Bamsers mod

Af Simon James Pettitt

GMs del. Der var engang...

Velkommen

Velkommen til Bamsers mod, og tak fordi du vil spillede det. Bamsers mod er kort fortalt historien om drengen Anders, der snart skal dø, og hans bamser, som ikke længere skal beskytte ham mod hans mareridt, men befrie hans familie fra deres. Scenariet forgår i vores verden, men hvor børns fantasier er virkelige. Alle de fantasivæsner vi opfandt og legede med som små, findes faktisk. Derudover er vores bamser i live, og de er modige krigere, som bekæmper børns mareridt. På et tidspunkt bliver vi dog voksne og tror mere på vores mareridt, vores usikkerhed og svagheder end vores bamser, og så er en bamses mission slut. Mareridt er i virkeligheden ondskabfulde skyggevæsner, som ønsker at besætte os og fylde os med frygt, tvivl og had.

Dette scenarie er en balancegang mellem et meget barnligt eventyrsunivers, i form af bamsernes kamp mod mareridtene, og en meget socialrealistisk følelsesfokuseret virkelig verden. Det er faktisk scenariets styrke. Det fungerer fordi de to dele afvejer hinanden. Hvis scenariet kun var om bamserne, ville det hurtigt blive banalt og ren leg og gøgl. Hvis man kun fulgte familiens kamp mod sorgen, ville det blive at tærske langhalm på tristhed og følelser. Men til sammen opstår der en balance og en skønhed mellem de to temaer, der ikke kun opvejer, men også styrker hinanden.

Struktur

Scenariet er delt op på følgende måde:

1. Guide til GM: er et afsnit henvendt til dig, som GM om, hvordan Bamsers mod spilledes, hvordan du håndterer skiftene imellem bamserne og familien osv.
2. At spille bamsers mod: beskriver spilstilen til spillerne, denne del er kort, men du skal alligevel studere den grundigt, da du skal kunne formidle den videre til spillerne, så de også forstår vigtigtheden i forskellen mellem de to spilstile.
3. Opstartsøvelser: hvordan man starter spillet op, det er både opvarmningsøvelser og karaktergeneration.
4. Selve scenariet: Det har en ret fast struktur, friheden kommer i, hvad spillerne gør i de enkelte kapitler, ikke i hvilken retning spillerne selv vælger at tage historien, den ligger fast fra starten af:
   - Prolog - Sidste vagt: Er både indledningen til historien og en introduktion til verden samt de to spilstile. Bamserne forsvarer Anders mod hans mareridt for sidste gang, og vi møder familien og ser deres problemer.

Hvad er hvor?:

- *Guide til GM:* ***s. 3***
- *At spille Bamsers mod:* ***s. 7***
- *Opstartsøvelser:* ***s. 10***
- *Selve scenariet:* ***s. 12***
  - *Prolog:* ***s. 12***
  - *Kapitel 1:* ***s. 14***
  - *Kapitel 2:* ***s. 16***
  - *Kapitel 3:* ***s. 20***
  - *Kapitel 4:* ***s. 22***
  - *Epilog:* ***s. 27***

- Kapitel 1 - Ildkæmpen: Bamserne finder hen til far og bekæmper hans mareridt. Et frådende monster af ild og vrede. Næste dag forsøger en ændret far at søge forsoning, men støder hovedet mod muren af resten af hans familie.
- Kapitel 2 - En fortryllet have: Bamserne finder bror døddrukken i døren: De må få ham til at kaste op og få ham bakset i seng, inden de kan bekæmpe hans mareridt. Dette mareridt er mere lumsk: en fortryllet have med alskens fristelser. Dagen efter vågner bror med tømmermænd. Vil mest af alt sige undskyld, men ingen lytter, undtagen måske far.
- Kapitel 3 - Ulvejagten: Alene i mørket er søster lille og bange. Bamserne må få hende til at sove, før de kan møde hendes mareridt. Det er en forvirrende jagt på et ulvemonster og dens ondskabfulde forfølgere. Man ved aldrig, hvem der jæger eller bliver jagtet. Næste dag forsøger søster at snakke med mor om hendes frygt for døden, men det falder for døve ører, hvem opsøger hun så?
- Kapitel 4 - Hospitalspaladset: Mor kan ikke sove, men leder stadig efter en kur. Bamserne må få hende til at falde i søvn, før de kan gå mod det sidste mareridt. I en krydsning mellem et palads og et hospital våger en guddommelig udgave af moren over en falsk Anders. Kan bamserne få hende til at se sandheden i øjenene? Næste dage tager moren den lange tur op for at snakke med Anders. Kan hun få sig selv til at sige farvel?
- Epilog: Familien siger farvel til Anders, som sover stille ind.

Guide til GM

En række tips og tricks om hvordan Bamsers mod bør spilledes.

I guidedelen vil der her ude står noter om sidens indhold, små ekstra tips, løse tanker osv.

