særlig velholdt, og så er det ret stort. Haven er tilgroet, med buske, træer og ukrudt over det hele. Fliserne der fører fra vejen op til hoveddøren er omringet af planterne. I græsset kan man se hvor skraldemændene går, for at komme rundt om huset til køkkenindgangen. Hvis det ikke var for skraldemændenes spor skulle man tro at huset var forladt, men det er det ikke. Kattekvinden bor derinde sammen med alle sine katte.

En gang om dagen går hun ned til købmanden og handler. Men forsigtige skridt går hun ned af trappen, ned på fliserne og ud på vejen. I den højre hånd har hun sin krogede stok, og i den venstre har hun sit indkøbsnet. Sjalet hænger over hendes skuldre, og holdes sammen med venstre hånd når det blæser. Hun ser ikke andre folk på vejen. Mekanisk går hun af sted for at hente føde til sine mange katte. Hos købmanden kan man se hvad hun fylder sit net med. Først kommer kattemaden i, så kommer der mælk, æg, grønsager og nogen gange mel og gær. Hun køber aldrig kød! Købmanden ser på hende med bekymrede øjne og de taler lavmælt sammen. Nogen gange siger han: ”Okay, men det kan ikke fortsætte sådan her meget længere”. De nikker begge to indforstået, og hun går hjemad.

Når hun når til den første flise i sin have kommer hendes katte vrimlende alt mens de mijaver, hopper op af hende og gnider sig op ad hendes ben. Forsigtigt prøver hun at komme videre uden at træde på den. Når hun er kommet ind i huset, og døren er lukket ligger haven helt øde og stille hen, og kattene er inde.

Hvis man tager fat i vindueskarmen og hiver sig op så man står på fodmuren kan man se ind gennem vinduerne i stueetagen. I nogle af stuerne er alt dækket til med lagener, og støvet ligger tykt, der hvor kattene ikke bevæger sig hen. De andre stuer er sværere at se ind i, for gardinerne er for det meste trukket for, men man kan se ind i dem gennem vinduerne fra de stuer hvor der er lagener over møblerne. De er mørke, der hænger dystre malerier på væggene og der ligger mange aviser over det hele. Store tunge møbler står langs væggene, og hendes katte er over det hele.

Kattekvinden sidder for det meste i sit køkken og strikker. Kattene render ind og ud af huset gennem kattelømmen i køkkendøren. Stokroserne vokser op ad murene og kun urtehaven er velholdt i haven bagved huset.

## *HISTORIER*

Hvad lever kattekvinden af (hun køber aldrig kød eftersom hun er vegetar, noget drengene ikke helt forstår)? Spiser hun sine katte, og ved købmanden dette, og prøver at tale hende fra det? (deres alvorlige samtaler drejer som at hun skylder ham penge). Dette kan tage sig form blot som drengenes fantasier om hendes madvaner, hvorefter de begynder at spionere hende, i kortere tid, for så er der noget nyt der fanger deres opmærksomhed.

Hvem tør snige sig ind i hendes baghave og banke på hendes køkkenvindue? Man skal gennem hendes tilgroede have og forbi hendes onde katte, der hvæser og omringer en.

(Mørk) Høje hyl høres fra hendes baghave. Tør de snige sig om og se hvad der sker? Er hun i gang med at slagte en kat? Det der reelt sker er at to katte slås, og hun iagttager det fra sit vindue, uden at gribe ind.

# MANDEN MED STENFOSTERET

Somme tider sker det at når man er et ufødt foster i sin mors mave, at der er et til foster. En tvilling. Normalt er der ingen problemer, men nogen gange går det galt. Det ene foster bliver indkapslet i det andet, og dør. Resterne af fosteret ligger som en sten i kroppen på den som bliver født. Man kan leve med det resten af sit liv uden at opdage det - leve med liget af sin ufødte lillebror under huden - et stenfoster. Det er i al fald, hvad de har hørt fra De Store Drengene.

Manden med stenfosteret er en mand med en uheldig byld på halsen. Drengene er både fascineret og frastødt af ham. Er det et stenfoster der er inde i bylden?

