





MØRKERÆD?

Introduktion

Forfatter: Jesper Stein Sandal
System: Systemløst
Genre: Actionkomedie / Slapstick

Dette scenarie er en komedie med stort K. Spillet skal derfor formes så frit som muligt omkring spillere, steder og bipersoner, hvorfor scenariet heller ikke vil indeholde et såkaldt 'flowchart', da et vigtigt element i enhver komedie er det uforudsigelige, og derfor skal humoren og historien ikke hindres af et stramt forudbestemt handlingsforløb.

Hvis spillet alligevel er ved at gå i stå og spillerne ikke selv kan forme historien, kan dette gøres ved hjælp af bipersonerne.

Frem for alt skal tempoet holdes højt. I actionsekvenser kan slowmotion, altså udførlige beskrivelser af en afgørende eller kritisk handling, dog virke glimrende som kontrast til det høje tempo i resten af historien.

Bipersonerne skal altså i samspil med spillere skabe historien, ikke en ny idé, men til gengæld en idé der stiller særlige krav, både til scenariet men især til spillere og spilleleder. Derfor kan jeg kun minde dig som spilleleder om de tre T'er: Timing, Timing og Timing!

Aften. Steen har været i bad under de sædvanlige højlydte protester og forsøg på at undslippe. Hans far har læst 'Alexander Salamander' og har lige slukket lyset. Steen ligger med vidt opspilede øjne sammen med Stoffer og forbedrer sig til nattens kamp mod uhyrerne under sengen...

Aften. Under sengen vågner uhyrerne under sengen i Steens værelse. Seks uheldige individer der aftenen i forvejen læste tegneserier i stedet for at deltage i jagten på Steen, kaldes op til Dronningen, som styrer sine monstre med hård hånd.

Her starter selve scenariet. Spilpersonerne kastes for fødderne af Monsterdronningen. Hun er særdeles utilfreds med deres indsats de sidste par nætter og forlanger at se resultater i nat, ellers...

Hvis spilpersonerne ikke får ædt Steen i nat, bliver de idømt *Straffen* (Bortvisning fra Landet Under Sengen), hvilket er værre end en dødsdom, da livet som landflygtigt monster ikke er en dans på LEGO-klodser (Der lurker farer som støvsugere, skabsmonstre, Ajax og familiebesøg ude i Den Store Verden).

Men natten er jo endnu ung! Der kan sagtens nå at ske ting som ingen havde drømt om. Steen og Stoffer vil naturligvis forsvare sengen til det sidste. Spilpersonerne vil opleve at gøre fælles front med Steen for at slå angreb tilbage fra Klædeskabet og Steens Cykel. Efter dramatiske



kampe, finder spillpersonerne måske ud af, at de er afhængige af Steen: hvis han holder op med at tro på dem forsvinder de! Kan de forhandle en aftale i hus om, at Steen bliver ved med at tro på dem, og de til gengæld lover ikke at spolere hans nattesøvn? Hvad sker der, når de præsenterer dette for Monsterdronningen? Kan de udnytte, at der lurder en revolution i alle krogene Under Sengen? Vil det lykkes dem at skabe en fredelig sameksistens med Steen, eller vil de heroisk ofre sig for at forsvare Steen mod den evige trussel fra hans cykel? Eller vil de vælge at alliere sig med cyklen for at vælte dronningen?

Der er mange muligheder, men kort fortalt vil scenariet (formentlig) komme til at indeholde:

- Indtil flere konfrontationer med Steen&Stoffer
- Angreb fra Steens Cykel og Klædeskabet
- Indseelsen af afhængighedsforholdet mellem Monstrene og Steens fantasi
- En Revolution i Landet Under Sengen

Slutningen er ganske op til spillerne, men da Landet Under Sengen er dejligt korrupt, skulle en revolution kunne gennemføres i stor actionstil. Spørgsmålet om hvem der skal være den nye leder, besvares bedst i afsnittet om bipersoner, men der er intet i vejen for at initiativrige spillpersoner kan opnå en hvis magt i landet.

★ AT KØRE SCENARIET

Folk elsker at pådutte de stakkels spilledere en bestemt underlægningsmusik, som de selv elsker at bruge, fordi de netop til dén film havde en sød pige med i biografen og musikken derfor virker ekstra spændende.

Men sådan er jeg ikke (sagde forfatteren og pudsede sin glorie). dog et lille tip: jeg skriver bedst når jeg hører musik. Oftest er det mit yndlingsorkester, der generer naboerne i de sene nattetimer, men hvis jeg skriver et mere spooky scenarie, hører jeg ofte den musik, jeg har tænkt mig at bruge som underlægning senere. Nå, nok vrøvl. Det jeg prøver på at sige er, at bibliotekernes musikafdelinger kan være de rene skatkamre i den henseende. En suspekt, dystert opera, eller et voldsomt symfoniorkester, er en god afveksling fra det evindelige „Frankenstein” eller gregorianske munkesang. Eller endnu bedre: smæk en tudsegammel gyserfilm i sort-hvid på videoen, og sæt så mors gamle Philips kassetbandoptager igang (stumfilm er bedst.

da replikkerne kan tiltrække sig unødigt opmærksomhed). Resultat: en ny dimension til begrebet „soundtrack”.

Nå, nok om musikken, en anden ting forfattere elsker at bruge masser af spaltepads på, er indretningen af spillelokalet, og vedlægger en liste over nyttige rekvisitter, der er længere end Steens ønskeseddel.

Vi kan hurtigt blive enige om, at det er ret træls at forsøge at spille rollespil i et klasselokale, oplyst af de sædvanlige tre rækker lysstofrør og med væggene dekoreret af alfabetter, Jamie Walters plakater og andre børnetegninger.

Problemet kan løses ved at medbringe en håndfuld fyrfadslys og et spinkelt håb om, at rullegardinene virker. Jeg har selv forsøgt at spille et rigtig dejligt ondt Kult-scenarie en sommereftermiddag i et lokale uden gardiner (vi beklager denne unødvendige anekdote. Red.).

Rekvisitter, der kunne være rå, at have med i scenariet (han kunne alligevel ikke styre sig. Red.), kan f.eks. være en stor papkasse, en sugekoppistol, Stofferboldsmasker til alle, slim (hug det evt. fra lillebror, eller få højere kemikarakter ved at spørge din kemilærer om opskriften), eller en god lommelygte.

