

# **Jagten på den forsvundne ølvogn**

Et Drunken Mages scenarie  
Af Mårten ”Øjlen” Kjørulff Krammer

<i>Intro til scenariet:</i> .....	3
<i>Om at køre scenariet:</i> .....	3
<i>Det ikke rigtigt tilstedeværende system:</i> .....	5
<i>Kort om Drunken Mages:</i> .....	5
<i>Casting:</i> .....	5
<i>Om Jagten på den forsvundne ølvogn og druk:</i> .....	5
<i>Scenariets struktur:</i> .....	6
<i>Omkring handouts:</i> .....	6
<i>Beskrivelse af grupper og karakterer:</i> .....	6
<i>Hovedgrupperne:</i> .....	6
Bumserne:.....	6
Fru Mikkelsens folk: .....	7
Stamgæsterne fra Bodega Fidusen: .....	7
The Evilest layer of the Seventh Hell:.....	7
<i>Resten:</i> .....	8
<i>Synopsis:</i> .....	8
<i>Rækkefølge:</i> .....	9
<i>Scene 1: Intro</i> .....	10
<i>Scene 2: En hjælpende engel</i> .....	11
<i>Scene 3: Hos gamle Fru Mikkelsen</i> .....	12
<i>Scene 4: I Bodega Fidusen</i> .....	13
<i>Scene 5: Forberedelser uden mål</i> .....	14
<i>Scene 6: Tyveri</i> .....	15
<i>Scene 7: Endnu et raserianfald</i> .....	16
<i>Scene 8: Ture uden nytte</i> .....	17
<i>Scene 9: Det diabolske byggemarked</i> .....	18
<i>Scene 10: Den helt store forvirring</i> .....	19
<i>Scene 11: På spejder besøg</i> .....	20
<i>Scene 12: En hjemmевærner</i> .....	21
<i>Scene 13: Undercover from Hell</i> .....	22
<i>Scene 14: Som sendt fra oven</i> .....	23
<i>Scene 15: Det endelige opgør</i> .....	24
<i>Ekstra karakterer:</i> .....	25
<i>Handouts:</i> .....	26

Velkommen til Jagten på den forsvundne ølvogn. Mange tak for at du vil køre dette scenarie.

I korte træk, der vil være en mere fyldest gørende synopsis senere, handler Jagten på den forsvundne ølvogn om en ølkusk som vælger at drikke så mange øl at han glemmer hvor han stiller ølvognen ude i skoven. Dette får en masse forskellige mennesker nys om og giver sig til at lede efter den.

Igen tak for at du vil køre mit scenarie, og håber at du vil få lige så meget fornøjelse ud af det som jeg gennem tiden har fået.

Jeg vil gerne takke mine alle dem som har hjulpet mig med kritik til dette scenarie, jeres hjælp har været uvurderlig. Specielt vil jeg gerne takke Dennis "Oswald" Jørgensen for at have opfundet Drunken Mages i det hele taget.

Jeg vil også takke mine spilstere som jeg har moret mig at se i de forskellige roller og som har været meget tålmodige over for mig. Spilstere:

Dennis "Oswald" Jørgensen, Elvin "Kongen af skoven" Jensen, Michael "Ork" Bloch, Benjamin "Bregne" Jensen, Hannah Jensen, Jens Albertsen, Emil Cronjäger, Nina Essendrop, Gert Hansen, Trine Witus, Kirstine Villebro, Gorm de Rewentlow, Kresten Sørensen, Stinna Sørensen, Mathias "Kitkat" Cronjäger, Steffen Johansen, Dennis Eskildsen, Daniel Frandsen, Martin Emil "Dunkel" Mørk

### **Intro til scenariet:**

Når du kommer fra en tur til Tyskland for at hente dåseøl, så kører du mod nord til du når et skilt hvorpå der står Fyn. Følg vejen over en bro og det bump der kaldes Fyn. Når du er kommet over den næste bro kører du et stykke og drejer så til højre, så kører du syd på et godt stykke. Når du ser en vættestue på venstrehånd drejer du til højre ved Severinsens gård og fortsætter til du kommer til en sø. Her drejer du til højre igen og lige ud af vejen kommer Dunderstrup.

Dunderstrup er en ret almindelig lille by med et par tusinde håndfulde sjæle, byen er selvforsynende med eget bryggeri, folkeblad, campingplads, et par værtshuse og en lille park med en byste af byens æresborger – fabrikant Mikkelsen.

I Dunderstrup fandt der for kort tid siden i juli en række begivenheder sted som centrerede sig om den magi som for kort tid siden blev opdaget. Det hele begyndte med at en ølvogn forsvandt i Dunderstrupskov...

Jagten på den forsvundne ølvogn er et Drunken Mages scenarie, så derfor er det nødvendigt at medbringe omkring seks øl (eller lignende) som skal bruges under scenariet. Drunken Mages settingen minder meget om vores egen verden, men indeholder mange magiske elementer, samt druk.

### **Om at køre scenariet:**

Jagten på den forsvundne ølvogn er et bipersons- eller multipersonsscenario. Jeg ved ikke hvilken betegnelse der er den korrekte og det er heller ikke det jeg ligger søvnløs over om natten.

Det vil sige at alle kommer til at spille flere end en karakter gennem scenariet. Det er bygget op om scener og det anbefales på det stærkeste at der ikke byttes om på kronologien i disse scener, eller at der tages fremmed figurer med.

Til de som ikke kender til denne slags scenarier så går det ud at man skifter mellem mange karakterer i forskellige scener. Spillelederen uddeler de forskellige karakterer folk skal bruge i de følgende scener, spillerne beholder så karaktererne, da de i mange tilfælde får brug for dem senere. Når du som spilleleder kommer til en ny scene står der, under Involverede, hvilke karakterer der skal bruges i scenen, når nogen er markeret med en lille stjerne \*, betyder det at der er en ny karakter der skal udleveres.

For det første har mine erfaringer gået på at det er absolut bedst at køre Jagten på den forsvundne ølvogn semilive. Det giver en bedre hektisk stemning og det giver ikke folk så meget tid til at kæve bajere.

Næst, jeg har valgt at lade scenariet være meget cinematografisk. Lad spillerne vidde dette og spil på det. Beskriv hvordan lyssætning og kamera er placeret og hvis de laver en scene som er fuldstændigt vanvittig og slet ikke passer sammen med hvad der er meningen med historien, kan du stoppe det hele og give den som vred instruktør der pointerer at det de lige har lavet absolut ikke står i manuskriptet og at i må tage scenen om.