Din spilstil

Der er to typer scener i dette scenarie, og dine opgaver og opførsel er helt forskellig i de to. Derfor beskrives de her, hver for sig:

Bamserne på eventyr

Disse scener er både, når bamserne sniger sig igennem det sovende hus, for at komme hen til et familiemedlem, og når bamserne træder ind i mareridtets verden. I disse scener skal du være meget på og videregive den enkelte scenes stemning til spillerne. Du skal malende beskrive verden omkring spillerne, det gælder især, når bamserne er i mareridtsverdenen. Den skal du virkelig få til at komme til live i sin overnaturlige, overdrevne, mystiske helhed.

I selve scenariedelen vil der i stikordsform stå, hvad der sker på siden, så du under spillet, hurtigt kan få et overblik over, hvor du er henne.

Samt beskrivende ord, der kan inspirere dig i din fortælling.

Af samme grund er beskrivelserne af disse scener ret lange, da jeg bruger meget plads på at give et billede af, hvordan der er. Men træk på dine egne verdner. Træk på de gode fantasifulde børnehistorier, gode film, gode bøger og generelt drømmenesunivers. Uden at du begynder at spilde spillernes tid, må du gerne bruge mere tid end normalt på at male verden omkring dem, hvergang de kommer ind i et mareridt. Det skal være smukt og uhyggeligt på samme tid.

Tyng dog ikke spillerne med alen lange fortællinger, fordel det hellere ud som små godbidder undervejs. Giv først det overordnede billede og når spillerne stopper op, så giv nogle enkelte flere detaljer.

Dog må du ikke læse op fra scenariet, det kan være fristende, fordi jeg steder har ladet mig rive med og skrevet lidt lange beskrivelser. De er der som inspiration for dig, men dan dig dine egne billeder og beskriv dem for spillerne, i stedet for blot slavisk at følge mine ord.

Behandl det, som når du læser en god bog, der ser du også din egen udgave af det, forfatteren beskriver, for dit indre blik. Det er dette du skal give videre til spillerne, ikke mine ord. Dine egne levende ord, vil være langt mere interessante end genlæsningen af mine statiske beskrivelser.

Med bamserne er du den traditionelle bord GM, du beskriver verden omkring dem, spiller alle NPC'er og giver dem liv. Du stiller udfordringer op for spillerne og reager på deres input. Sid om bordet og beskriv, hvad I gør.

Det er vigtigt, at du her udstråler energi og overskud, vær ivrig og opfordrende. Brug din krop, er der et væsen med vinger, så bask med armene, ændre din stemme alt efter væsnet osv. Kort sagt med alle dine midler fortæl en levende historie til dine spillere. Gør du det, begynder dine spillere også at gøre det, og de vil elske dig for det.

Familiens hverdag

I familiens verden skal du beskrive langt mindre. Familien og deres hjem skal ikke malende beskrives, men netop være ubeskrevet, det er irrelevant hvordan, det ser ud. Det vigtigste er følelserne og sorgen. Det er hverdagen og den beskriver vi jo heller ikke. Her skal du i stedet være den opmærksomme klipper, disse scener er hårde og bør derfor heller ikke være ret lange.

Scenerne med familien skal spilles semilive, så få spillerne væk fra bordet, fortæl hvad de forskellige dele af lokalet repræsenterer. "Nu er dette bord, køkkenvasken, hvor far står og vasker op..." osv. Leg instruktør og sæt scenerne for spillerne, fortæl, hvor de er henne og hvem i familien, der er til stede, og hvad de laver. Overlad derefter scenen til spillerne og lad dem spille den ud, som de vil. Bryd kun lidt ind, ved måske at sende en ventende spiller ind, eller smide enkelte stikord eller stikpiller ind efter behov.

Disse scener skal have præcis den længde, der er behov for. Det vil sige, at enkelte af dem godt kan være længere end andre, hvis for eksempel en spiller har behov for at føle sig frem til en svær indsigt. Men de fleste skal holdes ret stramt, især i starten. Den første scene om morgenbordet bør for eksempel ikke vare meget mere end et par minutter. Der skal kort sagt ikke traskes rundt i de negative følelser men kun spilles, så længe der stadig sker en udvikling i scenen.

Inspirationskilder, som kan være relevante at trække på, hvis man kender dem:

- *Hayao Miyazakis film, så som Chihiro og heksene eller Min nabo Totoro*
- *Pixars film især de tre Toy Story film og deres kortfilm*
- *Brøderne løvehjerte*
- *Tegneren Strids børnebøger*
- *Tim Burtons film*
- *H. C. Andersens eventyr og især dette digt: http://www.kalliope.org/da/digt.pl?longdid=andersenandrea1*

Udviklingen i den enkelte gruppe vil være meget forskellig. Derfor er scenerne bevidst beskrevet meget simple, og du er mere end velkommen til at sætte andre scener, eller lade spillerne komme med inputs til hvad de gerne vil spille af scener.

Dog skal du stadig bestemme og afgøre, om en ønsket scene vil føje noget nyt til historien.

Så længe et familiemedlem stadig er besat af sit mareridt vil alt dialog med denne være som at løbe hovedet mod en mur, derfor vil et naturligt sted for en scene at slutte være, når en giver samtale går i hårdknude, gerne lige efter et par usedvanligt hårde ord. Jo længere I kommer ind i historien jo mere vil det give mening med flere korte scener frem for en længere scene.

