Monkey Bizness

Af Michael E.F. Sonne

Monkey business

Novellescenarie til Orkon 02

Indledning

Velkommen til monkey business, mit første novellescenarie. Udover at scenariet er skrevet til højhus oplægget, så optræder der en form for intertekstualitet i alle 4 Natural Born Holmers novellescenarier, da alle scenarier indeholder elementer fra hinandens fortællinger, samt aberne.

Monkey business er en komisk gyser eller gyserkomedie om man vil. Så når du læser scenariet, så tænk lidt splatter, tænk lidt teenager horror movie, hiv alle de gode klicher frem, hør Basement Jaxx's *"where's your head at"*, find din indre gale abe frem og giv den så gas.

I bund og grund er scenariet en stor intens jagt, hvor spillerne bliver jagtet af nogle kloge kæmpe bavianer igennem en labyrint af mørke gange. Udover at dette skal være sjovt for spillerne, så skal det stadig være lidt klamt at blive jagtet af bavianerne. De skal ikke have ro fra aberne, når tingene først går løs. Og lad aldrig jagten blive kedelig, gå så hellere videre i scenariet, dette er også en af grundene til at dette kun er et novellescenarie – spiltid 1 1/2 time.

Handlingen

Medicinal firmaet SMART Inc., forsker med at gøre dyr klogere ved at stimulere deres hjerner med diverse medikamenter. Stedet er bevogtet af to gamle og garvede sikkerhedsvagter – Willy og Bengt, som desværre er ved at have udtjent deres tid i firmaet. Spillerne er nogle kandidater til jobbet som sikkerhedsvagt. De skal på en slags introduktionsrunde til jobbet, for at se om de egner sig til at overtage jobbet. De to gamle vagter bærer præg af at have været der alt for længe, og fylder kandidaterne med alverdens anekdoter fra deres tid, som vagter i firmaet. Endelig er det tid til at tage den første vagt runde. Willy prøver at forklare dem om hvordan det hele hænger sammen, men han får alt flettet ind i sine anekdoter, hvilket resulterer i at kandidaterne ikke får noget videre brugbart at vide. Willy leder kandidaterne igennem en labyrint af mørke gange, og hen til firmaets stolthed, de kloge kæmpe bavianer. Kåd som

den gamle mand er, så kan han ikke stå for at skulle vise sig overfor de nye kandidater. Willy åbner op ind til de sovende bavianer. Og i sin iver, får han vækket de dem. De ryger naturligvis lige i flæsket på ham. Kandidaterne kan kun står fortvivlet tilbage og kigge på massakren. De har ingen ide om, hvor i komplekset de er, eller hvad de skal gøre. Det eneste de har og holde sig til er Willys lommelygte, og ikke engang Willys ”råd” kan hjælpe dem. Aberne vil nu jagte kandidater igennem de mørke gange, indtil de endelig finder vej ud til Bengt, som sidder tilbage i vagtbåsen og holder øje med dagens fordboldresultater, i stedet for at holde øje med sikkerheds monitorerne. Scenariet slutter med at spillerne får lov til at spille aberne der går amok i vagtbåsen.

Smart Inc.

Smart Inc. er et medicinalfirma, som har specialiseret sig i at manipulere med dyrs intelligens. Dette er selvfølgelig en hemmelighed. Offentligheden ved blot at de undersøger dyrs intelligens, og derudfra udvikler indlærings programmer til dyr, så de kan hjælpe handicappede i dagligdagen. Deres hovedprojekt er: De kloge kæmpe bavianer. De har genmanipuleret nogle bavianer, så de er blevet store og meget kloge. Hele faciliteten er en kæmpe labyrint af gange, og om natten er det så godt som umuligt, at finde rundt, hvis man ikke kender stedet. Firmaet har valgt at spare på strømmen om aftenen, så det eneste lys sikkerhedsvagterne har om natten, når de går deres runder og tjekker sikkerheden, er en lommelygte.

Al kontrol af faciliteten går igennem vagtbåsen, et stort glas rum med computere og alt, hvad der ellers skal være. Her sidder vagterne og kigger på monitorerne, hvilket de dog sjældent gør, efter de har fundet ud af, at der er kabel tv.

Alle sikkerhedsdøre kan man kommer igennem med et keycard, og en personlig kode, i aften er det kun Willy og Bengt, som har en personlig kode. Willy og Bengt kommunikerer med hinanden gennem et par walkie takies, men dem har de altid stående henne ved kaffe maskinen – slukket, vel at mærke.

Persongalleri

Benny fischer (spiller) - den hårde type, er stærk, men bange for mørke.

Leopold Benjamin Jensen (spiller) – klog, men har desværre en korpus som en elefant.

Tobias Makker (spiller) – bonderøven, vil gerne vise sig overfor byfolkene.