Begivenhederne strækker sig et sted mellem tolv og fireogtyve timer. Det er meget op til spillelederen, om de skal kæmpe om aftenen eller vente til næste morgen.

Handlingen i scenariet foregår i og omkring Dunderstrup en fiktiv by på Sjælland. For størrelses sammenligninger kan Ringe på Fyn bruges. De forskellige steder der skal bruges er rundt omkring i byen og ude i den store Dunderstrup skov.

De vigtigste lokationer er:

Bodega fidusen: et ubehageligt stamværtshus.

Bænken foran Aldi: kræver vidst ikke større præsentation.

Fru Mikkelsens palæ: et af Dunderstrups største og dyreste huse.

Samt en idyllisk plads ude i skoven hvor ølvognen holder parkeret der hvor den blev efterladt.

Gennem største parten af scenariet er det ordnet så de forskellige karakterer ikke går ind over hinanden så den samme spiller ikke kommer til at spille flere karakterer på en gang. Der er dog et par steder hvor dette sker alligevel. Det første er Scene 10: Den helt store forvirring, hvor den samme spiller får både Ronni og Gogge. Her kan anbefale jeg at lade spilleren starte med Gogge, mens han skal ind og fuske Abdullah sammen med de andre dødsmetal gutter. Så snart de kommer ud lader du ham skifte over til Ronni, så han og Willumsen kan jage dem.

Så snart Ronni og Willumsen løber ind i bumserne, så lad spillerne gå over til dem.

Det næste sted er allersidste scene: Scene 15: Det endelige opgør. Her er praktisk talt alle karakterer til stede, samt en del NPC'er. Her lader man spillerne bestemme hvem der kommer først og lad de andre grupper og NPC'er en af gangen hver gang der ankommer nye lad spillerne beslutte om de vil fortsætte med den karakter de har nu eller om de vil tage den nye som kommer, når nogen af karaktererne afdør ved døden har de også mulighed for at vælge en tidligere. Der plejer at blive vild panik på dette tidspunkt og det er generelt svært at følge med i hvem der spiller og gør hvad, men det gør som regel ikke så meget, bare spillerne morer sig.

Forlad spillerne til sidst og lad dem bestemme hvilken en af de fire hovedgrupper og deres eventuelle med sammensvorne som ender med at stå tilbage med ølvognen.

Beskrivelser af de forskellige karakterer og grupper findes under **Beskrivelse af grupper og karakterer.**

## **Det ikke rigtigt tilstedeværende system:**

Jeg har valgt ikke at bruge Drunken Mage system i dette scenariet, da det vil tage al for lang tid at sidde og slå alle de terninger. Der er heller ikke skrevet nogen formularer til spillerne da det lagde hæmninger på dem i spilstestene, lad i stedet spillerne selv komme op med ting. Bare sørg for at de ikke slagter vigtige karakterer før tid.

Hvis man vælger at spille scenariet med druk så bed folk om at tage en tår hvis de laver mindre formularer (høj hastighed, usynlighed, gid-din-røv-måtte-klø-og-dine-arme-være-for-korte) og en stor tår eller mere når de laver noget større (løfte en bil, ild kugler). Men igen pas på at spillerne ikke kommer til at rode for meget med historien. Et eksempel er Ronnis spiller som ville lave en fastholde formular på de tre dødsmetal gutter uden for Abdullahs kiosk. Dette ville forrykke historien meget og dødsmetalholdet fik lov til at drikke for undvige.

## **Kort om Drunken Mages:**

Systemet Drunken Mages er opfundet af en tørstig mand fra Esbjerg kendt som Dennis ”Oswald” Jørgensen der fik den fremragende ide at kombinere druk og rollespil. Det endte ud i en setting der for det meste foregår i Danmark, og hvor forskellige mennesker har fundet ud af at de ved at få nogle små (eller meget store) glas til halsen. Når de drikker samles energien fra alkoholen i dem og de kan kaste magi på forskellige måder. Samtidigt med at denne opdagelse er blevet gjort er der begyndt at dukke forskellige underlige væsner op. Der tales om trolde i skovene, trillende vætter i sten som opfylder ønsker og mere end en sømand som er blevet lokket af forførerisk smukke havfruer.

Disse væsner har jeg dog valgt at se bort fra i Jagten på den forsvundne ølvogn. I stedet er scenariet baseret på mennesker og deres alkoholisme.

## **Casting:**

Der er ikke så meget at sige om casting. Karaktererne er generelt lette at spille og er langt hen af vejen typer frem for egentlige karakterer. Karaktererne er hver mellem 85 og 165 ord lange (et gennemsnit på 138), så det skulle jo ikke være det store problem at få læst igennem.

Karaktererne er delt ind i fem grupper af fem hver. Det hele er passet sammen så karaktererne ikke kommer til at overlappe hinanden hvis hver gruppe gives til hver en spiller.

I alle grupperne er der fremstående og tilbageholdende karakterer, så det betyder ikke så meget hvem de gives til. Dog er alle kvindelige karakterer samlet i den femte gruppe, så hvis der er en kvindelig skal hun nok have den.

Før du beslutter hvem der skal have hvem, så tænk på hvem du tror der vil være sjov i hvilke roller. For dette scenarie handler om at have det sjovt. Se eventuelt præsentationen af de forskellige karakterer på side 6.

## **Om Jagten på den forsvundne ølvogn og druk:**

Oprindeligt blev scenariet skrevet til en meget våd julefrokost, hvor scenariet skabte glæde. Så havde vi endnu en grund til at drikke os en kollektiv telefonpæl i øret.

Men hvis scenariet skal køres på en con eller andre steder hvor druk er ildeset eller ligefrem i brud med love kan det jo selvfølgelig ikke tages med. Så må det blot spilles uden druk, hvilket også er gjort og folk har moret sig alligevel.

Skal det køres med druk, så er der ikke lagt op til at spillederen kommer til at få synderligt meget indenbords grundet at denne ikke rigtigt skal køre nogen karakterer som er drukmagere. Det er dog ikke noget problem da spillederen gerne må være lidt mere ædru end spillerne, som altid har været mere eller mindre uregerligt under scenariet.

### **Scenariets struktur:**

Scenenavn: dette er scenens navn, der er ikke så meget til det. Spillerne kommer alligevel ikke til at høre dem.

Tidspunkt: her står hvornår scenen finder sted

Involverede: Her står der beskrevet hvilke karakterer der bliver nødvendige i scenen. Der står også hvilke personer der, når scenariet tidligere er blevet spillet, har optrådt i scenerne. Når der skal udleveres nye karakterer er de markeret med en \*.

Handling: Her er beskrivelsen af hvad handlingen i scenen er.