Rekvisitter, der vil være knap så tjekkede at slæbe med, kunne være: dyner (farligt ved natperioder), baseballbats, vandballoner (hmm, kunne måske alligevel... nå pyt), eller tegneserier (de virker dragende på nørder i alle aldre).

Terninger? Hjælp! En psykopat! Han sagde ”Terninger”! Ok, slap af. Godt nok er man i disse moderne con-tider nødt til at betegne sine scenarier som „systemløse”, hvis man da vil være med på trendbølgen. Men nu har vi jo kun sagt *systemløst*, ikke *terningsløst*, så hvis du skulle komme til at rulle et par terninger (f.eks. en enkelt sekssiders eller to), er det i orden, bare der ikke er nogen der sladrer.

Erfaringerne viser, at action bliver en anelse mere hæsblæsende, hvis et par terninger tilfældigvis ruller henover bordet. Jeg (der som sædvanlig prøver at vaske hænder og feje ind under gulvtæppet på samme tid. Red.) vil ikke anbefale et specifikt system uden at få sponsorstøtte, så derfor: rul dine yndlingsterninger, hvis du kan se, at spillerne kigger på dig med deres våde hundeøjne, når du proklamerer, at de godt kan pakke deres terninger ned igen (men lad helst være med at opdigte stats mv. Det tager for lang tid).



★ VI MÅ VIDERE

Vi lægger ud med en beskrivelse af Steens værelse, så du har et overblik over hvad spilpersonerne skal begive sig ud i. Det er en god idé at give spillerne en beskrivelse af, hvad de kan se, når de titter ud fra under sengen.

Midt ude på gulvet, badet i månelys (skæret fra gadelampen) ligger en bunke tegneserier (Kaptajn Napalm) og udstyret til Stofferbold: en rugbybold, to krokethøller, en baseballhandske, to masker og en ludobrik.

Henne i hjørnet mellem døren og kommoden ligger en bunke af Steens gamle legetøj, kronet med Steens tidsmaskine og ved modsatte væg i klædeskabet, hvor døren står på klem kan man skimte to par øjne (klædeskabsmonstrene Benny og Freddy).

Oven på klædeskabet ligger Steens brædtspil i rodede æsker og truer med at falde ned og blande sig med spanden med byggeklodser og legetøjsbiler.

Ved fodenden af sengen står en lille reol, fyldt med ældre årgange af Kaptajn Napalm og i hovedenden står natbordet med en tomt glas, to pakker tyggegummi og Alexander Salamander. Nede fra stuen høres endnu lyden af tv'et (iblandet en snorken fra Steens far?) og under døren siver en smal stribe lys ind ude fra gangen.

★ LANDET UNDER SENGEN

Landet Under sengen regeres med hård hånd af den vidunderligt onde, grusomme og tillige vederstyggelige Dronning Grimselda, der overtog magten ved et slimet kup, da Steen fyldte seks år.

Selvom det på den udenforstående tilskuer og specielt mødre ikke virker som om der er plads under sengen for de ophobede dynger af legetøj, tegneserier, madrester og snavsetøj, bor der henved 249 slimede monstre med tentakler, øjne på stilke, grøn hud og skarpe tænder under Steens seng. Under sengen hører man sjældent nyt fra omverdenen, kun af og til får man besøg af et parcelhus- eller baghavemonster, der kan fortælle nyt fra fjender og familie.

Det eneste monster under sengen, der kan påberåbe sig at have næsten lige så stor indflydelse som Dronningen, er den gale heksedoktor Dr Güntenfind, der er et af de

ældste monstre under sengen. Han har tidligere huseret under et legehus i en børnehave, men måtte flytte, da forældre havde klaget over, at børnene 'legede doktor' for tit.

Hierakiet under sengen er simpelt: kaotisk. En tommefingerregel siger dog, at af to monstre, er det den med de længste tentakler, som har højest status, men naturligvis kan andre faktorer, såsom fiskeånde og voldsom savlen også spille ind.

Dagligdagen (natlignatten?) går for de fleste monstres vedkommende ud på at genere hinanden mest muligt, men enkelte individer har opnået en status, hvor de har mulighed for at drive jagt på Steen, en kamp der endnu ikke har givet det ønskede resultat, men man har alligevel gjort fremskridt på visse fronter. Blandt andet er Steen ikke længere i tvivl om deres tilstedeværelse, hvilket bryder ham langsomt ned, og som tempoet og situationen ser ud nu, bliver Steen aldrig konfirmeret! Hvis bare han dog ikke havde Stoffer!

Om Spilpersonerne

★ GENERELT

Spilpersonerne har voldt mig en del kvaler. Da det er en komedie er det naturligvis let at gribe til klichéer, men det viste sig ikke at være nok. Derfor foretog jeg en *casting*. Det vil sige, at jeg satte (kendte) skuespillere på de tænkte roller. Jeg har så beskrevet spilpersonerne ud fra, hvordan jeg forestiller mig disse skuespillere ville spille rollen. Det er næppe nogen god idé at fortælle spillerne, hvem jeg havde tiltænkt deres rolle, men det kan være ganske rart at have i baghovedet, mens scenariet gennemlæses (og skrives). For at komplicere det hele ud i ekstremerne, bliver spillerne beskrevet, som deres egne sønner ville gøre det i en stil, der meget passende kunne hedde "Min Far" (eller er det mon bare en undskyldning for at få lov til at klampe så mange infantile stavefejl ned som muligt? Red.).

Hvordan ser de ud? Godt spørgsmål. Min mening er, at de er udstyret med øjne, fede blævrende kroppe og tentakler *ad libitum*.



★ BRIAN (BRIH'WAHNJ)

Brian er den stumme actiontype med det knappe ordforråd og jernnæverne. Han er dog en lettere kikset actionhelt, idet hans smarte replikker alt for ofte ender i sort snak. Desuden lider han af de sædvanlige problemer, som hans type har. Han er ganske vist hårdfør, men hans primadonnanykker har udviklet sig til egentlig forfængelighed. Og så er han klodset (især når det virkelig brænder på).

(spillet af Arnold Schwarzenegger)

★ DENNIS (D'AEHN N'HIIZ)

Dennis er en hidsigprop. Hvis verden går ham for meget imod, ser man ham ofte stå og hoppe op ned (gerne på en eller anden uskyldig genstand), mens han affyrer en række eder og forbandelser, der ville give Sprognævnet stof til hundredevis af møder.