Jamal Ali Jaffa (spiller) – hashrygende jalla, vil bare gøre et godt indtryk, så han kan undslippe familiens ydmygelse.

Sikkerhedsvagterne Willy og Bengt:

Willy og Bengt har kendt hinanden hele deres liv. De har lavet alt sammen lige fra de var helt små, haft de samme kæreste, samme ældre dame tog deres mødom De scorede damer sammen, gik til bowling og tog på jagt. Og nu har de job sammen, som sikkerhedsvagter.

Charles ” Willy ”Williams (biperson)

Grav dybt ind i din sjæl, og find den største og mest irriterende bonderøv frem. Så er du ved at have fat i noget. Willy er indbegrebet af alt, hvad der er en *pain in the ass* ved denne slags mennesker. Han er super påståelig, stædig og bliver hurtigt kællingesur. Willy snakker med en ulidelig accent, som tit gør ham uforståelig, når han skal forklare ting. Han elsker at fører sig frem, specielt overfor nye mennesker, og bilde dem en masse historier ind. Faktisk opildner han sig selv til at smøre mere og mere på sine historier, hvis folk tror på ham. Willy kan får et lille ar på sin finger til at blive et ar fra dengang, han var i Vietnam og dræbte 200 charlier med de bare næver. Willy er i en klasse for sig selv, med sine lange tynde arme, lille topmave, og det halvlange fedtede hår under sikkerhedsvagts kasketten.

Monkey business

Novellescenarie til Orkon 02

I bund og grund, gælder det bare om at finde på de mest langt ude historier, når man skal spille Willy overfor spillerne. Han har tre ting, som hans historier handler om 1) dengang han var i Nam (vietnamkrigen), 2) hvordan aberne har angrebet ham, 3) jagt historier om ham og Bengt. Faktisk så går alle historier ud på det samme, nemlig at gøre Willy til helten i historien.

Bengt Åkeson (biperson)

Bengt er Willys tavse *side-kick*. Ligesom Willy, er han også en kæmpe bonderøv, men heldigvis siger han ikke så meget som Willy. Faktisk er det altid ham, som får henter Willy tilbage til virkeligheden, når hans historierne flyver højest. Faktisk er Bengt begyndt at blive lidt træt af Willys historier. Bengts stemmeføring uhyre langsom og meget meget monoton. Han er knastør i sin måde at udføre ting. Bengt er som støbt ned i den store kontorstol, han sidder i. Han begiver sig kun ud af stolen, når toilettet kalder.

De kloge kæmpe bavianer (bipersoner)

Disse er aber er super kloge på grund af de eksperimenter, Smart Inc. har udført på dem. Derudover er de også blevet ret så voldelige. De er kæmpe store, skriger rigtig højt, og har en kæmpe rød røv. De har simpelthen fået nok af at være indespærrede, og Willy har plaget dem længe, så ham hader de rigtig meget. Deres eneste mål er at komme ud, og så lige dræbe alle på deres vej ud.

Scener

Scene 1 - Velkomme til Smart Inc.

Her vil spillerne blive introduceret til hinanden og de to gamle vagter; Willy og Bengt. I det store hele er dette Willy og Bengts scene, det er dem som dominerer - dog mest Willy, med deres anekdoter om stedet. Her i starten vil Willy mest af alt fortælle skræmme-historier, så han kan spooke de unge lidt.

De 4 unge vagtkandidater er blevet lukket ind i Smart Inc.'s faciliteter, og træder ind af døren i vagtbåsen til Willy og Bengt. Willy skuler til de unge mennesker, mens Bengt blot sidder som forstenet.

" *Mit navn det er Charles Williams og jeg er head of sicurity her på stedet. I kan bare kalde mig mr.Williams*" Bengt himler med øjnene " *I skal bare kalde ham Willy, det gør alle andre*" Willy vender sig mod Bengt, og giver ham de onde øjne. Willy forklarer, at i aften er en slags evaluering af dem som sikkerhedsvagts kandidater. For at se om de egner sig til at være vagt. Fordi det er ikke et let job, det kræver *balls*, hvorefter at den gamle mand tager sig i skridtet. Willy kigger godt og grundigt på dem, hvorefter at han smaskende begynder at udspørger de unge mennesker, hvor de kommer fra osv, men hver gang de er i gang med at fortælle, så skal Willy lige pointere en af deres umiddelbare skavanker → **Fiske**: *du er sgu da godt nok en grimmer en, hva*, **Leopold**: *du havde altså ikke behøves at spise hjemmefra, vi har en udmærket snack automat*, **Tobias**: *nu ikke noget med at stinke hele stedet til med ko-lort vel, du er jo ikke på landet mere*, **Jamal**: *nu skal du vel ikke til at lægge og bede hele dagen til mukka, så du ikke kan gøre dit arbejde.*