Mening med scenen: En kort beskrivelse af hvad der er meningen med denne scene.

Eventuelt: Her er det nogle ting der kan ske i denne scene. Hvis der er skrevet personer ind her følger de også med scenariet. De kan bruges af spilledere eller gives til en spiller, dette er dog ikke anbefalelsesværdigt da det ikke er nødvendigt at forvirre spillerne mere end højest nødvendigt. De er heller ikke på nogen må vigtige for handlingen. Der står også hvilke spillere der er frie til det.

### **Omkring handouts:**

Til forskellige scener er der lavet handouts som kan sætte spillet i gang og videre. Det er helt op til spillederen om de skal bruges eller om de rette spillere skal briefes før scenens start.

Handoutet Dunderstrup Folkeblad er den artikel som er blevet skrevet om den forsvundne ølvogn. Igen er det op til spillederen om det skal bruges, personligt har jeg haft gode erfaringer med blot at genfortælle artiklen. Ikke mindst for at spare tid da der har været tidspres under et par af spilstestene.

### **Beskrivelse af grupper og karakterer:**

I Jagten på den forsvundne ølvogn er der fire hovedgrupper, hvoraf en til sidst til stå som vinder. Desuden er der to personer som er forbundet ved at de er i samme forening, men ellers forbinder intet dem og spillerne vil ikke opdage denne forbindelse før til aller sidst. Bagefter er der et par linier om hver person som bruges i scenariet.

### ***Hovedgrupperne:***

#### **Bumserne:**

De tre bumser, Ditter, Sjatpisser og Palle er efterhånden blevet fast inventar på bænken foran Aldi hvor de sidder dagen lang og drikker billige guldøl. Ditter er gruppens uofficielle leder der har lidt mere gåpåmod end de andre to, Ditter er gammel konditor (deraf navnet) og er en humoristisk sjæl.

Palle er gruppens intellektuelle der en gang for mange år siden studerede biologi, men gik i hundene. Palle er kendt for de mange fine ord han kan.

Til sidst er der gruppens underhund, den gnavne hasher Sjatpisser som har et horn i siden på Ditter.

### **Fru Mikkelsens folk:**

Fru Mikkelsen er enkefrue efter byens æresborger fabrikant Mikkelsen, som der står en byste af i parken. Fru Mikkelsen er gammel storvildtsjæger og meget eventyrlysten, samtidigt med at hun er modbydelig over for alt og alle hun kommer i nærheden af. Hun har en lille flok folk omkring sig som kan udføre hendes ordrer. Først er der hendes korrekte engelske butler Owensby gennem mange år. Med årene er han blevet ret alkoholiseret for at kunne holde Fru Mikkelsen ud.

Dernæst er der Fru Mikkelsens besøgsven den militante Sergent Willumsen, der har et romantisk hjerte og derfor meldte sig som besøgsven. Også han er begyndt at drikke for at holde den gamle Frue ud. Til sidst er der Ronni, som er Fru Mikkelsens barnebarn. Selvom han er kriminel og tager diverse stoffer er han det mest perfekte barn man kan forestille sig i Fru Mikkelsens øjne.

### **Stamgæsterne fra Bodega Fidusen:**

Bodega Fidusen er et af de steder hvor man skal være modig for at gå ind. Man bliver mødt af en stemning der er næsten lige så sur som lugten af cerutterne når man træder ind af døren. Et sted der kan beskrives som en beverding i et dårligt kvarter.

Herinde styrer tøffelhelten Bartender Mortensen, men nyder det da det ikke er lige så slemt som hans kone, Ermintrude. Selvom Mortensen ikke direkte er en del af gruppen bliver han ofte taget med i planlægningen, vær bare opmærksom på at hans karakter ikke kan drage med de tre andre ud, da denne spiller skal spille andre roller. Så Mortensen må blive i bodegaen, hvis spillerne meget gerne vil må han gerne tage med ud i skoven sammen med de tre andre til sidst.

De tre venner som denne gruppe består af er: Thorvald en gammel søulk af en slagsbror som man ikke skal tale for højt til hvis man ikke vil have ørerne i maskinen.

Benny Bomstærk er musiker, og var en gang en smule berømt i området for dette. Men i dag husker ingen ham og han drukner sine sorger over dette på bodegaen.

Lille Tove er rapkæftet og lesbisk, og kan have nogle storslåede skænderier med Benny.

### **The Evilest layer of the Seventh Hell:**

Ligegyldigt om man hører den slags musik eller ej, kan man tydeligt forstille sig kvaliteten af dette bands musik når man ser på navnet. Men det har de tre "musikere" ikke selv set.

Gogge er forsanger og dameglad, mener selv at han er en stor stjerne. wil-HELL-m spiller guitar og gør det slet ikke så dårligt, men et par spilletimer ville skade nogen. wil-HELL-m er dybt paranoid og mener at alt og alle er efter ham.

Torben, eller Evil som han forsøger at overbevise alle om at han vil kaldes, spiller på trommer. Han laver lidt gale streger, som at stjæle biler i ny og næ.

Det var de fire hovedgrupper som til sidst i scenariet skal kæmpe om ølvognen ude i Dunderstrup skov.

### **Resten:**

Foreningen til Alkoholets svøbes bekæmpelse:

Der er nok ikke nogen tvivl om at disse personer virkeligt er nogle skurke. I spidsen står den hadske Overbetjent Thormod Mogensen, som også hader så meget andet der er sjovt eller godt. Et andet medlem er designeren Victor Printzlau for tiden lider af blærebetændelse.

Resten af karaktererne:

Erik Gunnar: hjælpeløs mors dreng som arbejder i Aldi og drikker vodka for at kunne klare presset. Erik Gunnar har desuden et problem med kvinder.

Kirstine: utroligt smuk jehovas vidne som aldrig har smagt alkohol. Men synes alligevel at det er lidt spændende. Under en spiltestene skete det et par gange at Dødsmetalbandet ”adopterede” Kirstine med ind i deres gruppe. Være opmærksom på det.

Fritz Öhlenschläger: er ansat i sit elskede SmutKram og kan ikke tale om andet. Hele hans liv er byggemarkeder og han vil gerne overbevise alle andre om at de er den mest fantastiske opfindelse nogensinde.

Abdullah al Sahib: har sin egen kiosk og er så stolt af den at det er gået hen og blevet en besættelse. Han er noget af en fuser der gerne prutter med priserne.

Jokum Brahe: er nok en af de mest kiksede kriminelle nogensinde. Dum som en dør, ligner en ko der har slugte en flaske og blind som en muldvarp raver Jokum gennem verden.