Oven i det hele er han en sarkastisk lystløgner, der snakker som et vandfald, hvilket kan virke belastende på hans omgivelser. Specielt fordi han elsker at prale.

(spillet af Steve Martin)

★ HARRY (H'RAR'HYI)

Harry den kyniske, lidt gammeldags, heltetype. En moderne ridder, der ikke går afvejen for at ty til skydejern og whisky-flasker.

Selvom han har overblik, er det ikke altid, at hans omgivelser får særlig meget ud af det. Han er hemmelighedsfuld, og virker autoritær på de fleste, uden at det nødvendigvis skyldes, at hans forslag og idéer egentlig er fornuftige. De virker måske bare sådan.

Og ja, selvfølgelig lægger han damerne ned på stribe. På dét punkt er hans timing perfekt (bortset fra, at han har hang til de farlige af slagsen).

(spillet af Humphrey Bogart)

★ IB (IP'XZYH'TGW)

Ib er lidt af en charmetrold. Han slipper altid godt afsted med egentlig ikke at lave noget som helst, og overlade det grove arbejde til andre.

Han har stil og er ikke bange for at vise det.. Altid er han høflig og taler pænt. Selv når han påtager sig rollen som moralindpisker.

(spillet af Sean Connery)

★ KURT (QRH'TH)

Kurt? Ja på ét eller andet tidspunkt bliver man nødt til at begynde at ignorere ham. Hans talestrøm løber hurtigere end kvinder på udsalg (typisk. Endnu en mandschauvinistisk, dobbelt-tydig og dårligt formuleret metafor. Red. (typisk kommentar fra Red. Forfatteren)).

Tale kan man normalt leve med, men Kurt har tilsyneladende gjort det til sit levebrød at provokere folk. En hæmningsløs lystløgner. Og for at gøre ondt, så bestiller han mildest talt ikke en sk...

(spillet af Eddie Murphy)

★ VIGGO (W'HIQ'UOH)

Viggo er et flinkt, omend noget misforstået monster. Ingen forstår rigtig, at han faktisk er ganske sentimental og hjælpsom. De fleste ser ham blot som en klods om benet, der ikke forstår et vink med vognstang. Hans pågæenhed skyldes primært hans naivitet. Men denne naivitet er samtidig hans charme.

(spillet af John Candy)



Begivenheder og Konsekvenser

★ EN UDPOST

Ak, ja efter at Dronningen med hæsrallende stemme har proklameret dommen over spilpersonerne, bliver de ført ud til Den sidste Udpost, på grænsen mellem Landet Under Sengen og Steens Værelse. Her smides de mindre blidt udenfor pigtrådshegnet og de tre løjtnanter Mogens, Torben og Preben vender tilbage til deres vante poster i vagttårnet lige i nærheden.

Spilpersonerne har ingen andre hjælpemidler end, hvad der befinder sig i værelset og så naturligvis deres strålende intelligens (fnisl!).

★ FØRSTE KONTAKT

Som sædvanlig ligger Steen lysvågen i sin seng, og sammen med Stoffer diskuteres aftenens plan mod uhyrerne.

Før spilpersonerne kommer alt for godt igang (lidt småskænderier er alt hvad de må nå til), lyder det obligatoriske spørgsmål oppe fra sengen: „Er der nogen uhyrer under min seng i nat?”

Alt efter spilpersonernes reaktion, vil Steen svare igen, ved enten at

- nedsænke en sonde (en til formålet konstrueret halmdukke), foregivende, at han er på vej ud for at tisse.
- forsøge at overliste monstrene, og mase dem med 23. bind af hans fars leksikon (dét med Tortellini...).
- dumpe en vandballon for at vise, hvem der bestemmer.
- forsøge at kravle op på natbordet og med lasso forsøge at nå en af kroketkøllerne.
- fodre spilpersonerne med madrester for at lokke dem ud i månskinnet, hvor han bakket op af Stoffer kan skyde på dem.

Uanset, hvad der sker, vil alt gå galt og det hele ende i en heftig duel på fægtende tentakler og snappende tænder og sugekop- og vandpistol.

NB: for et dejligt snavset monster, er det ikke ligefrem behageligt at få sprøjtet vand på sig.

★ MODANGREB

Efter heroisk at have slået spilpersonernes første angreb tilbage, beslutter Steen & Stoffer sig for at benytte chancen for at få fat i våbenarsenalet, hvoraf de fleste ting befinder sig i hjørnet henne ved døren. Stoffer vil holde Steen dækket med vandpistolen, mens Steen via natbordet, med et reb bundet fast til en knage på døren, vil forsøge at nå bunken i hjørnet.

Hvis spilpersonerne reagerer tilfredsstillende hurtigt, kan de måske være heldige nok til at fange Steen i hjørnet. Sejren vil da synes sikker, især fordi Stoffer hurtigt løber tør for vand, men...

★ BAGHOLD

Inde i Klædeskabet, har man på et rodet, udisciplineret og særdeles uforberedt krisemøde, netop besluttet, at da Landet Under Sengen tilsyneladende har indledt et massivt angreb på Sengen (og Steen), er det nu, at chancen byder sig, hvis man vil have en bid af kagen.

Nu er monstre ikke begejstrede for at dele, så derfor må spilpersonerne dø! De bliver altså fanget i en krydsild mellem Steen og Klædeskabets kommandosoldater Benny og Freddy.

Nu er Steen selv fanget i en ubehagelig situation (se forrige afsnit) og situationen er ikke blevet bedre ved **Benny** og **Freddys** tilsynekomst. Således vil det ske, at Steen og spilpersonerne kommer til at gøre fælles front mod Klædeskabshæren: Steen fordi han skal tilbage til sengens sikkerhed med våbenarsenalet. Spilpersonerne fordi Benny og Freddy er så snotdumme, at de prøver at æde alt, hvad de kommer i nærheden af. De lader sig kun slå tilbage af gode gammeldags kontante tæsk med hugtænder, fangarme og hvad man ellers er udstyret med som monster.



★ KAMPENE FORTSÆTTER

Mens den heftige nævekamp finder sted mellem spillpersonerne og Klædeskabs-monstrene, ser Steen sit snit til at smutte tilbage til Stoffer i sengen med våbenkassen.