Manden bor på et mindre husmandssted, med alt mulig ragelse i gården og haven. En rusten traktor, tomme olietønder og hundehuse. Har en kone man aldrig ser. Kører rundt i en pick-up truck, med et haglgevær i bagruden. Han trækker på sin ene arm, og har en byld på størrelse med et blomkålshoved. Mangler den ene fortand, og generel dårlig tandhygiejne.

Hvis de møder ham om dagen er han flink. På ladet af hans pick-up truck sider hundene. Det må gerne klappe dem. Hundene er rare, flotte og generelt meget spændende. Som en lille overraskelse viser han dem hundemor og hendes hvalpe. Giver dem måske noget slik (lakrids som de ikke kan lide). Han har en masse spændende ting på ladet. Men de kan ikke lade være med at kaste stjalne blikke på bylden.

Hvis de møder ham om natten er situationen en helt anden. Hundene er bidske og gør, fråde hænger fra deres kæber. Mareridtsagtigt. Hans byld bliver mere og mere et foster. En lille dreng. Hans lillebror! Der er noget der bevæger sig i bylden, eller er det bare lyset. De bør blive skræmt fra vid og sans.



## Historier

De støder på stenfostermanden nede ved åen. Hans pick-up truck lyser ud over mergelgraven, vandet er mørkt og truende. Han smider en sæk, der bevæger sig i vandet. Hundene går amok, han slår dem. Mandens udseende ændres og han ser mere mareridtsagtigt ud. Det er ikke til at sige hvad der er i sækken. Det kan være affald, det kan være hundehvalpene. Lad tvivlen herske i deres sind. Mergelgraven er så truende at de ikke tør gøre noget.

De ser stenfosteret kommandere med hundene, alt imens manden er helt stiv. Hundene er vilde og bidske. Stenfosteret opdager dem, og de må flygte med hundene i hælene.

# Pigen

Det skal understreges, at du ikke skal forsøge at spille en realistisk pige, men drengenes billede af en pige. Pigen repræsenterer seksualitet, den virkelige verden, skellet mellem fantasi og virkelighed. Hun invaderer og nedbryder deres uskyldige, magiske verden og tvinger dem over i hendes halv voksne verden, med alt hvad den indebærer af kønsroller og seksualitet. Hun nedbryder desuden deres venskab og introducerer ukendte fænomener som intriger og individualitet.

## UDSEENDE

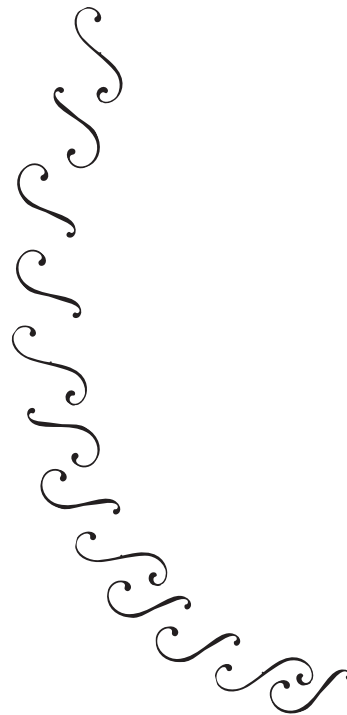
Pigen ændrer udseende i løbet af scenariet. I begyndelsen er hun bare en pige ligesom dem i deres klasse. Da hun blander sig i deres leg, er hun i første omgang ret drenget; hun kan slås, kaste med sten og skyde med luftbøsse. I løbet af scenariet bliver hun gradvist mere og mere piget. Hun skifter tøj og man kan se hendes bryster. Til sidst invaderer hun Hulen iført en lys kjole og med bånd om håret – altså rigtig piget.

## PIGENS ROLLE I HISTORIEN

Pigen er den primære antagonist. Det følgende er en skitse over de steder, hvor hun er involveret og hvordan hun langsomt ændrer karakter:

- 1 - Flytter ind i det tomme hus
- 2 - Leger med dem
- 3 - Ændrer, manipulerer og udfordrer deres leg og (fantasi)verden
- 4 - Tester dem
- 5 - Forsøger at bryde deres sammenhold
- 6 - Bliver kæreste med en af dem
- 7 - Invaderer deres allerhelligste – Hulen
- 8 - Bliver fjernet som problem

Du kan læse nærmere i de respektive afsnit. Enkelte, mere gennemgående elementer kan du læse om nedenfor. Det er mest rettet mod, hvordan du som spilleleder skal spille hende.