Kjetil Bergstrøm: er gammel hippie og fanatisk spejderleder der helst bar uniform hele tiden.

Henrik Henriksen: en af Willumsens gamle soldaterkammerater der røg ud efter en uheldig episode med en flagstang og noget forsvundet sprængstof. Henriksen er før blevet optaget i gruppen af Fru Mikkelsens folk.

Slipset: en gammel vagabond som ikke længere er så ung som han gerne ville lade folk vidde.

Isnissen: endnu en vagabond som har forskellige sindssygdomme. De to vagabonder bliver som regel adopteret ind i gruppen af bænkbumser.

### **Synopsis:**

Scenariet starter meget spredt ud med at introducere de forskellige grupper. Derefter begynder det stille og roligt at samle og sprede sig igen, for at ende samlet i bål brand hvor alle kæmper om den.

Det hele begynder med at en ølvogn forsvinder da kusken drikker sig styrtende beruset. Næste formiddag sidder der tre bumser på bænken foran Aldi og drikker morgenmad, ved et tilfælde får de en avis op under neglene (man kan jo få en hel guldøl for dens pris så det er skam ikke noget man køber) og ser at ølvognen er forsvundet. Selvfølgelig beslutter de sig for at lede efter den. Lignende ting sker på Bodega Fidusen og i Fru Mikkelsens palæ.

Mens Fru Mikkelsen får sin butler til at pakke bilen er dødsmetalbandet The Evilest Layer of the Seventh Hell ude for at skaffe nogle øl. De ”kommer til” at hugge Fru Mikkelsens bil, hvor i avisen der fortæller at ølvognen ligger er forsvundet. Rasende sender Fru Mikkelsen et par af sine folk ud



for at lede efter bilen, de ender steder som bænken foran Aldi og Bodega Fidusen. Men da det ikke giver noget resultat sender Fru Mikkelsen dem ud for at købe nye spader, og de havner i byggemarkedet SmutKram i Dunderstrup by. Samtidigt er brikkerne ved at rykke i stilling til den helt store forvirring, da dødsmetallerne lige er gået ind i Abdullahs kiosk for at fuske ham for nogle øl. Uden for denne møder de Fru Mikkelsens folk der giver sig til at jage dem. Dette ser en politibetjent, som dog kaster sig over bumserne uden for Aldi i stedet for. Alt dette ser folkene fra Bodega Fidusen da de skal ind til Abdullah og købe smøger. Pludseligt styrter en røver ind overbevist om at det er en bank.

Efter alt dette finder de forskellige grupperinger ud af ølvognens placering. Folkene fra Bodega Fidusen tager ud til en af deres nevøer, en spejderleder og Fru Mikkelsens folk tager ud til en gammel soldaterkammerat som nu er i hjemmeværnet. Dette overværer dødsmetalgutterne som forfølger dem. Alt ser skidt ud for bumserne på bænken da de møder et par gamle venner, to vagabonder, der vidst nok har set noget ude i skoven som kunne ligne en ølvogn.

Alle mødes til sidst omkring ølvognen, kugler, magi og skældsord flyver gennem luften og det er op til spillerne hvem der vinder til sidst.

### **Rækkefølge:**

Dette er den anbefalede rækkefølge de forskellige bunker med karakterer skal ligge i. På selve karakter sedlerne står der også et nummer så de er lettere at sætte i orden.

#### **wil-HELL-m:**

3.2

Det ser ud som ovenstående og betyder at wil-HELL-m er i gruppe 2 og skal ligge nummer tre i bunknen fra oven. Så kommer de til at ligge rigtigt i forhold til den måde de skal udleveres til folk på. Men rækkefølgen kommer også her.

#### **Gruppe 1:**

Sjatpisser - Bums

Sergent Willumsen

Victor Printzlau - Designer

Abdullah al Sahib - Kioskindehaver

Kjetil Bergstrøm – Spejderleder

#### **Gruppe 2:**

Palle - Bums

Benny Bomstærk - Musiker og stamgæst

wil-HELL-m - Dødsmetal guitarist

Fritz Öhlenschläger - Ansat i SmutKram

Henrik Henriksen – Hjemmeværnsmand

#### **Gruppe 3:**

Ditter - Bums

Owensby - Butler

Mortensen - Bodegaindehaver

Torben "Evil" Hansen - Dødsmetal trommeslager

Jokum Brahe – Bankrøver

**Gruppe 4:**

Erik Gunnar - Aldi ansat  
Ronni - Kriminell  
Thorvald - Fisker og stamgæst  
Gogge - Dødsmetal Sanger  
Isnissen - Vagabond

**Gruppe 5:**

Kristine - Skønhed  
Fru Mikkelsen - Olding  
Lille Tove - Stamgæst  
Overbetjent Thormod Mogensen  
Slipset - Vagabond

## **Scene 1: Intro**

**Involverede:** Ølvognschaufføren.

**Tidspunkt:** Eftermiddagen, dagen før.

**Sted:** Vejene gennem nogle mindre byer, og endende i en skov.

**Handling:**

Man ser en mand i en ølvogn, der flyder med tomme flasker. Han kører nogenlunde som det passer ham og er skidehamrendebankende fuld. Folk og dyr må springe for livet mens han torpederer diverse skilte, postkasser, skraldespande, stakitter og så videre. Lad eventuelt kameraet panorere ind på førerhuset og forklar at der bare er mange tomme flasker og han synger en eller anden fuldemandssang – ”I sne står urt og busk i skjul” er min personlige favorit til denne scene. Chaufføren kører ud i en skov, hvor han parkerer for at hente nye forsyninger, men der er langt op til førerhuset, så i stedet vandrer han ud i skoven med favnen fyldt med øl.

**Mening med scenen:**

Der er ikke så meget mening med denne scene ud over at den skal forklare hvad der skal ledes efter og hvorfor det er sket. Desuden kan dette sted være med til at give fornemmelsen af en film, for eksempel ved at beskrive credits og titel.

## Scene 2: En hjælpende engel

**Involverede:** Ditter\*, Sjatpisser\*, Palle\*, Erik Gunnar\* og Kristine\*.

**Tidspunkt:** Formiddag

**Sted:** På bænken uden for Aldi og inden i denne.

### Handling:

Ditter, Sjatpisser og Palle sidder på bænken foran Aldi og er ved at drikke morgenmad – en guldøl og en krøllet cecil hver.

Da de lige pludseligt opdager at de ikke har flere øller, hvilket jo er slemt og de må i Aldi som belejligt ligger lige ved siden af. Det er muligt at give en af spiller et lille handout kort. Om man vil gøre dette kommer an på hvor god tid man har, for det er muligt at lade spillerne bruge lang tid på denne scene.