Skulle spillpersonerne have voldsomme vanskeligheder med Freddy og Benny, kan Steen evt. redde dem med et par velrettede skud med **Transmogrifferpistolen** (lave dem til orme, maskingeværsgreder *whatever*).

Når de, eventuelt efter flere salver og et par heltmodige kæbestød endelig er uskadeliggjort, kan kampene forsætte efter en kort hvilepause.

Steen vil naturligvis forsøge at udnytte sine Hemmelige Våben (se dette kapitel).

Når du mener, at spillpersonerne er ved at blive møre, eller du mener, at kampene risikere at „komme for langt ud”, er det tid til at lade spillpersonerne opdage, at de aldrig ville kunne leve uden Steen...



★ AFHÆNGIGHEDEN

Lad evt. Steen falde ud af sengen. Spillpersonerne vil formentlig kaste sig over ham, mens de bliver overdyngnet med salver fra Stoffers vandpistol, enkelte vandballoner. Når de så endelig sætter tænderne i ham, chokeres de: *de går langsomt i opløsning*. Fænomenet bedres omgående, når de slipper ham.

Hvis de ikke gør det, vil Stoffer tænde lyset (han er selv ved at blive til et tøjdyr). Lyset gør så ondt, at spillpersonerne er nødt til at søge omgående dækning.

Når de slipper ham, enten frivilligt eller på grund af lyset, begynder de igen at antage fast form.

Det skulle nu ikke være særlig svært at indse, at de ikke kan æde Steen uden selv at gå til. Den



løsning kan de selvfølgelig godt vælge (se afsnittet Slutninger). Det vil dog være klogere om de vælger et andet alternativ.

★ BAGHOLD 2

Hvordan det kunne lade sig gøre uden, at nogen bemærkede det, er uvist. Men det er en kendsgerning, at **Steens cykel** i løbet af eftermiddagen har sneget sig op på Steens værelse og gemt sig i en krog. Og ventet på det rette øjeblik.

Netop som den rystede Steen har slukket lyset og er på vej i seng igen og spillpersonerne slikker deres sår og undrer sig over det skete, springer Steens røde drengcykel uden støttehjul frem fra en skygge og kaster sig over Steen med den klare hensigt at dræbe ham.

Skulle spillpersonerne endnu ikke have forstået sammenhængen mellem deres egen eksistens og Steen, er der her endnu en mulighed for at understrege problematikken. Når cyklen har væltet Steen og er godt igang med at smøre ham ind i i cykelolie (for at gøre måltidet mere delikat), vil spillpersonerne, begynde at *fade*, i takt med at Steens chancer begynder at ebbe ud.

Hvis spillpersonerne udviser initiativ til at redde Steen, kan de for eksempel smide den cykelpumpe, der er trillet frem for fødderne af dem, hen til ham (en cykelpumpe er et fantastisk redskab til at tvinge en cykel til at adlyde).

Hvis de blot forholder sig passive, vil Stoffer forsøge den risikable manøvre.

Steen vil bruge cykelpumpen til at tvinge cyklen i knæ, så han kan lukke luften ud af dækkene og smække låsen. Cyklen vil tilbringe resten af scenariet knurrende og hvæsende, lænet op ad skabet (nøglen til låsen ligger på gulvet).

★ FORHANDLINGER

Det er nu det kloge monster begynder at forhandle med sin fjende. Og Diktator Steen er villig til at forhandle (sammen med Admiral Stoffer).

Begge parter vil formentlig starte med at forlange modpartens betingelsesløse overgivelse, hvilket naturligvis er en umulighed. Der skal gode argumenter til, hvis man vil have en egentlig fredsaftale i stand (man kunne f.eks. tilbyde at hjælpe med at skaffe Steens cykel af vejen, sende hele Landet Under Sengens Hær mod

Klædeskabet, eller hjælpe med at formidle kontakt med rumvæsner).

Hvis spilpersonerne opnår mere end en midlertidig våbenhvile, står de overfor et nyt problem: hvordan overbeviser man resten af monsterbestanden om, at de ikke skal bekriige Steen?



★ AUDIENS

For at komme tilbage i Landet Under Sengen, skal spilpersonerne først diskutere (skændes) med vagterne ved porten (de tre løjtnanter). Uanset hvilken argumentation de vælger, vil de ikke kunne overbevise alle tre på én gang. De kan derimod håbe på, at de tre begynder at slås indbyrdes. Den løjtnant, som deres argumentation falder i bedst jord hos, vil da kunne se sit snit til at lukke dem ind, mens de andre to slås videre.

Den mest indlysende handling tilbage i Landet Under Sengen, vil være at forlange en audiens hos Dronningen. Hun vil tage imod, siddende i sit badekar med kogende slim og rådden mælk, men hun vil ikke blive overbevist og sender dem bort, og forlanger, at de skal skaffe Steen på et sølvfad inden daggry.

Det eneste argument, hun vil falde for, er hvis de skulle nævne hans cykel...

★ PEACE IN OUR TIME...

Smidt ud af Paladset ser det sort ud for spilpersonerne. De har nu kun mulighed for at gå ud og æde Steen (og gå til grunde med resten af Steens fantasiverden), starte en revolution (se næste afsnit) eller måske samle alle landets monstre til en rask lille fredsmarch?

En fredsmarch vil starte som en tilsyneladende succes, indtil de revolutionære kræfter i Landet Under Sengen, slutter sig til demonstranterne (bannere er naturligvis blevet produceret i et rasende tempo).

★ VIVA EL REVOLUTIONE!

De revolutionære har længe gemt arsenaler af affald, molotov-cocktails mv. til en situation som denne. Derfor går der ikke længe før Landet Under Sengen genlyder af salver fra AK-47'ere (obligatorisk udstyr i en enhver moderne revolution) og tåregassen siver ind og ud mellem sandsækkene. Alt dette sker temmelig hurtigt og før spilpersonerne kan nå at forhindre det, er revolutionen brudt ud, og monstrene begynder at tale skraldespansk som det hører sig til i en ægte bananrepublik. Spilpersonerne kan nu vælge at slutte sig til de stridende parter (der er frit valg af hvilken side de vil støtte), eller fortsætte med at synge protestsange.

I løbet af revolutionen er der frit valg på alle hylder i galleriet af Bipersoner, der vil gøre alt for at aflede spilpersonerne fra deres vej mod målet (undlad dog at forvirre ved at bruge for mange bipersoner. En håndfuld vil være rigeligt).