## LEGEN

I begyndelsen leger Pigen med i drengenes lege. Det bør være ok med dem, da hun ikke endnu er en 'trussel' for dem. Men når hun er med, ændrer vilkårene sig. Ting, som før var uskadelige og sikre, viser pludselig tænder. Man kradser sig lettere på torne og rustne søm, det bliver sværere at ramme plet med luftbøssen osv.

Senere i spillet kan hun finde på at afsløre deres fantasiverden ganske brutalt – vise dem tingene som de er, fx at 'Helvedes ophug' er 'Helmers ophug', eller generelt fjerne fantasierne fra legene (ikke mere rumpirat, Robin Hood etc.).

## PIGENS UDFORDRINGER

Langsomt begynder hun at snige sin form for leg ind. Det vil typisk være rollelege som far, mor og børn (hvor en af drengene skal fødes som barnet mellem hendes ben - måske kan han se hendes tissekone?) eller seksuelle lege som kysseleg, vise tissemand/koner, doktorlege og hvad man ellers kan finde på.

Derudover kan der suppleres med udfordringer som overskrider deres grænser, fx smadre vinduer hos kattedkvinden/gartneriet, fange hugormen, gå ind til de bidske hunde hos Manden med Stenfosteret, hvem tør være længst inde i fryserummet/kummefryseren?, sejle på tømmerflåden i Mergelgraven, spise regnorme, provokere De Store Dreng, lege gemmeleg i Den Mørke Skov om natten, køre på cykel uden hænder (hvorefter Manden med Stenfosteret kommer kørende) eller stjæle den farligste ting, de kan få fat på. Hun kommer selv med et par håndjern.

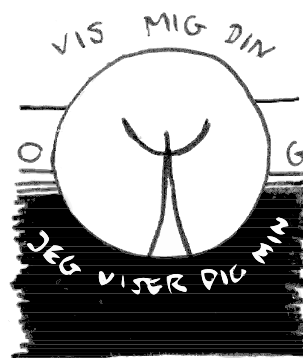
Ironisk nok viser hun dem også de måder, de kan gøre det af med hende på. Spillerne skal helst igennem flere af dem. Det er pissefarligt, og det skal være lige før, at de ikke tør. Det kan godt gå galt, men ikke rigtig galt.

Der bliver etableret en ny hakkeorden. Tidligere gik det mest af alt ud på at have en god fantasi, men nu bliver mod den vigtigste egenskab. Pigen presser dem ud i ekstreme situationer. Hvis de ikke tør lege med, er de naturligvis tusedreng.

## KÆRESTER

Pigens mål er umiddelbart at blive kæreste med en af dem. Hun vil kun have den toneangivende - lederen som de andre indordner sig under. Når en af spillerne bliver kæreste med hende, overtager han mere eller mindre hendes syn på tingene. Han gider fx ikke lege i Helvedes Ophug - det er plat og barnligt!

Hun fremprovokerer et brud med deres edssvorne regler. Du kan i de scener som følger efter etableringen af kæresteparret, lade hende tvinge ham til at bryde deres regler, ikke gide deres lege og generelt fjerne ham fra de andre (ved fx at sige, at nu skal de lave kæresteting).



Samtidig skal du gøre det klart for de øvrige drenge, at når de leger uden ham, at legen ikke rigtig virker. Det er kedeligt, og deres fantasiverden virker måske ikke rigtigt. Dette gør du, indtil de (eller du) vælger at tage en konfrontation med kæresten, og stille ham et ultimatum: 'os eller hende'.

Vælger han hende, mister hun enhver interesse for ham. Han er kun spændende, så længe det skaber ballade.

## KULMINATIONEN

Da det er vigtigt at der fremprovokeres en ekstrem reaktion, skal du bruge hende til at provokere reaktionen frem. Når de har valgt, bliver hun langt mere passiv. Hvis drengene vælger at tage livet af hende (fx ved at smide hende i Mergelgraven / i kummefryseren / hænge hende i et træ / stene hende / slippe hende ind til Manden med Stenfosterets rabiate hunde), klager hun sig, men er ikke svær at overmande. Drengene skal føle, at det er det eneste rigtige at gøre. Verden lader dem gøre det og de er uhyggeligt effektive.