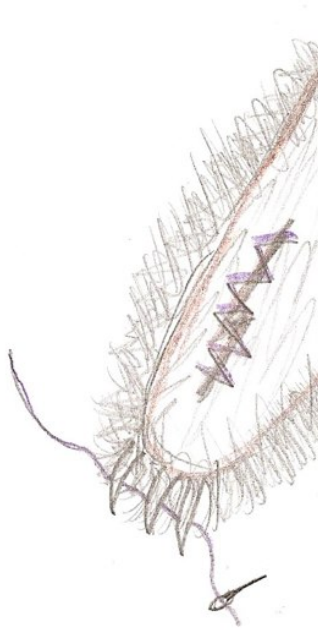
Vi havde følgende antal scener i de enkelte kapitler i spiltesten:

- *Prolog: 1*
- *Kapitel 1: 1*
- *Kapitel 2: 3*
- *Kapitel 3: 2*
- *Kapitel 4: 1*

At løse en udfordring

Når spillerne er bamser, handler det om at løse en eller flere opgaver. Det kan være at få en fra familien til at falde i søvn eller besejre et monster. Hvordan de løses, er bevidst beskrevet løst. Tanken er, at du skal, som den lyttende GM, holde øje med, hvornår spillerne gør noget, som er kreativt, noget rollen er god til, eller bare er fedt. Så snart de gør det, kan du lade dem komme et skridt videre i opgaven.

Det vil sige: spillerne skal ikke regne en bestemt løsning ud, og først der komme videre. De skal derimod blot spille godt rollespil, og når de gør det, skal du belønne dem, ved at de består opgaven. Nogle opgaver kan være en enkelt ting, mens andre kan være flere enkeltdele, der skal overkommes enkeltvis.



I mine beskrivelser vil det fremgå, hvor komplekst jeg forventer den enkelte opgave skal være, men det er op til dig under spillet, at lave den vurdering med den enkelte spilgruppe. Det er ikke til at vide, hvad de finder på. Du er også nød til at holde lidt øje med tiden, og måske lade dem komme igenne lidt lettere igennem et sted, hvor de er gået lidt i stå.

Men samtidig skal det heller ikke føles let. Selvom de er kommet med en kreativ løsning, må du gerne lade det lede til en ny og uforudset udfordring, som står i vejen. Varier det alt efter behov.

Generelt er en af dine hovedopgaver, at være opmærksom på dine spillere både som bamser og familie, og byde og bryde ind, med hvad der end er behov for.

Bamser i fiktionen

Når I spiller bamsernes scener, så er de ikke skrøbelige tøjbamser. Deres pæls er tyk og beskyttende, og deres hud er som en læderrustning. Slag, stik og ild ødelægger dem ikke. De kan sagtens få skrammer og få pelsen svedet lidt, men der skal alvorlige kræfter til, før de flås op og rigtigt går i stykker. Det kan sagtens ske, og må godt ske, men det er blot for at understrege, at de altså godt kan holde til en del strabadser, og det skal du huske også at informere spillerne om.

Der er en række mellemscener, hvor bamserne snakker om den kommende mission, dem kan du krydre med beskrivelser af, hvordan de lapper skrammerne fra sidste nats eventyr.

Når bamserne kommer tilbage fra mararidt, kan man godt se de skader, de har fået, og bamserne er gode til at lappe på sig selv. En voksen vil dog ikke se noget forkert i det. De er jo blot blevet leget lidt voldsomt med.

Som i alle "legetøjet kommer til live" fortællinger, skal bamserne holde sig skjult for alle undtagen Anders. De kan spille døde/legetøj hvis der er nødvendigt. I et ekstremt tilfælde, kan de godt afsløre sig for voksne, men det er aldrig sket før, (og dette scenarie opfordrer ikke til det.) Dog kan voksne godt opleve en bamse i aktion uden at vide eller huske at det. De vil blot slå oplevelsen hen som en drøm. Det sker blandt andet i kapitel 2 med broren.

Bemærk, at Anders' søster betragtes som en voksen. Hun er et barn, der er blevet voksen før tid. Hun har således ingen bamser, der beskytter hende. Hendes grimme sprog burde mere end noget andet tydeligtgøre dette, men det kan være spillerne er i tvivl, og nu ved du det.

Bamser i virkeligheden

Hver spiller skal være udstyret med en bamse. Det kan enten være deres egen, de har med, eller en de låner. Du skal helst selv skaffe fire bamser, men til Fastaval tager jeg også nogle ekstra med, til nødstilfælde.

Bamserne, du tager med, bør ikke være for små. Sådan ca. en normal størrelse bamse vil være passende, en man kan holde og kramme.

Hvis du kan, så prøv at have et varieret udvalg med.

Endelig, når jeg siger bamser mener jeg tøjdyr i alle former og farver og ikke kun bamser som i bamsebjørne. ("Tøjdyrs mod" lød bare ikke så godt)

De skal ikke bruge bamserne til andet, end det beskrevet herunder. Der er ingen mekanik omkring dem, andet end, at når de spiller bamser, må de sidde med dem, når de spiller familien, må de ikke. Om og hvordan de vælger at bruge dem, er helt op til dem selv. Du skal ikke prøve at få dem til det. Hvis de gør det automatiks, så fedt, hvis ikke, ikke noget problem. Jeg kan kun opfordre til, at du sidder med en bamse, men det er op til dig.