Scenariet vil nu kulminere, når den vindende side (naturligvis den med spilpersonerne, hilsen Hollywood) indtager paladset og hejser flaget til sejr i samme øjeblik, som nullermændenes fredsdemonstration kommer trampende ned ad hovedgaden (se **Nullermænd for Fred**).

Det er nu tid til at gå til afsnittet Slutninger for at finde ud af, hvordan det hele ender...

★ FLOWCHART

Ok, jeg løj da jeg indledte scenariet med at proklamere, at der intet flowchart var, for intet scenarie uden flowchart (det siger de kloge i hvert fald). Jeg har vedlagt det som et bilag (så der er større mulighed for at det kan blive væk, eller spildt kaffe på det).





Slutninger

★ MARTYRIUM?

Skulle spillersonerne vælge at blive uden for Landet Under Sengen, indtil den bitre ende (daggy) for at redde Steen, vil de jo desværre dø, når solens stråler lyser værelset op og Steen springer ud af sengen, tæt fulgt af Stoffer for at skynde sig nedenunder og se tegnefilm og æde chokobomber.

Der er dog mulighed for at få dem på andre tanker: lad dem f.eks. høre kamptumult fra inde under sengen (nogle har måske hørt deres argumenter og startet en revolution på egen hånd). De har nu mulighed for at smutte ind og deltage i fornøjelighederne.

Deres død vil heller ikke hjælpe Steen, da deres plads blot vil blive overtaget af nye monstre næste nat...

★ TÅBEDØDEN

Denne slutning indtræffer, hvis spillersonerne insisterer på at æde Steen. Hvis de ikke har forstået konsekvensen af deres egne handlinger, må de føle på den hårde måde: når Steen dør, dør de også. Steen lever i realiteten videre, men er „blevet voksen”. Og da monstrene i hans fantasi vandt over ham, er han som voksen en ond og følelseskold skabning, der lever i skyggen (lad endelig spillerne finde ud af dette, evt. ved at springe 20 år frem i tiden).

Denne slutning skal helst undgås, men tages alligevel med for overblikkets skyld.

★ DRONNINGEN OVERTALES

Hvis spillerne skulle nævne Steens cykel for Dronningen, bliver hun væsentlig mere samarbejdsvillig, og vil tage initiativ til yderligere forhandlinger med Steen. Især vil hun gå varmt ind for forslaget om, at monsterhæren vil indgå i en alliance med Steen om at holde cyklen væk.

Spilpersonerne vil blive benådet og alle vil leve lykkeligt til deres dages ende. Næsten. Hvis du har forelsket dig i et par bipersoner, er der stadig rige muligheder for at starte en revolution. Denne gang vil det blot være de konservative kræfter, der tager initiativet.

★ STATUS QUO

Hvis spillersonerne forholder sig alt for passivt under de dramatiske begivenheder under revolutionen, vil de konservative kræfter sejre, spillersonerne blive taget til fange, pint og plaget indtil de bliver smidt ud af huset. Derfra har de naturligvis mulighed for at finde en ny seng at bo under. Slutningen vil da alligevel kunne betragtes som en smule *happy*, hvis de flytter ind under Steens evige plageånd, Kurts seng. Eller Sussis. Eller Marlenes?

★ REVOLUTIONENS BØRN

Selvom revolutionen virker kaotisk, vil det alligevel lykkes spillersonerne at sejre, naturligvis efter at have gennemgået en blanding af god gammeldags revolution og et lidt så velkendt og traditionelt militærkup. Som den sejrende part, skal det naturligvis fejres med dundertaler til masserne og små hyggelige attentatforsøg.

Efter den vellykkede revolution skal spillersonerne begynde at opbygge et nyt samfund, der kan leve i fredelig sameksistens med Steen.





Eventuelle overlevende blandt de konservative kræfter vil drage i eksil udenfor Sengen. Måske vil de endda opbygge et nyt monsterdiktatur under Sussis Seng?



Bipersoner

Signaturforklaring

I de følgende beskrivelser af bipersoner, er anvendt en særlig signatur for venner og fjender (i forhold til spilpersonerne):

-  Betegner de revolutionære, mulige allierede
-  Betegner de absolutte dødsfjender
-  Betegner de fjendtligt stemte
-  Fredselskerne

DRONNING GRIMSELDA

Vidunderligt slimet! Ganske enkelt. En sand vederstyggelighed i sine unge dage, selvom hun stadig med sin dunst og sensuelt vrikkende tentakler kan få de fleste unge hankønsmonstre til at savle og udstøde primitive gryntelyde. Men tag ikke fejl af hendes klamme ydre! Bag den skællede hud lurker en nådesløs diktator. Elsket og frygtet af folket, og vé den, der måtte trodse hendes bud!

Men nu er det jo ikke kun slim det hele. Hun har da følelser - had for eksempel. Hendes had til Verden Udenfor Sengen er kendt vidt omkring, men de færreste ved, at hun også hader kanelsnegle, skolebusser, offentlige toiletter, gadefejere og stumfilm.

Frygt kender hun også til, dette hårde og ellers ukuelige kvindemonster. Hun frygter rengøringsmidler - som de fleste af den slags monstre - men langt mere hemmelig er hendes frygt for drengecykler. Da denne frygt jo som det måske er læseren bekendt, deles af Steen, er der måske her et omend lille og umiddelbart ubetydeligt emne, som de to ellers vidt forskellige personligheder kunne enes omkring. Måske er Steens grusomme cykel nøglen til fred og nattero i det lille børneværelse?

DR GÜNTEFIND

Alle siger han er gal. Selv kunne han ikke være mere enig. For hvor var man henne, hvis ikke et monster, der titulerer sig selv 'Dr' skulle være en rablende galning? Alligevel har han folket i sin magt. Selv



Dronningen tier, når han taler, vel og mærke indtil dét punkt i alle hans dundertaler, hvor det ender i sort snak, og folkemængden bryder ud i vild jubel.