# ANDRE PERSONER

## FORÆLDRENE

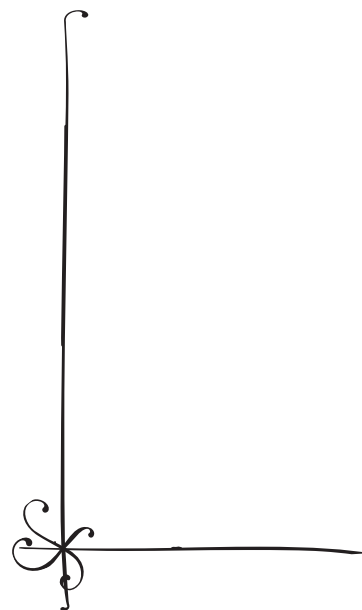
Alle drengene har en mor og en far, der vækker dem, laver mad til dem, klæder dem på og alt sådan noget. De er en del af rammerne og blander sig ikke direkte i fortællingen. De accepterer at børnene har deres verden, betegnelser for ting osv. De er ikke et vigtigt element i fortællingerne, da disse foregår i børnenes forestillingsverden. Forældrene er drengenes mentale sikkerhedsnet, og sikrer at det aldrig går helt galt. Man kan altid råbe mor eller løbe hjem.

## DE STORE DRENGE

De er en 6 store knægte der hænger ud sammen. Man kan se dem nede ved kroen, hvor de hænger udenfor og ryger cigaretter. De stiller deres knallerter på række foran dem. På nogle af knallerterne er der malet flammer og dødningehoveder. De Store Drenge klæder sig i slidte jeans og jakker med pantere eller drager på ryggen. Når de ikke køre rundt på deres larmende knallerter eller hænger foran kroen kan de finde på at drive rundt i kvarteret.

Man skal holde sig fra dem når de står og hænger. Det er sket, at de stiller sig i en rundkreds og spørger: "Hvad laver du?" mens der bliver pustet røg ud i hovedet på en. Lige meget hvad man svarer kommer der lidt flere spørgsmål og det ender gerne med at man får en flad eller bliver væltet. Ydmyge og skræmme skal de i hvert fald.

De Store Drenge har en central rolle i enten første eller anden akt, hvor de er lige ved at opdage og ødelægge Hulén. Denne historie er med til at understrege Huléns sårbarhed, samtidig med at den etablerer De Store Drenge som fjende.



## LILLEBRØREN

En af drengene har en lillebror, der er et par år yngre, og han har det med at rende i hælene på dem. Han forstår aldrig helt legen, og tuder gerne hvis han ikke får det som han vil, eller truer med at sladre hvis de har lavet noget de ikke måtte. Lillebroren er generelt en klods om benet og er aldrig med på noget sjovt. Hvis han skal bruges til noget gider han ikke være med, og hvis man vil slippe af med ham, så er ham ikke til at slippe for.

Lillebroren er på ingen måde mere end et krydderi til fortællingerne, en kilde til modstand og lidt irritation.

# FLOWCHART

## FØRSTE SCENER

## Eventyr OG FORTÆLLING

## REGLERNE

### PROLOG

- Introduktion
- Kort udleveres

- Fortælling fra egen barndom
- Fortælling baseret på genstande

### FØRSTE AKT - DAG

- Pigen flytter ind
- Eden / Rituallet

- Eventyr i daglandet  
Alt er forholdsvist ufarligt, kun en enkelt natscene viser hvad der er i vente



Regler etableres

Regler stadfæstes

### ANDEN AKT - TUSMØRKE

- Kærester
- Ultimatium

- Eventyrerne fortsætter dog nu blandet med Pigen tests, og møder med de mørke scener. Det bliver værre og værre



Regler udfordres

Regler brydes

Konsekvensen af regelbrudet vises

Regler genetableres

### TREDIE AKT - DAG

- Overnatter i hulen
- Pigen dukker op
- Klimaks

- Genfortæller oplevelser fra første akt

Regler brydes igen, og der trues med et alvorligt brud (afsløring af hulens beliggenhed)

Endelig konsekvens af regelbrudene



COPYRIGHT 2003