Læg bamserne væk

Fordi der er to meget forskellige spilstile, er det vigtigt at vide, hvornår I skifter. Det er sådan let nok at se, fordi familien spilles som live og bamserne som ord rundt om bordet. Men for en ekstra effekt, som virkelig understreger skiftet, skal du fra en bamsescene til en familiescene bede spillerne lægge bamserne væk. Udpeg evt. et fast bamsested, hvor de skal være, når I spiller familien, og de må ikke tage deres bamse frem under familiescener.

Tilsvarende skal du bede dem hente deres bamser, når I går fra familien og over til bamserne, inden de sætter sig ved bordet. Gør det til et lille ritual, som viser skiftet mellem de to typer scener.

At spille Bamsers mod

Dette afsnit beskriver, hvordan Bamsers mod skal spilles, du skal gengive dette til spillerne. Du kan læse det højt, men det bedste ville være, at læse det et par gange, og kunne formulere det i dine egne ord, og med dine egne eksempler. Det er ret afgørende at dette videregives til spillerne, og det understreges. Da en stor del af scenariets funktion kommer fra netop de to forskellige spilstile, som bamser eller familien.

Kære spiller

I dette scenarie får du to roller, du spiller din bamse, en modig kriger, der forsvarer dets barn mod hans mareridt. Men du spiller også et medlem af Anders' familie, og får lov til at vise, hvordan bamsernes kamp påvirker dem.

Mens jeg beskriver dette, vil det hjælpe, at sidde med en bamserolle og en familierolle, så du kan se, hvad jeg snakker om.

Spilstil som familiemedlem

Som familiemedlem skal din spilstil afspejle både dine indre problemer, samt den ydre konflikt i familien. Du skal spille ubehageligt og destruktivt og med fokus på følelser. Denne familie er i stykker og dit spil skal afspejle dette.

Spil konfrontatorisk og destruktivt.

Din rollebeskrivelse har to facetter, det ydre og det fornægtede indre. Det fornægtede indre er det problem, din rolle faktisk kæmper med, men problemet er så uoverskueligt, at din rolle har fortrængt problemet og erstattet det med et andet overfladisk og mere håndterligt problem eller handlemønster.

Fornægtede indre gemt bag overfladisk dårligt handlemønster

I denne verden er det i virkeligheden dit mareridt, som har forblindet dig, og fået dig til at kun se det overfladiske problem. Det vil sige, så længe dit mareridt ikke er blevet besejret af bamserne, kan du ikke arbejde med det dyberelæggende problem, men kun reagere destruktivt på det.

I virkeligheden et mareridt som har forblindet dig

Dybt nede ved du måske godt, at det du gør, skader både dig selv og din familie, men du kan ikke se det ægte problem i øjnene og forsætter derfor med din opførsel. Derfor skal du i starten lægge mest vægt på den første del af din rollebeskrivelse. Du må gerne lade det dybere lag skinne igennem af og til, men du kan aldrig for alvor håndtere det.

Inden bamsernes kamp har hjulpet dig kan du ikke arbejde på det dybere problem, men kun spille på det overfladiske

I det dit mareridt er besejret, er du ikke som ved et mirakel kureret. Du har blot fået fjernet dets slør for dine øjne, og kan pludselig se og har mod til at se på dit problem. Det er som man siger: det første skridt til helbredelse er at indse, at man har et problem. Det er dette skridt bamsernes kamp hjælper dig til at tage.

Ikke en mirakel kur, men nu kan du se problemet i øjnene

Så snart sløret er løftet, må du spille på det dybere problem, men bliver du presset, så kan det være, at du flygter tilbage til det tidligere dårlige men lettere handlemønster. Så du er ikke frelst af bamsernes kamp, men det har hjulpet dig igang. Når du spiller menneske efter kampen må du vise en udviklingen, men det er ikke let, og der kan være tilbagefald.

Du kan gradvist arbejde med problemet, men der kan også være tilbagefald

Måden din rolle oplevede drømmen er som set fra dennes øjne, som en meget sær og mærkelig livagtigt drøm, der har efterladt dig forvirret men med et overraskende og skrammende klart sind.

Det er som en sær livagtig drøm

Spilstil som bamse

Hvor familien er knuget af konflikt og kompromisløshed, så er bamserne en effektiv kampgruppe, der arbejder godt sammen. I må selvfølgelig godt være uenig og prikke til hinanden. Men i bund og grund er I en stærk gruppe, og alle uenigheder forsvinder, så snart i kaster jer ud i kampens hede. Så her handler det ikke om jer mod hinanden, men jer mod omgivelserne.