Hans politiske motiver er vage. Umiddelbart er han yderst konservativ og tilhænger af det nuværende monarki, men samtidig taler han uafbrudt om forandringer. Forandringer, som han efter eget udsagn, håber kommer gennem hans egen og hans kollegers forskning. Han har da også stiftet en delvist politisk bevægelse, sammen med **Professor Hintenburg** og **Professor Schlumpfenkvaser**, kaldet „Knäckhen und Bräckhen“. Bevægelsens tilhængere er en noget broget flok, der er temmelig forvirrede, men som mener at de tre professorer bør ophøjjes til noget nær gudestatus.

NB: allen die Professoren snakken mit ein deutchen Accent, jah?

PROF. HINTENBURG

Landet Under Sengens absolutte overnazist. Han viger ikke tilbage for at bruge metoder, der selv i monstrenes inderkredse betegnes som afskyvækkende.

Skulle spilpersonerne havne i en situation, hvor en god gang hyggetortur var på sin plads, vil Hintenburg straks stille sig til rådighed med sin ekspertise.

Han er arketypen på den klassiske nazist. Lige fra strækmarch til heil-bevægelser. Blandet med en god portion gal videnskabsmand, burde han ganske enkelt optræde i sort/hvid.

Han har dog én stor svaghed: i sin spæde ungdom var han sanger og skuespiller i indtil flere musicals (et Broadway-monster). Derfor bryder han en sjælden gang ud i sang, når han bliver optaget af sit arbejde. Det er naturligvis ikke særlig smart, hvis han vil opretholde sit image, så hvis personerne havner i hans torturkammer, foreligger der en komisk måde at få dem ud på:

I sin iver bryder han ud i sang, bliver flov, og slipper spilpersonerne fri, hvis de lover ikke at sladre.



PROF. SCHLUMPFENKVASER

Visioner. Det må man have. Og prof. Schlumpfen-kvaser har dem. Til overflod dristes man til at sige. En idealist, der ser sin egen forskning i dinosaurernes liv og færden som verdens redning. Der går onde rygter indenfor magtens inderste cirkler om, at han skulle være den hemmelige leder af den revolutionære studenterbevægelse Rød Slim. Under alle omstændigheder, så han helst, at folket væltede dronningen af tronen og indførte Det Perfekte Samfund (professoren mener, at dette skulle dække over et neo-marxistisk samfund med stærk inspiration fra et maoistisk-leninistisk demokrati).

Han har ofte kastet sig ud i spontane énmandsdemonstrationer, hvor han har vandret op og ned ad hovedgaden, mens han har sunget socialistiske slagsange. Hver gang har hans kolleger reddet ham og undskyldt overfor masserne, at han blot var beruset.

GENERAL SLATTON

Som øverstkommanderende for Landet Under Sengens væbnede styrker, sidder General Slatton på en meget magtfuld post. Som man naturligvis måtte forestille sig, har denne magt ikke forbedret hans i forvejen afsporede psyke. Psykopat? Ja, selvfølgelig. Han ærgrer sig over, at Monsterhæren ikke er udrustet til tænderne med flammekastere, F-16 jagere og professionelle feltrationer. I stedet må han nøjes med en håbløs samling værnepligtige, der er mere optaget af at smigre sig ind på det modsatte køn, end at træne tentakler og strategier.

Som bitter krigsveteran (han har flere proteser efter skader fra rangler, luftpistoler mv.) er han selvfølgelig lettere psykotisk. Skulle revolutionen gå ham imod og hans tropper vende sig imod ham, vil han hurtigt indrette sin egen maskingeværrede, hvor han vil sidde forskanset de næste tyve års tid.



ADMIRAL TORSKEFJÆS

Misforstået. Dette stakkels, forfængelige og fredselkende monster er helt og aldeles misforstået. Han prøver at bruge sin indflydelse til at opfordre til nedrustning og samarbejdsaftaler, men ak, han bliver altid misforstået, og for at hyld hans visioner, bliver det næste oprustningsprogram opkaldt efter ham.

Han er gammel krigsveteran, og med sine mange skader, et interessant tilfælde for lægevidenskaben. Han største, umiddelbare problem er, at han husker dårligere „end tre hamstere i en papkasse” (hans eget udtryk, som han har glemt betydningen af).

Spilpersoner vil kunne møde ham i spidsen for Nullermændenes fredsmarch (se **Nullermænd for Fred**) med peacetegn, blomsterkrans og admiralsuniform.

FRØKEN SCHMILLAH

Skønhedsdronning. Måske. Ækel er hun i hvert fald, lige som moden foreskriver. Hun er ikke så lidt af en idealkvinde for monstrene Under Sengen (der er ellers ikke så mange kvinder dernede), og indtil videre er der da heller ikke fra officiel side taget nogen skridt for at bremse hendes engagement i Rød Slim, måske fordi ingen tager hverken dem eller hende alvorligt. Men det burde de for hun har en udstråling, der kan gøre hende til leder. Måske en kommende dronning. Og samtidig kan hun gøre ethvert hanmonster blød i knæene ved sin blotte tilstedeværelse.

Og så er hun tillige ganske fredelig. En varm fortæller for fredelig sameksistens med både monstrene i skabet, Steens cykel og endda Steen selv!



☒ SKABSMONSTRET BENNY

Grynt. Slå. Tæve. Det er de primære tanker, der går gennem et uciviliseret og snotdumt skabsmonster. Ja, „skabs-“ fordi de lever i skabet, ikke fordi de ikke vil vedkende sig at være monstre.

Benny er monster med stort „M“, hvilket siger ikke så lidt om hans intelligens. Hvis monstrene Under Sengen er dumme, så er Benny snottet, der løber fra deres næser. Han udgør sammen med Freddy, alt hvad skabet kan mønstre af monstre. Interne kampe har reduceret antallet til disse to, der alligevel sigter så ussel, at de ikke kan ramme hinanden, hvorfor de har vendt deres aggressioner mod Steen, der måske endnu ikke er helt klar over hvilke trusler han gemmer i klædeskabets kaotiske rod.

☒ SKABSMONSTRET FREDDY

Smask! Lige så debilt hjerneblæst og motorisk hæmmet som Benny. Blot større.

Og så bander han og tygger skrå (det skal rigtige bøller).



☒ STEENS CYKEL

Vi kender den allerede. Man ved ikke, hvor man har den. Pludselig kommer den snigende efter dig ude i forhaven og overfalder dig brutalt. Eller måske lurker den inde i skabet? Det er muligt Steen har travlt med at bekæmpe monstrene under sengen, men cyklen...