I Aldi får de hentet flere øller og andre forsyninger, men den uhjælpelige Erik Gunnar kan ikke få kasse apparatet til at virke og de herrer ved at blive tørstige.

Heldigvis kommer den meget smukke Kristine dem til hjælp, og de får deres øller. Da de er kommet ud ser de at der ligger et eksemplar af Dunderstrup Folkeblad i posen, sandsynligvis glemt af Kristine. Bumserne vil højest sandsynlig begynde at snakke om at lede efter ølvognen og scenen kan stoppes. Skulle det ikke ske kan det nævnes for dem at det er sidst på måneden og at der ikke er så meget tilbage af deres pension.

### Mening med scenen:

Spillerne skal lære de tre bumser, samt Kristine, at kende. De skal have lov til at spille overfor hinanden og afprøve karaktererne, samt at de skal have dem sendt ud at lede efter den ~~hellige gral~~... den forsvundne ølvogn.

### Eventuelt:

Puddelen King kan eventuelt deltage i første del af scenen. Men husk på at alle fem spillere vil være optaget af karakterer på et eller andet tidspunkt.

### **Scene 3: Hos gamle Fru Mikkelsen**

**Involverede:** Fru Mikkelsen\*, Owensby\*, Sergent Willumsen\*, Ronni\*

**Tidspunkt:** Formiddag (samtidigt)

**Sted:** Fru Mikkelsens palæ, et stort sted der har kostet klejner dengang hendes mand byggede det. Palæet er stort og hvidt med en mindre park som have, det ligger i den absolut fineste del af Dunderstrup, og der er ikke sparet på noget. Slet ikke de mange udenlandske souvenirs, jagtvåben og trofæer som fru Mikkelsen med tiden har skrabet sammen – de fleste af dem har hun selv skudt.

**Handling:**

Hjemme hos fru Mikkelsen. Owensby serverer fruen hendes middagsmad, bestående af en porter, en dobbelt cognac og Dunderstrup folkeblad, samt lidt fast føde. Han tager selv en stiv whisky, nævner eventuelt at han tager denne for at tage mod til sig før han går ind af døren.. Før Fru Mikkelsen når at åbne avisen bliver døren åbnet så brutalt det er muligt, hvis man stadig vil være høflig og ind kommer Fru Mikkelsens besøgsven Sergent Willumsen, fulgt af hendes umulige barnebarn Ronni. De skulle gerne komme ind før fru Mikkelsen giver sig til at læse avisen så de kan få ordentlig mulighed for at deltage i scenen.

**Mening med scenen:**

Spillerne skal have lov til at lære Fru Mikkelsen og hendes aparte følgesvende at kende, samt at de skal have disse sendt ud på eventyr.

## Scene 4: I Bodega Fidusen

**Involverede:** Thorvald\*, Benny Bomstærk\*, Lille Tove\*, Mortensen\*, Victor Printzlau\*

**Tidspunkt:** Formiddag (igen samtidigt)

**Sted:** Bodega Fidusen, et tilrøget sted der ligner så mange andre stamværtshuse, med de samme kedelige mørke farver på væggene. Borde og båse, samt baren og de allestedsnærværende spillemaskiner der spiller en melodi hvert kvarter. Ikke noget hyggeligt sted med mindre man er stamgæst. Alle andre har en fornemmelse af at de tager deres liv i hænderne når de går her ind. Husk at nævne den rude som blev smadret i nattens løb, og nu er dækket til med plastik. Det er nok ikke nødvendigt at forklare hvorfor og hvem der gjorde det.

### Handling:

Thorvald, Benny Bomstærk og Lille Tove sidder og nyder en øl (eller to eller tre) og snakker som man nu altid gør på Fidusen, da Victor Printzlau kommer ind og meget skal låne toilettet. Det giver nok et godt skænderi når han er færdig.

I al den råben og skrigen efterlader han et eksemplar af Dunderstrup folkeblad.

Efter det må Mortensen desværre meddele at der ikke er flere bajre, hvis spillerne ikke selv har fundet ud af at de vil på ølvognsjagt. Her er det muligt at bruge et af handoutkortene hvis Mortensen ikke er villig til at fortælle om øllerne. Dette handout har hver gang det er brugt skabt røre og mere end ét grin.

### Mening med scenen:

Spillerne skal have lidt stamværtshusstemning og lære folkene fra bodega Fidusen at kende. Igen skal de sendes ud at lede efter ølvognen.

### Eventuelt:

Journalist Henning Trasborg kan dukke op og kræve et interview. Spiller 1 burde være fri til det.

## Scene 5: Forberedelser uden mål

**Involverede:** Thorvald, Benny Bomstærk, Lille Tove, Fru Mikkelsen, Owensby, Sergent Willumsen, Ronni, Ditter, Sjatpisser, Palle

**Tidspunkt:** Formiddag

**Sted:** Bodega Fidusen, Bænken foran Aldi og Fru Mikkelsens Palæ.

### Handling:

Der klippes forholdsvis hurtigt mellem de tre grupper, som forbereder sig til turen. Der diskuteres lystigt på Fidusen og på bænken. Mens Fru Mikkelsen giver ordrer om at diverse ting, mere eller mindre lovlige, skal findes frem og ligges ud i bilen. Ting der skal ligges ud i bilen kunne være: en globus, læderrejsekuffert, tropehjem, klirrende tasker med flasker, jægerstol og så videre. De eneste to ting der er vigtige er en håndfuld spader på bagsædet (man kan ikke jage ølvogne uden spader) og en uformelig bylt på bagsædet. Den indeholder en del våben, de fleste af dem ret ulovlige.

Man ser at Owensby i sin efterhånden ret stive brandert – han må tage sig adskillige flere opstrammere end han plejer med Fruen som råber sådan – glemmer nøglerne i hendes ret lækre bil. Klip mellem de scenerne og gør opmærksom på at der klippes ind i de allerbedste kommentarer. Overtag styringen når der skal forklares at Owensby, og eventuelt de andre, slæber ting ud i den lækre bil. Det er en mulighed ikke at nævne hvilken slags bil der er tale om, blot at den er ret lækker. Det vil give lidt overraskelse når dødsmetal gutterne stjæler den og de ser de tre komme styrtende efter dem.

### Mening med scenen:

Meningen med denne scene er, ud over at levere et par grin, at få placeret våbnene i bilen så dødsmetal gutterne får fat i dem, og spaderne samme sted så fru Mikkelsens folk skal ud at skaffe nye.