Effektive krigere, gerne uenige aldrig fjender

Det handler om at arbejde sammen, fortælle seje scener og finde på kreative løsninger på de udfordringer, I stilles overfor. Da dette er et systemløst scenarie, så kunne du bare sige: og så slår jeg monstret ihjel, GM vil næppe lade dig gøre det, men pointen er: at det også til en vis grad er op til dig, at gøre det spændende som krigerbamse. Lad også dig selv slå ud, lad også dig selv blive overvældet, ja næsten bange. I er bamser, hvis opgave er at kæmpe mod børns små mareridt, og pludselige står I over for en voksens meget stærkere mareridt. Tænk på det som: I er vandt til at slås mod orker og trolde, og pludselig står over for en drage. Giv dig selv øjeblik af tvivl og nederlag, det gør sejeren så meget sødere.

Det bliver fedt, når du gør det svært for dig selv

Tænk på din yndlings aktionfilm, det er altid hårdt for helten, og GM skal nok også gøre det svært for dig. Men det bliver først for alvor fedt, når du også lader dig slå ned og næsten kollapse og tro, at det er slut nu, inden du finder din sidste rest af energi og alligevel kæmper videre. Kan du finde denne balance og ikke bare være sej hele tiden, så bliver spillet virkelig godt. Kort sagt: du har også et ansvar for, at gøre kampene og udfordringerne endnu sejere.

Det er altid mørkest før det bliver lyst

Helten skal tvivle på sig selv, før han kan vinde

Rollefordeling

Inden I går igang med opstarten, bør du fordele rollerne. At læse en rolle øderlægger alt tempo, så vi kan lige så godt få det overstået, efter du har beskrevet spilstilen. Dette scenarie har to kvindelige og to mandlige roller, og den fordeling er der normalt ikke i spilgrupper. Derfor kan broren og søsteren være begge køn, dog kan faren og moren ikke skifte køn, (eller det kan de sådan set godt, det er bare en utraditionel familie, og det vil ikke ændre stort i scenariet, det vil være de samme følelser.)

Om en spiller vil beholde rollens køn og spille modsat sit eget eller om spilleren vil ændre rollens køn til at passe sit eget er op til spilleren selv, og til dels de andre spillere. Men begge ting kan lade sig gøre. Generelt spiller køn ikke den store rolle, især da familien er så ubeskrevet, og folk alligevel mest danner deres egne billeder inde i hovedet. Fordi jeg er doven, har jeg dog ikke lavet kønsneutrale roller, eller mand/kvinde udgave af alle rollerne, det må I selv lige strege ud og fylde ind efter behov.

Faktisk er det vigtige mere spillernes baggrund, som jeg beskriver udfordringerne med her under. Så fordel mere ud fra det end køn. Men udover de ting, så tag rollefordeling i plenum.

Beskriv kort hvert familiemedlem, ved at præsentere det centrale i deres problem, deres overflade og deres dybere udfordring. Det må du gerne lægge frem, det gør ikke noget, at spillerne kender det, så ved de også hvilke knapper, de skal trykke på ved hinanden. Efter det lad spillerne selv byde ind med, hvilken de helst vil spille og snak lidt frem og tilbage til rollerne er fordelt.

<u>Far:</u> bruger vrede til at skjule sin afmagt

<u>Bror:</u> prøver at drukne tragedien i alkohol og fester

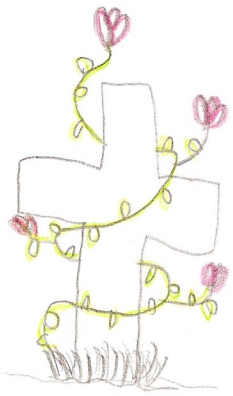
<u>Søster:</u> skjuler sin frygt for døden bag en provokernede og konfronterende facade

<u>Mor:</u> kan ikke håndtere at skulle miste Anders så kæmper en meningsløs kamp for at finde en kur

Spillerfordeling

Lige meget hvor meget eventyr der er, så behandler dette scenarie et alvorligt emne. At miste et barn, er det værste der kan ske for forældre. Det skal du være opmærksom på ved rollefordeling.

Til spiltesten havde vi en far med, men han spillede, ved et tilfælde, ikke faren. Det sagde han bagefter, var rigtigt godt. Fordi havde han, ville han automatisk begynde at forbinde Anders med sine egne børn, og det ville have været rigtigt hårdt, når Anders døde. Han var derfor glad for at spille broren.



Det vil sige, du skal til en vis grad miscaste dine spillere. Du skal vide, om nogen er forælde og i så fald opfordre dem til ikke at spille forældre. Hvis de insisterer, må det være op til dem. Men du skal som GM være opmærksom på den slags. Det samme gælder, hvis nogen i gruppen har prøvet at miste en søskende, så bør de ikke nødvendigvis spille broren eller søsteren.

Eller sagt på en anden måde: Medmindre spillerne selv ønsker det, bør de spille de roller der lægger længst væk fra deres egne referencerammer i forbindelse med familiens roller.

Bagage blandt spillerne

Det står klart og tydeligt i foromtalen, at Anders dør. Derfor burde dem, som ikke ønsker at spille den slags, være sorteret fra, fra starten af. Men enkelte kan være så forblindet af alt bamse gejlet, at de kan have overset det. Derfor er det vigtigt, at du understreger, at scenariet altså også har et tungt element, så spillere har en sidste chance for at springe fra, hvis de ønsker det.