Måske får vi aldrig det endelige opgør mellem Steen og hans cykel. Indtil videre er alt slået fejl. Støttehjul og utallige reparationer har blot gjort ondt værre.

Men da cyklen også udgør en trussel mod vores monstervenner, kan den måske komme til at

spille en vigtig rolle i nattens begivenheder. For hvis cyklen sejrer, og fordriver Steen fra værelset, har vore slimede små venner tabt, og Dronning Grimselda, der selv er panisk angst for drengencykler, vil ikke vise nogen nåde.

Men hvem ved. Måske kan monstrene under Steens seng hjælpe ham mod cyklen?

☒ LØJTNANT MOGENS

Allerede i sin tidlige barndom, var Mogens lidt af en fascist. Og det er ikke blevet bedre med tiden. Allerede som lille insisterede han på, at hans spejdertrop skulle gå strækmarch og synge obskøne sange om fædrelandet.

Det er naturligvis ikke blevet bedre med årene. Faktisk så han helst, at Landet Under Sengen drog ud i verden for at æde alle de ulækre, slimede børn, og dermed proklamere monsterracens sejr.

☒ LØJTNANT TORBEN

Hæren stinker! Ja, billedligt talt - for Under Sengen er en god stank jo kun et gode. Torben er godt træet af Monsterhæren. I starten var det jo egentlig fedt nok, det med tøserne og sådan. Men nu - nu vil han hellere være et frit monster, ligesom dem, der sidder på lur under buskene på de mørke cykelstier.

Han er hemmelig sympatisør med Rød Slim, og kommer det til en revolution, vil han hjælpe dem med våben, hemmelige indgange til paladset og hvad de nu ellers kan få brug for.

☒ LØJTNANT PREBEN

Tøsemonster. Ja, det blev han i hvert fald altid kaldt som barn. Det var altid ham, der ikke turde løfte op i tøsernes skørter, så man kunne se alle tentaklerne. Han er heller ikke begejstret for at være i hæren, og da slet ikke for at bære våben. Derfor vil han udnytte enhver chance der måtte byde sig til at smide våbnene og vandre side om side med sin onkel, Admiral Torskefjæs.



RØD SLIM!

Intet land uden en revolutionær undergrundsbevægelse. Og helst kommunistisk. Bevægelsen omfatter alle ideologier, lige fra marxisme til stalinisme, hvilket selvfølgelig er obligatorisk, idet interne diskussioner, synes at være det primære formål med sådanne organisationer.

Hvis ledelsen (prof. Schlumpfenkvaser og frk. Schmillah) tager sig sammen, kan foreningen mønstre et antal autonome og andre kriminelle elementer fra samfundet.

De vil naturligvis deltage i revolutionen med stor iver, kaste med brosten, skyde med Kalashnikov'er (legetøjsudgaver, hvis scenariet skal være tilladt for børn under 16) og andre dejlig revolutionære aktiviteter (slagsange mv.).

De vil selvfølgelig også danne ryggraden for en eventuel folkefest, hvis de sejrer i revolutionen.

NULLERMÆND FOR FRED

Nullermændene (og -kvinderne) under Steens seng er ganske vist store, men også ganske fredelige. Faktisk lidt hippie-agtige. Hvis tingene er ved at gå lidt for meget op i spids og det hele er ved at ende i blodig krig, er en fredsmarch arrangeret af bevægelsen *Nullermænd for Fred* måske på sin plads. Det kunne få en arrig dronning på andre tanker og scenariet kunne ende i lykkelige Hollywoodagtige scener med knus og kram til alle.



Steder i Landet Under Sengen

NATKLUBBEN SLIM'S

Det mest fancy sted i Landet Under Sengen (og selvfølgelig også det dyreste). Klientellet tæller alt fra gansterbosser til selveste Grimselda. Stedet vil være velegnet til „La Grande Finale”, da der er uanede muligheder for et fantasifuldt barslagsmål. Der er alt, hvad man har brug for: lange bardiske, danserinder, kastevenligt møblement, diskolys, toiletter, illegale våben, spejle og selvfølgelig forskudte niveauer til det håbefulde stuntmonster.

PUB'EN ASFALTSPLAT

En studenterknejsje. Det er hér, Landet Under Sengens autonome maoistisk/leninistiske oprørs-bevægelse holder til. De lavloftede, tilrøgede lokaler lugter af sammensværgelse. Revolutionen lurer i krogene. Skulle spilpersonerne få den tåbelige(?) idé at starte en revolution, vil et besøg på *Asfaltsplat* uden tvivl være til stor hjælp. De autonome medlemmer af Rød Slim vil være mere end villige til at hjælpe.

Derudover byder pub'en sig til som et glimrende skjulested for monstre på flugt, hvilket kan være en nyttig oplysning for et monster på flugt fra myndighederne. Desuden huser pub'en ét af Landet Under Sengens største sorte markeder, hvor næsten alle illegale varer kan købes lige fra skumfiduser til flammekastere (uden garanti).



Steens Hemmelige Våben



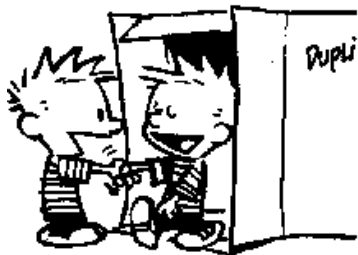
TRANSMOGRIFTEREN

Et uhyre vigtig våben, hvis stakkels Stoffer ellers kunne stille Steen tilfreds med transmogrifieringerne. Steen i monster-skikkelse? Det ville bestemt sprede rædsel Under Sengen.

Nu går alt jo heldigvis ikke som man gerne ville have det, og hvis lykken smiler til spillersonerne, kan det jo være, at en mislykket transmogrifiering bliver deres triumf.

Som våben er Transmogrifferen dog så magtfuld, at Steen næppe vil bytte den for sin frihed (men hvis Stoffer er taget som gidsel er sagen en anden).

Hvis spillersonerne får pisket en stemning op Under Sengen og det kommer til regulær kamp mod Dronningens tropper, vil Transmogrifferen være uvurderlig (så der skal passes godt på den).



DUPLIKATOREN

Kunne Steen virkelig være så grusom, at han ville lade en kopi af sig selv, æde af monstrene? Næppe. For sådan kunne de jo blive ved. Steen nummer to, ville fremstille Steen nummer tre osv. En mere fornuftig anvendelse af Duplikatoren vil være at kopiere Steen (eller Stoffer), og på den måde fremstille en hær til forsvar af sengen.