Efter en lille pinlig tavshed begynder Willy at gå i gang med den store fortælling, om dengang han blev overfaldet af den store han gorilla Samson senior. Og om hvordan at den bed han, hvorefter at han visse et stort aflangt ar på armen. " *Ja, den havde mig i det såkaldte **death-grip**, som de sjældne supertrænede dræber gorillaer har lært af **The U.S goverment**. Men heldigvis, så havde jeg jo haft militærtræning, så jeg fik lagt gorillaen ned med mit **power blow**. "*

Pludselig bliver Willy afbrudt af Bengt, der med tør stemmen fortæller at Willy fik det har ar, da han var kommet fuld hjem til konen, og hun havde smidt ham ud af soveværelset og han var væltet ned af trappen… en pinlig tavshed lægger sig over vagtbåsen. Willys blik vender sig mod Bengt og med ildrød i hovedet råber han *" ja, det er vidst også blevet tid til en runde, kom så hvis i vil lære noget*"

Scene 2 - Willys Runde

Willy får jabbet de unge kandidater ud af vagtbåsen, og tager afsked med Bengt med et par tsk tsk og et par meget onde øjne. Bengt bliver siddende tilbage i båsen, og bevogter monitorerne, imens han holder tjek på aftenens kamp resultater. Willy fortælle at her om aftenen, så er lygten deres ***LIFE-LINE***, for de kan intet ser her i mørket. Firmaet har valgt at spare på strømmen om aftenen, så kun de mest nødvendige ting får strøm. Willy leder dem ind i en labyrint af mørke, og i stedet for at fortælle rigtig om stedet, så får han snøret alt i hans historier, så de i virkeligheden ikke får noget brugbart at vide.
Pludselig er Willy væk og alt bliver sort….. der er stille et stykke tid, hvorefter de med et chok hører et toilet der bliver trukket ud. Willy kommer vraltende ud af toilettet med lygten i hånden, og griner til vikarerne. Han begynder så småt besvare deres spørgsmål med nogenlunde rigtige svar, hvis de dog har nogle spørgsmål.

Scene 3 - De kloge kæmpe bavianer

Willy åbner et par sikkerhedsdøre med sit keycard, som lukker efter dem. Han får dem guidet ind til Smart Inc. hovedprojekt; manipulation af abers intelligens. Han forklarer, at de her er aber helt vildt kloge, meget farlige og meget meget stærke. De har dyrket bavianerne i nogle laboratorier under strenge krav fra regeringen. Faktisk må de slet ikke være derinde – det er *top secret*, men Willy skal lige vise sig overfor de unge. Han står og lyser ind i Abernes glasbur, men kan ikke rigtig får øje på nogle aber. Men på trods af

kandidaternes modvillighed, så vil Willy vise dem aberne. Så Willy smækker sit keycard i døren og taster lyn hurtigt en kode ind, og vader ind til de kloge kæmpe bavianer.

Kandidater kan se ham vralte rundt inde i glasburet, Willy vender sig rundt mod dem, og fortæller at det godt kan være, at de er blevet væk. Men ligesom Willy skal til at gå tilbage til den åbne sikkerhedsdør, så rejser sig der en skygge bag ham. Og med et flår aben benene væk under Willy. Willy kravler hen imod døren med udstrakte arme, han kaster lommelygten over til dem, før han endnu engang bliver flået tilbage i mørket. Willy skriger og brøler af smerte, som de fire kæmpe bavianer angriber ham.

Lukker de sikkerhedsdøren?

Går de ind og hjælper Willy? (det ville ikke hjælpe noget, aberne er for stærke)

Kandidaterne står og lyser ind på Willy og pludselig bliver alt stille. De kloge kæmpe bavianer har nu fået fat i Willys keycard, og kloge som de nu er, så har de jo også luret koden til døren imellem dem og friheden. Men de skal lige have ordnet et par mennesker til, før at friheden er sikret. Med listige hænder får de kloge bavianer åbent og døren

Scene 4 - Aberne er løs

Lad jagten være intens og lad dem kun undslippe på et hængende hår, når aberne har fat i dem – husk at ruske lidt i spillerne. Spillerne har ingen ide om hvor de løber hen, da alt ligner hinanden i mørket, men bare lad dem tror at de er på rette vej. Hvis de prøver at barrikaderes sig i et rum, så lad der altid være en anden dør de kan slippe ud af, når aberne kommer. Lige med undtagelse af det sidste rum de kommer ind i.

Så er jagten gået ind kandidaterne styrter ned af de mørkegange med kæmpe bavianerne lige i hældene. De kan gemme sig forskellige steder, men aberne vil altid finde dem. Et rengøringsrum, et rum fyldt til bristepunktet med små burer, hvor der sidder nogle mackack-aber, som skriger hver gang, der bliver lyst på dem med lommelygten.