Opstartsøvelser

Med disse øvelser skaber I både spillernes bamseroller, samt giver lidt kød på det univers I nu skal udforske. Du skal på en og samme tid holde spillerne igang og tage noter om, hvad det er, de siger. Disse noter er guld senere hen, når du spontant skal bruge et fantasivæsen.

Brug GM notearket som hjælp her

Disse øvelser vil tage tid, du skal selvfølgelig sørger for at holde folk igang og I ikke spilder tid her, men samtidig er det også nødvendigt at få brugt den rigtige mængde tid her, da det vil give bedre spil. Det er en balance.

1 Beskriv din bamse

Spillerne skiftes til at beskrive deres barndoms yndlingsbamse. Som en god GM skal du starte med din. Spørg ind til bamsen, brug spørgsmålene fra karakterarket, og spørg ind til enkeltdele, få spillerne til at fortælle og uddybe.

Ikke alle har haft eller leget med en bamse som lille, i så fald må du spørger lidt ind til, hvad de så havde, der tættest svarede til. Det kan blandt andet være legetøj eller et kæledyr. Det kan kræve lidt snakken frem og tilbage, men de fleste har haft et eller andet, der har haft menneskelige egenskaber, og som har betydet en del for dem som børn, det er sådan set det vi leder efter. Opgaven bliver for jer, så blot at finde ud af, hvis dette kæledyr, legetøj eller hvad det nu er, var en bamse, hvad for en slags bamse ville det så være. Til spiltesten oplevede jeg, at en forældre brugte sit barns bamse som rolle, og det fungerede fint, så det er også tilladt.

Andre spørgsmål kan være:

- *Hvordan fik du den bamse?*
- *Hvad var jeres største eventyr?*
- *Hvis din bamse var en kriger, hvordan ville den så kæmpe, hvilken stil, hvilke våben?*

Få gerne de andre spillere til at spørge med

2 Skab din bamse

Med bamserne præsenteret skal I sætte jer ned og skrive bamserne, dette skal gøres i samtale. Den bamse du skaber er ikke nødvendigvis præcist din barndomsbamse. Snak lidt om bamserne, er der nogen der var meget ens, eller havde samme evner, så snak lidt om, hvordan I kan gøre dem forskellige. Sørg for at ingen bamser har samme evner, de må gerne minde om hinanden, men lad dem være lidt forskellige bud. Folk har ofte haft en eller to yndlings, så er der to der er meget ens, så undersøg om en anden bamse for den ene kan bruges i stedet. Det vigtige er, at alle er glade for deres rolle samtidig med at bamserne er forskellige. Bamserne skal sådan set udgøre et adventure party og skal derfor have forskellige folk, som kan forskellige ting.

En veninde fortalte: det tætteste hun havde på en bamse, var hendes dyne. Men vi kunne faktisk snakke os frem til en rolle ud fra den dyne, som kunne fungere i spillet

3 Præsenter din bamse

Med bamserne på plads, så lad hver spiller kort præsentere den bamse, de skal spille med. Simpelthen gå kort igennem punkterne, de behøver ikke nævne det hele, men lige en hurtig gennemgang. Lad dem nævne, hvad de selv synes, er vigtigst at få nævnt ved netop deres bamse.

Husk at skriv dyr, de frygter og deres frygt, ned på Gm arket

4 På eventyr

Nu skal I skiftes til at tage på et eventyr med Anders. Bed på skift en spiller beskrive et eventyr, han havde med Anders. Det skal indeholde et rum i huset, som spilleren beskriver, et fantasivæsen, som var med i eventyret på en eller anden måde, og så selvfølgelig selve eventyret. Dog må spillerne ikke vælge Anders' værelse.

Spillerne skal fortælle et eventyr de havde med Anders. Eventyret skal indeholde:
- *Et rum i huset*
- *Et fantasivæsen*
- *Hvad skete der*

Du og de andre spillere kan spørge ind undervejs eller komme med gode foreslag. Du kan, hvis du vil, lege GM på eventyret og komme med benspænd, hvis spilleren går i stå. Pludselig indskyde og så kom din storebror ind lige der, hvad skete der så? Det er kort sagt en fortælling.

Hvis du føler, at dine spillere endnu ikke er klar på sådan en opgave, så gå selv først og fortæl om et eventyr Anders havde med alle bamserne på Anders' værelse. Så kan du beskrive det, og vise hvordan man gør. Skab også gerne et fantasidyr. Og inddrag spillerne, lad Anders interagere med bamserne, spørger dem til råds osv. Derefter kan du lade spillerne fortælle deres historie.

Fantasivæsner

Flere gange undervejs bruger jeg ord som fantasivæsner, skyggevæsner eller bare væsner og ligende vage ord. Det er med vilje. Du skal selv fylde disse huller ud ved at bruge de inputs spillerne har skabt i det foregående.