Mere alternative anvendelser kunne være, at Steen byttede Duplikatoren væk for sin nattesøvn. Eller måske indgå i en alliance -



oprør - med spillersonerne mod monster-dronningen og på den måde opnå en tilstrækkelig stor hær.

TIDSMASKINEN

Kan man bruge tidsmaskinen til at rejse frem til næste morgen? Vil der overhovedet være nogen Morgen-Steen? Tilbage i tiden? Vække gårsdagens monstre, der sov på vagten?

Under alle omstændigheder er tidsmaskinen en joker. En alternativ løsning. Den kreative spiller, der har mod på at udfordre relativitetsteorien, vil måske kunne komme med en idé, der involverede Tidsmaskinen. Og da Transmogrifferen, Duplikatoren og Tidsmaskinen er én og samme kasse, blot vendt henholdsvis med bunden opad, på siden og nedad, er der ingen tvivl om, at den papkasse kan komme til at spille en vigtig rolle i spillets videre forløb (hvis der da er lejlighed til at introducere den).

NB: husk motor-/svømmebriller.

SUGEKOPPISTOLEN

Steens mest anvendte våben. Ikke specielt farligt, men giver en hvis tryghed trods alt. Desuden vil de færreste monstre bryde sig om en sugekoppil i øjet. Så hvis tingene på sengekanten skulle udvikle sig voldeligt, er Steen klar til at forsvare sit liv med dette enkle stykke legetøj. Naturligvis bakket op af Stoffer med det noget farligere baseballbat eller vandpistol.

VANDBALLONER OG -PISTOL

Endnu ét af Steens favoritvåben. Og på monstre, der elsker at være snavsede, har de uden tvivl en synlig virkning.

Skal det være mindre drastisk, har Steen selvfølgelig også sin vandpistol, der er mere præcis, men har mindre effekt og kun kan indeholde en begrænset mængde vand.

☛ SLUPPERMAND

Selvom Steen ikke ønsker sin hemmelige identitet afsløret, kan det vel næppe komme bag på nogen, at han gerne søgte hjælp hos sin superhelt for at skaffe sig nattesøvn.

Hvad Sluppermand nærmere bestemt vil gøre, er fuldstændigt frit. Han kunne naturligvis banke monstrene (husk, at da alt foregår i Steens fantasi, er Sluppermand ikke bare en rød dug i monstrenes øjne. Han er en superhelt), men da vold jo som bekendt ikke løser nogen problemer, vil et sådant forsøg blive afbrudt af **Sorte Mor** (Steens mor), der vil forlange ro.



Og så det obligatoriske

★ BLA BLA BLA

Så lykkedes det endelig. Vi nåede til dér, hvor alting er overstået, du skal læse scenariet et par gange til og jeg kan dase på en sandstrand (i februar måned? Idiot! Red.).

Nåh ja, vi mangler lige den sidste pep-talk før scenariet løber af stablen. Jeg vil endnu engang minde om, at den bedste virkning opnåes, hvis man lægger stilen, så tæt op ad serien som muligt. Det er selvfølgelig umuligt, men som de siger i Always-reklamerne: *prøv det!*

Det vigtigste er at man i hvert fald ikke skifter genre undervejs (spillet er IKKE TOONS!!!). Mange af emnerne der berøres i scenariet, forekommer af gode grunde ikke i serien, men er opstået i min egen (syge?) fantasi. Det skyldes, at jeg her i scenariet jo har vendt tingene lidt på hovedet. Normalt ser vi jo tingene fra Steens synsvinkel.

Jeg har oftest kun nævnt Steen og ikke Stoffer i løbet af scenariet. Det skyldes, at han er lidt en

biperson, der i denne sammenhæng faktisk er lidt i samme båd som spilpersonerne (de er alle en del af Steens fantasiverden). Du er naturligvis velkommen til f.eks. at lade Steen og Stoffer skændes, eller lade Stoffer rede de forviklede tråde ud i forhandlingerne.



Hvis du ikke kan lade være med at spekulere på, hvilket psykologisk aspekt, der ligger i dette scenarie, så skal jeg da gerne prøve at forklare. Steen er endnu et barn. På et eller andet tidspunkt bliver han jo desværre voksen. Alle de ting, der morer os i serien er alle dele af hans personlighed. Monstrene under sengen afspejler forskellige sider af hans underbevidsthed, som han ikke vil kendes ved. Som i ethvert godt eventyr må han stå ansigt til ansigt med disse dele af ham selv.

Alt afhænger af, om disse monstre i underbevidstheden vinder over Steen, fordi hvis han ikke lærer dem at kende, så han kan håndtere dem og tage stilling, vil han blive en uharmonisk person, der har for mange undertrykte og ubehandlede sider af sin personlighed.

Da Steen jo formentlig engang skal være statsminister, må vi da håbe, at det lykkes for spilpersonerne, at komme til at leve i fredelig sameksistens med Steen, så han derfor kender sin underbevidsthed, og bliver harmonisk.

Til sidst har jeg ikke andet at sige end... Nåh jo, du er naturligvis velkommen til at lave ligeså mange ændringer i scenariet som du orker. Hvor kom jeg til? Åh jo. God fornøjelse!



★ TAK TIL

(Mig mig mig mig mig! Tak mig! Jeg har lavet det hele! Uden hjælp! I én mundfuld - jeg så det selv! Der er ingen andre at takke. Det er en solopræstation. SÅ TAK MIG DOG!!! Red.)

DIG, fordi du har valgt at spille mit scenarie...

(ØV hvor han fedter! Nu kan jeg ikke klare mere, Jeg er skredet!!! Red.)



★ HVEM LAVEDE HVAD?

Idé, tekst, redigering og layout:

Jesper Stein Sandal

Illustrationer:

Bill Watterson (©Universal Press Syndicate)

★ MERE!

Hvis du vil vide mere - så læs Jyll... nå nej. Ring hellere (eller send et brev, en e-mail, en gave) til:



Jesper Stein Sandal
Vognporten 14, 714
DK-2620 Albertslund



43 62 37 37 - 17 14



sandal@fys.ku.dk
(indtil 01.08.97)



<http://www.fys.ku.dk/~sandal>
(indtil 01.08.97)