Efter et stykke tid, så vil de komme ind i et rum, hvor der ikke er en udgang til og aberne er lige røven på dem. Men heldigvis er der et løst gitter, så de kan klatre op i ventilationskanalerne. Aberne flår døren op, men kandidaterne er der ikke, og de går igen.

Kandidaterne skal nu stille liste sig vej igennem ventilationskanalerne. På et tids punkt er aberne lige nede under dem og hvis de laver noget larm, så opdager aberne dem. Selvfølgelig sker det, og aberne opdager at de er i ventilationskanalerne, og kommer op efter dem.

I deres hast for at flygte fra aberne, så braser de igennem de tynde blik, og ned på det hårde gulv. Men til deres store overraskelse, så kan de se Bengt sidde i vagtbåsen blot 10 meter fra dem, men der desværre er to store glasvægge imellem.

De kan prøve at råbe Bengt op, men han sidder bare og ser fodbold. Langsomt kan de begynde at høre aberne der kommer buldrende igennem ventilationskanalerne, og jagten fortsætter. Men kandidaterne finder heldigvis en sikkerhedsdør, som ikke er lukket og smutter igennem og lukker den.

Scene 5 - Tilbage hos Bengt i båsen

Kandidaterne kommer væltende ind til bengt, som er ved at ryge ud af stolen af chokket. De låser døren til vagtbåsen og prøver at forklare ham, at de kæmpe store bavianer er sluppet ud. Men den hopper gode gamle Bengt ikke på, han tror bare at det er Willy, som har fået dem til det. Han tjekker monitorerne, men hver gang han kigger, så er der ingen aber, men så når kandidaterne kigger, så kan man se aberne. Bengt gider ikke hører mere pjat, og går hen og åbner døren til vagtbåsen, da der er så dårlig luft inde, når han har spist chili.

Slutning1 → alt er stille og kandidaterne kan ikke høre nogen aber eller noget som helst andet. Men pludselig springer der en kæmpe bavian på en af dem….hvad der sker herefter står hen i det uvise… evt. lad Willy komme humpende tilbage til båsen og blæse aberne i små stykker med en kæmpe shotgun. For deres skal mere end et par aber til at slå ham ihjel.

Slutning2 → der er helt stille og kandidaterne kan ikke hører nogle aber eller noget, kun Bengts mumlen og fodboldkampen i baggrunden. Men pludselig vælter kæmpe bavianer ind i vagtbåsen. Lad spillerne spille aberne, og lad dem fortælle hvad de gør.

Benny Fischer – *Fiske*

Du er den højtråbende og rapkæftede rod. Og ikke specielt køn, men du er ret stærk. Det var dig, som mobbede de andre i skolen. Det var dig, som var bandelederen i ungdomsklubben. Du er ikke bange for en skid. Og der er ikke nogle der skal komme og sige at du ikke tør noget, for det skal du nok modbevise. For du tør alt, og du har aldrig tabt en udfordring. Nogle gange er du dog lidt for overmodig for dit eget bedste. Så sej, som du nu er. Så er der lige en ting, som faktisk gør dig rigtig bange. For når først lyset bliver slukket, så er du en lille bange slapsvans. Du er sindssygt bange for mørke, og går næsten i infantil mode, når mørket har lagt sig. En lille tissetår i bukserne er nok ikke helt umuligt, hvis du bliver rigtig bange. Men tilbage til jobbet, du er simpelthen for dum til at blive politimand, så sikkerhedsvagt er det eneste job, hvor du kan få lov til at bære uniform, og måske få et lovligt våben.

Leopold Benjamin Jensen

Du er stor som et bjerg og har brugt det meste af dit liv på at sidde på biblioteket og læse og æde.
Du er langsommere end din mormor med hendes rollator og bliver forpustet ved at se på fodbold i fjernsynet.
Men heldigvis, så har alt dit læserrig givet bote, da du læser moderne biologi på universitet i dag. Du tænkte at jobbet hos Smart. Inc. , ville være det perfekte studiejob, da du vil have mulighed for at se resultaterne af den moderne biologi.

Tobias makker

Landmands sønnen, der kommet til byen for at gå på landmandsskole. Du er er ikke bange for at forklare at du har forstand på dyr, da du er opvokset på en kæmpe stor gård. Og du er heller ikke bange for at gøre klart, at du nok skal få vidst de her byfolk, hvordan en rigtig mand håndterer dyr - man skal bare tage fat.

Jamal Ali Jaffa

Du er blevet opdraget med at folk i uniform har en højere status end andre folk. Så derfor for at vise din familie, at du ikke er familiens sorte får, så har du søgt jobbet som sikkerhedsvagt hos Smart Inc. Faktisk har du aldrig haft et job i mere end en uge, da du er blevet fyret for at have røget hash. Men denne gang skal det være anderledes, så derfor har du kun taget 3 hygge joints med.