Via den spontane teknik skabte vi i spiltesten tudseprinsen som bor under køkkenvasken

Når bamserne er i huset så kan du bruge de fantasivæsner, som spillerne skabte i deres historie om Anders eller finde på nogen selv, inspireret af spillernes input. Hvis du havner i en situation, hvor du på stedet skal bruge et fantasivæsen, og ingen af dem, der er skabt kan bruges, er der en lille let øvelse:

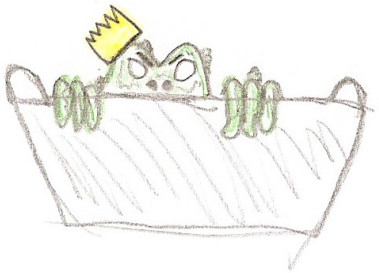
Sig til spillerne, lige om lidt spørger jeg, "hvad ser I?". Det som en af jer først siger, er der. Beskriv op til det punkt, hvor fantasivæsnet er, og sig så: "Og der står en...?" Hvad end spillerne siger, så er det der. Det er en god spontan måde, at få noget uventet på. Byg så selv videre på dette indfald og giv det kød på.

Til blindtesten brugte GM'en ikke så meget dyr, men:

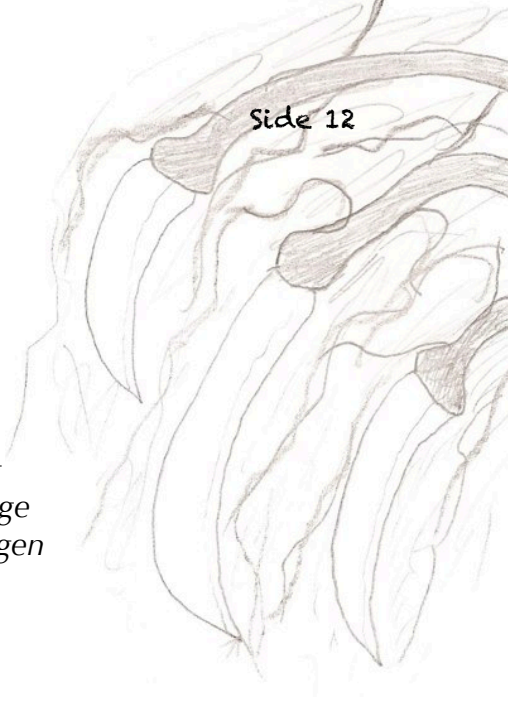
"I stedet lod jeg dem ofte være formløse eller formskiftende og i stedet fokusere en del på, hvad de var lavet af. Flammer ved kæmpen, slim og opkast ved broderen, blod og tornekrat ved søsteren."

I mareridtet kan du se på, hvad for et dyr, den spiller, hvis familiemedlem de skal befrie, er bange for. Hvis du har brug for inspiration til nogle væsners udseende, så brug dette dyr som skabelon, men gør det til en overdreven uhyggelig mareridts udgave af dette dyr. Ikke alle mareridt lægger lige meget op til dette, så brug det efter behov. Væsnerne der jagter ulven i kapitel 3 er åbenlyse til dette. Vil du være rigtig ond, kan du lade alle de dyr, som bamserne frygter optræde.

Det er også en måde at gøre det på, og GM'en gjorde det helt rigtige, ved at gøre scenariet til sit eget.



Når du har læst scenerne, så gør, hvad du ser for dit indre blik, eller synes er sejest.



Prolog. Sidste vagt

Anders' mareridt

En monstrøs skabning som en drage, men med en halvgennemsigtig krop, som havde tåge og skygger fået fast form. Den blotter sine lange klør, skarpe og krumme som leer, og brøler af bamserne, der råber igen inden alle kaster sig ind i kampen.

Mareridt og bamser

Start denne scene med at beskrive, hvordan mareridt normalt fungerer: Er bamser tilstede, når et menneske lægger sig til at sove, kan de se dennes drømme. Hvis det er et mareridt, vil en monstrøs manifistering af barnets værste frygt forsøge at angribe og trække barnet ind i mareridtet.

Mareridt er børns frygt manifesteret som uhyggelige onde væsner

Når det sker svinder værelset lidt i baggrunden, som kommer der en mørk tåge mellem virkeligheden og bamserne. Så ved de at et mareridt er på vej. Jo stærkere, jo mere forsvinder værelset væk, og jo længere ind i mareridt må de våge sig, for at finde deres barn.

Bamser er krigere der bekæmper dem

På det seneste har Anders haft mareridt nærmest hver nat, og de er blevet mere og mere stærke. Så snart Anders falder i søvn, er det tydeligt, at denne nat bliver slem.

Anders' mareridt er blevet flere og stærkere

Denne nats mareridt

Et tæt mørke omslutter sengen, Anders og bamserne, det er næsten ikke til at se værelset længere, som om at det er langt langt væk. Med et brøl rejser der sig en enorm skikkelse foran dem, en kæmpe drage af skygger og tåge kaster sig over bamserne og forsøger at komme til Anders.

En drage af skygger og tåge angriber
- *Kløer som leer*
- *Brøl*
- *Vinger der fylder værelset*

Spil en kort scene hvor bamserne kæmper mod skyggedragen. Den består af skygger, mørke og tåge der nærmest har fået fast form. Når dragen er besejret, og lad det ikke tage ret lang tid, men gør det tydeligt, at bamserne skal kæmpe til det yderste for at få den ned, runger en hul latter pludselig.