## Scene 6: Tyveri

**Involverede:** Gogge\*, wil-HELL-m\*, Evil\*, Kristine, samt Owensby, Sergent Willumsen og Ronni som NPC'er

**Tidspunkt:** Middag

**Sted:** Uden for Fru Mikkelsens villa

### Handling:

De tre gutter i garage dødsmetalbandet, The Evilest Layer of the Seventh Hell, skal øve i dag, da Gogges mor ikke er hjemme. Så de er gået ud efter en pose guldøl, da de pludseligt løber ind i den engleskønne Kristine. Giv dem gerne lidt tid til at lære personerne lidt at kende før de møder hende, og også tid efter at de har mødt hende.

Gogge kan næsten ikke løsrive sig, da Evil ser Fru Mikkelsens metalic grønne Jaguar Superior, som de må ud at tage en tur i, for nøglerne sidder nemlig i. I forruden finder de et eksemplar af Dunderstrup Folkeblad. Sig eventuelt bare at de ser en metalic grøn Jaguar Superior, men nævn ikke at det er fru Mikkelsens. Det har før givet en sjov overraskelse.

Lad være med at nævne de mange dejlige våben i bilen, det vil forrykke balancen senere i scenariet. De kører med hvinende dæk og Owensby, Sergent Willumsen, Ronni løber efter. De skal dog ikke styres af spillerne.

Sørg for at spillerne ser avisen, det er nok ikke nødvendigt at lade dem beslutte at drage på ølvognsjagt. Igen kommer det lidt an på hvor god tid man har.

### Mening med scenen:

Dødsmetalgutterne skal stjæle bilen. Så de kommer i besiddelse af Fru Mikkelsens våben til sidst i scenariet, samt komme på ølvognsjagt. Desuden skulle spillerne gerne lære dødsmetalbandet at kende her.

## **Scene 7: Endnu et raserianfald**

**Involverede:** Fru Mikkelsen, Owensby, Sergeant Willumsen, Ronni

**Tidspunkt:** Kort efter

**Sted:** Fru Mikkelsens palæ

**Handling:**

Fru Mikkelsen er jo nok rasende da hendes bil er blevet stjålet. Og de kan ikke gå til politiet da Fru Mikkelsens meget lidt lovlige skydevåben befinder sig i bagagerummet. Men Ronni og Sergeant Willumsen kender da nogen de kan prøve at høre om de har hørt noget. Det er muligt at give nogle handout sedler til Willumsen og Ronnis spiller, hvis scenen tager en helt uventet drejning.

**Mening med scenen:**

Spillerne skal faktisk kun sendes ud for at lede efter bilen i denne scene.



## **Scene 8: Ture uden nytte**

**Involverede:** Thorvald, Benny Bomstærk, Lille Tove, Sergeant Willumsen, Ronni, Ditter, Sjatpisser, Palle, eventuelt Mortensen

**Tidspunkt:** Omkring middag

**Sted:** Bodega Fidusen og Bænken foran Aldi

### **Handling:**

Først tager Sergeant Willumsen ind på Bodega Fidusen, for at snakke med et par af de kontakter han har fået i løbet af det halve år han har drukket. Inde på bodegaen snakker han med Thorvald, Benny Bomstærk og Lille Tove, men siden de har siddet på bodegaen hele dagen kan de ikke forklare noget. Og når han er færdig med det, går han udenfor og har han aftalt med Ronni at ringe til ham. Lad de tre stamgæster hviske lidt sammen efter at han er gået, så de kan for fornemmelsen af at de må kæmpe for ølvognen. Det er muligt at lade Mortensen blande sig i denne samtale, eventuelt hvis Willumsen bestiller en øl eller hvis han er blevet en meget fast del af gruppen fra Bodega Fidusen. Klip så til uden for hvor Willumsen finder sin telefon frem og ringer til Ronni. Lad dem spille samtalen. Ronni er lige på vej ned til Aldi hvor Sjatpisser som han plejer at sælge hash til sidder med sine to venner. Han lærer heller ikke noget interessant. Lad igen bumserne snakke lidt efter at Ronni er gået.

### **Mening med scenen:**

I denne scene skulle de forskellige karakterer gerne interagere med hinanden og de forskellige skulle opdage at de ikke er alene om at lede efter ølvognen.

## **Scene 9: Det diabolske byggemarked**

**Involverede:** Fru Mikkelsen, Owensby, Sergent Willumsen, Ronni, Fritz Öhlenschläger\*

**Tidspunkt:** Nogenlunde det samme som sidste scene

**Sted:** Byggemarkedet SmutKram

**Handling:**

Efter en mislykket tur, rundt i byen vender Ronni og Sergent Willumsen slukørede tilbage til Fru Mikkelsen hjem. Hvor de bliver sendt ud for at købe nye spader i et byggemarked. En ting som fru Mikkelsen insisterer på at de skal have med ud at lede efter ølvognen. Der er et handout kort til dette. De kører ind til Dunderstrup og det lokale byggemarked – SmutKram.

Inde i byggemarkedet er der ikke til at finde noget som helst, og de bliver nød til at spørge en eller anden der inde. Til deres store fortrydelse spørger de Fritz Öhlenschläger og der burde ikke være mere i det når spilleren har læst karakteren.

**Mening med scenen:**

Willumsen og Ronni skal placeres i Dunderstrup, og en spiller skal spille Fritz.

## Scene 10: Den helt store forvirring

**Involverede:** Thorvald, Benny Bomstærk, Lille Tove, Sergent Willumsen, Ronni, Ditter, Sjatpisser, Palle, Gogge, wil-HELL-m, Evil, Abdullah al Sahib\*, Røveren Jokum Brahe\*, Overbetjent Mogensen\*

**Tidspunkt:** Tidlig eftermiddag (tro ikke at der gik kort tid i SmutKram ☺)

**Sted:** Uden for og inden i Abdullahs kiosk

### Handling:

Samtidigt er de tre dødsmetalgutter gået ind i Abdullah kiosk, og er i gang med at fuske ham for nogle guldøl. Helt præcist hvordan er op til spillerne. Det er muligt at give Abdullahs spiller et handout eller briefe denne kort.

Så snart at de er kommet ud, ser Sergent Willumsen og Ronni dem. De to er nemlig lige kommer ud af SmutKram med en mindre ladning spader på skuldrene (samt hvad Fritz ellers har fået prasket dem på). Og da ingen af de tre dødsmetallere er synderligt vilde vælger de at tage flugten. Dette ser Overbetjent Mogensen, som giver sig til at jage dem alle, han forvirrer Willumsen og Ronni så meget at dødsmetallerne når at stikke af.

Willumsen og Ronni løber jo nok væk fra ham, og vælter ind i de tre bænkbumser Ditter, Sjatpisser og Palle. Dem har Mogensen set sig sur på og vil hellere råbe af dem end, bruge kræfter på at jage to store mænd. Hvad Willumsen og Ronni ikke ved er at dødsmetallerne har sneget sig tilbage og følger efter dem.

Dette optrin ser vores venner fra Bodega Fidusen som er lige skal købe nogle smøger inde hos Abdullah. Mens de er herinde bliver døren sparket op og en røver styrter ind, overbevist om at det er en bank. Nu er de magere så det skulle ikke være noget problem, og da Jokum, som røveren hedder også taber sit magasin er sagen jo i den skønneste orden.

### Mening med scenen:

Så mange karakterer som muligt skal møde hinanden for at ingen skulle være i tvivl om at der er mange ude efter ølvognen (her tales der om karakterer, ikke spillere ☺ lidt må man godt tænke om sine spillere). Der skal laves en masse forvirring og folkene fra Bodega Fidusen skal have fat i pistolen. Desuden er der nogle spillere der skal have spille de tre excentriske karakterer Abdullah, Jokum og skurken Overbetjent Mortensen.

## Scene 11: På spejder besøg

**Sted:** Hjemme hos spejderlederen, et sted hvor det er meget tydeligt at han er pacifist, vegetar og har været spejder de sidste tredive år. Stedet er meget hippieagtigt ude på landet, med en lille ged og et par høns.

**Tidspunkt:** Eftermiddag – tidlig aften

**Involverede:** Kjetil Bergstrøm\*, Thorvald, Benny Bomstærk, Lille Tove, eventuelt Mortensen

### Handling:

Folkene fra Bodega fidusen er heller ikke helt dumme og er kommet i tanke Thorvalds nevø, som godt nok er en ung tølper, men han er spejderleder og det kan være at han ved noget om den forsvundne ølvogn. Forklar kort spillerne hvad de er kommet frem til. Der skulle være mulighed for at tage Mortensen med, hvis der er interesse for det.

Ude hos Kjetil finder de stille og roligt ud af at spejderne vidst så noget derude i skoven som godt kunne være en ølvogn. Men Kjetil tænkte ikke så meget på det da han ikke drikker.

Der er et handoutkort til Kjetil om at de vil få lokket det ud af ham, eller det er igen muligt at briefe spilleren kort.

### Mening med scenen:

Folkene fra Bodegafidusen skal finde ud af hvor ølvognen står.

## Scene 12: En hjemmевærner

**Involverede:** Henrik Henriksen\*, Sergent Willumsen, Ronni, eventuelt Owensby

**Tidspunkt:** Igen eftermiddag – tidlig aften

**Sted:** Hjemmевærnsmandens hjem lidt ude på landet, et sted hvor det er meget tydeligt at *ikke* han er pacifist, vegetar og har været spejder de sidste tredive år. Stedet er fyldt med billeder af militært isenkram, jagttrofæer, dog ikke så imponerende som Fru Mikkelsens og et par enkelte billeder af Henriksens familie.

### Handling:

Fru Mikkelsen har aldrig været dum, fuld men ikke dum. Så hun har forhørt sig blandt sine folk og er kommet frem til at Willumsen er gammel soldaterkammerat med en af de hjemmевærnsfolk som har været ude at lede efter ølvognen. Så hun sender Willumsen, Ronni og eventuelt Owensby hvis hun vil have nogenlunde kompetente folk med, til at køre ud og snakke med ham.

Han kan huske noget om at der er et enkelt sted hvor hjemmевærnet ikke har ledt. Det er muligt at give ham et handout for dette. Det er også sket før at han bliver adopteret ind i gruppen.

Det er en mulighed briefe Fru Mikkelsen, og kort Willumsens, spillere og lade dem udspille scenen hvor Fru Mikkelsen sender dem af sted.

### Mening med scenen:

Fru Mikkelsens folk skal finde ud af hvor ølvognen er placeret.

### **Scene 13: Undercover from Hell**

**Involverede:** Gogge, wil-HELL-m, Evil, måske Kristine

**Tidspunkt:** Samtidigt med at Fru Mikkelsens folk er inde hos Henriksen

**Sted:** En mark ikke så langt fra Henrik Henriksens hus

**Handling:**

De tre dødsmetal gutter fulgte efter fru Mikkelsens folk. Hvis de har taget hende med tidligere kan det være at de har Kristine med.

De har nu gemt jaguaren og ligger på en kold og ubehagelig mark for at overvåge Fru Mikkelsens folk. Lad dem ligge og snakke lidt, beklage sig og drikke guldøl mens de overvåger huset med en gammel enkeltkikkert fra bilen. Dette går meget godt ind til wil-HELL-m finder en mikrofon skjult i en et gammelt stykke affald. Selvom han fiser rundt som en skoldet skid i et sæt lærredsbukser opdager Fru Mikkelsens folk ikke noget, og skulle det ske så lad bandet tage flugten.

**Eventuelt:**

Det kan være at gårdejer Severinsen komme og afkræve leje for at bruge marken. Spiller nummer 1 er ledig, og sandsynligvis også nummer 5.

**Mening med scenen:**

At dødsmetalbandet finder ud af hvor skatter ligger.

## **Scene 14: Som sendt fra oven**

**Involverede:** Ditter, Sjatpisser, Palle, Slipset\*, Isnissen\*

**Tidspunkt:** Eftermiddag – tidlig aften, det regner og verden er dum når man er bums

**Sted:** Bænken uden for Aldi

### **Handling:**

Det ser meget trist ud for de stakkels bænkbumser, det regner og posen med øller er tom. De har ingen ledetråde til alle de dejlige øller ude i skoven og det ser ikke ud til at de skal få fingre i dem, da et mirakel sker. Et par gamle bekendte, vagabonderne Slipset og Isnissen dukker op med hver sin barnevogn. Og de har da vidst set noget der kunne minde om en ølvogn ude i skoven. Der er handouts om dette vedlagt og det er meget sandsynligt at de drager af sted for at lede sammen. Sandsynligvis har de to en flaske kirsebærvin eller to med så de tørstende sjæle kan få vædet ganerne.

### **Mening med scenen:**

At bumserne finder frem til ølvognen.

## Scene 15: Det endelige opgør

**Involverede:** Thorvald, Benny Bomstærk, Lille Tove, Fru Mikkelsen, Owensby, Sergeant Willumsen, Ronni, Ditter, Sjatpisser, Palle, Slipset, Isnissen, Gogge, wil-HELL-m, Evil, Eventuelt Overbetjent Thormod Mogensen, Victor Printzlau og Mortensen, samt diverse NPC'er

**Tidspunkt:** Aften eller eventuelt næste morgen

**Sted:** Ude ved ølvognen et sted langt ude i skoven.

### Handling:

Folk ankommer næsten oven i hinanden, eventuelt lad spillerne vælge hvem der kommer først. Folkene fra Bodega Fidusen har fulgt spejderlederens råd, ligesom Fru Mikkelsens folk leder i det område hjemmeværnet ikke har været. Bænkbumserne er taget herud sammen med vagabonderne og dødsmetallerne er fulgt efter Fru Mikkelsen.

Efterhånden har alle fået fat i skydevåben:

Fru Mikkelsens folk har nogle af Sergeant Willumsens han har været ude at hente på kasernen og hvad hun måtte have liggende af gamle jagtgeværer og forlade rifler.

Bænkbumserne har slipsets revolver, folkene fra Bodega Fidusen har røverens pistol og dødsmetallerne har taget dem der var placeret i Fru Mikkelsens bil. Desuden er alle disse karakterer magere.

Desuden er der mulighed for at placere andre personer der:

Forfrosne spejdere med slangebøsser, døddrukne hjemmeværnsfolk som ikke lige havde meldt tilbage at de havde fundet ølvognen, jægere og bonderøve med høtyve og jagtgeværer eller chaufføren som bevæbnet med noget stort ubehageligt har besluttet sig for at tage ud og lede efter sin skat. Overbetjent Thormod Mogensen sammen med en gruppe fra Alkoholets svøbes bekæmpelse, hvor Victor Printzlau selvfølgelig også er medlem dukker også op med et stort banner. Desuden kan Mortensen endeligt have fået en rygrad, smidt sin kone ud af vinduet, og er taget ud for at lede efter den forsvundne ølvogn bevæbnet med en mindre kanon af et maskingevær fra anden verdenskrig. Dette bortfalder dog hvis han er af sted sammen de andre fra Bodegaen. Det hele skulle gerne gå op i bål og brand, hvem der til sidst ender med at få ølvognen (eller hvor meget der i det hele taget er tilbage) må være op til spillerne. Generelt har jeg forladt spillerne, givet dem et tidspunkt, (to til fem minutter) og besked på at finde ud af hvilken en af de fire grupper, Bodega Fidusen, Fru Mikkelsen, Bænkbumser og Dødsmetalbandet som skal ende med at vinde ølvognen.

Beskriv endeligt hvad der sker og lad spillerne være med, igen tænk på det som en film.

Slowmotion, eksplosioner og vilde lydeffekter er noget af det der kan bruges til at give fede effekter.



### **Ekstra karakterer:**

Dette er de ekstra karakterer der er skrevet, de er på ingen måde nødvendige for handlingen i Jagten på den forsvundne Ølvogn, men de optræder i fortsættelserne til scenariet som jeg pt. er ved at skrive. Så det er helt op til spillederen og tidspresset om de skal bruges. Der er ikke synderligt meget grund til det, da spillerne har rigeligt at lave med at spille de andre karakterer og at de vil blive mere forvirrede ved at skulle have flere at holde styr på.

### **Journalist Henning Trasborg:**

Henning har en deadline. En deadline. Den er meget vigtig for ham, så han har altid travlt. Han er Dunderstrups lokale journalist og føler at dette gør ham meget vigtig og giver ham visse rettigheder. Han er utroligt pågående, for han skal have sin historie inden sin deadline. Den deadline som altid hænger over ham og fylder det meste af hans verden. Men han nyder det. Henning har dækket alle de store begivenheder og mener selv at han har været ude i muddret de det så værst ud og at ingen skal komme og forklare ham noget om noget som helst. Ud over det har Henning bare generelt travlt.

### **Gårdejer Severinsen**

Severinsen er en rigtig landmand, med komøg på støvlerne, pibe og bondsk accent. Severinsen fortæller alle om sin nyeste anskaffelse – den største møgspreader på egnen – et spænd på atten meter siger jeg dig.

Ud over at vidde alt om landbrug, dyr og traktorer har Severinsen *en* interesse i livet. Penge. Penge er det der får en frem i tilværelsen og som man kan arbejde for at få. Han er en pengepuger uden lige og hader at give penge ud til noget som helst. Med mindre det er noget der hæver hans status blandt de andre bonderøve på egnen.

Severinsen tager sig gladelig betaling for ting som alle andre ryster på hovedet af. Et glas vand, gå på hans vej, plukke blomster i hans vejkant og så videre. Og så intimiderende som han er hoster de fleste op.

### **King:**

King er en kongepuddel som de tre bumser på bænken foran Aldi en gang kidnappede og hældte Kiwi aperitif i halsen på. Smagen af alkohol vækkede noget inde i King som i dag stikker af hver gang den kan se sit snit til det og løber ud til bumserne.

King er egentligt en drukmager som efter et yderst fejlslået eksperiment blev fanget i en hunds krop. Så hvordan ville du have det med at være puddel hos en ældre dame der vasker og børster dig hver dag? Propper dig med fiberholdigt hundefoder og giver dig lyserødt neglelak på? Samt generelt udsætter dig for en kvalmende forkælelse? Specielt når du heller vil drikke dig fuld og undersøge hvordan du kan få din naturlige form tilbage.

## Handouts:

Handout – Scene 2:

Det var så den sidste øl i posen.

Handout – Scene 4:

Det tynder hastigt ud i øllene i køleskabet, og det var den sidste kasse.

Handout – Scene 9:

Spaderne lå jo i den bil, og hvis der er noget der er din erfaring så er det at man altid kan få brug for spader når man er på eventyr.

Handout – Scene 10:

På en eller anden måde får dødsmetalgutterne snøret dig (igen) og for narret dig for nogle guldøl.

Handout – Scene 11:

Din onkel og hans venner vil stille og roligt få lokket ud af dig at der var en af dine spejdere som vidst nok så noget der godt kunne ligne en lastbil ude i skoven.

Handout – Scene 12:

Din gamle soldaterkammerat, Willumsen, og hans venner vil stille og roligt få lokket ud af dig at der er et sted hvor i *ikke* har fået ledt ude i skoven.

Handout – Scene 14:

Når de nævner det kommer du da nok i tanke om at i så noget der godt kunne ligne en ølvogn ude i skoven.

Handout – Scene 14:

Når de nævner det kommer du da nok i tanke om at i så noget der godt kunne ligne en ølvogn ude i skoven.