Når dragen besejres runger en hul latter og den rejser sig igen

En tåge rejser sig op fra dragen og den begynder at tage form igen, mens endnu en skygge rejser sig til venstre for den, så til højre, så bag bamserne. Over alt begynder et dusin drager at tage form, mens de alle ler hånligt. Det er tydeligt, at bamserne ingen chance har. Dragerne cirkler hurtigere og hurtigere rundt om bamserne, ind til de tager en form, en massiv kæmpe udefinerlig skygge. Den ler, trækker sig op i sin fulde højde og kaster sig så ned.

Og flere drager, som omringer bamserne

Men lige inde den i et bid æder bamserne og Anders og hele værelset, lyder der et enkelt lavt og samtidig kraftfuldt "NEJ!" så tilføjes der "ikke endnu." Foran bamserne står Anders i sit nattøj omgivet af et funklende stærkt lys, der nærmest former en gennemsigtig rustning om ham, i hånden løfter han et stort sværd af samme gennemsigtige lys, med det holder han skyggen tilbage.

Anders stopper dragen
- *En rustning af lys*
- *Et sværd af lys*
- *Et skrig af frustration*
- *"Løb! dette er ikke jeres kamp"*

Skyggen skriger i frustration og hamre mod lyset og sværdet, men Anders bøjer sig ikke. Han kigger på bamserne, og siger "løb venner, dette er ikke jeres kamp." Lige meget hvad bamserne siger, insisterer Anders på, at de trækker sig, fejler alt andet, siger han "jeg har en anden vigtigere opgave til jer. Enten så snart bamserne accepterer eller, hvis de ikke gør, så bare klip, og spil følgende:

Den sidste mission

I vågner udmattet, Anders sidder op i sengen og kigger på jer med store øjne, han trækker vejret hurtigt og lavt, I ser pludselig, hvor bleg og tynd han er blevet.

Men en svag næsten skrøbelig stemmer siger han: "I kan ikke længere passe på mig, den kamp jeg kæmper nu, er ikke jeres kamp." Et øjeblik ser han bange ud, men tager sig så sammen, og siger: "Jeg har ikke langt igen, det ved jeg nu. Jeg vil ikke..." hans stemme knækker, "jeg vil ikke overleve denne sygdom." Hvis bamserne protestere, fejer ham dem væk og ler, bliver de forfærdede og triste beroligere han dem. Kort sagt Anders har accepteret døden, og nu vil han få sine vogtere til det samme.

"Jeg er døende"
"I skal redde min familie fra deres mareridt"

Når de er faldet til ro, siger han med en alvorlig mine: "men jeg har en sidste opgave til jer. Jeg har accepteret min skæbne, men min familie har ikke. De er på hver deres måde knust af sorgen, jeg kan se det på dem, jeg tror ikke, de vil overleve, at jeg forsvinder. Deres mareridt er for stærke, og har besat dem totalt. Jeg vil have, at I skal befrie dem fra deres mareridt." Det er ikke til at sige, hvordan bamserne reagerer på dette, da denne scene er beskrevet i foromtalen, men reager passende, og overtal dem til at påtage sig denne umulige opgave. Så snart de accepterer så klip til dag.

Der er ikke noget scenarie, hvis spillerne ikke accpeterer dette. Det vil de allerfleste også vide og gøre. Men hvis de ikke gør, må du som GM fortælle dem dette.

Familiens morgen

Instruer følgende scene: Familien er samlet om morgenbordet, folk futter rundt og gør sig klar til dagen. Mor er ved at smøre madpakke, men søster gider ikke have det, hun smøre på og skælder sin mor ud, far læser avis og vil have fred og ro. Kort inde i scenen skal du sende bror ind, han kommer først hjem nu. Han har svære tømmermænd, og husker ikke meget fra i går. Fortæl dem at: her skal I bare være det værste af jeres rolle, ikke holde igen. Lad scenen køre ganske kort, lad spillerne være ubehagelige og konfrontoriske og dysfunktionelle, men vad ikke i det.

Kapitel 1. Ildkoempen

Inden far

Fortæl spillerne, at bamserne, fra et skjulested, selvfølgelig har overværet denne scene. Giv dem lige et par minutter til, at snakke om det. Det gjorde spillerne af sig selv i spiltesten, så jeg tror, det er noget, man har behov for. Sig dog til dem, at rækkefølgen, de vælger at angribe mareridtene i, ligger fast, og de skal starte med faren.

Det giver spillerne mulighed for, at snakke sig frem til at starte med faren som deres roller. Denne scene og de følgende inden hvert mareridt er mest til for spillerne. Hvis dine spillere ikke bruger dem til noget, så spring dem over eller gør dem meget korte.

Rejsen til far

Far sover alene i forældrenes soveværelse, men et/nogle fantasivæsen/er sover foran døren. Hvordan kommer bamserne forbi disse? Det er i disse scener, at du kan lade dig inspirerer af de væsner, som spillerne kom på i opvarmningen.

Fars mareridt

Foran dem strækker sig en endeløs grå slette, der er stille pånær en let vind, der hvirvler asken op og en lav syden. I det fjerne pulserer et ildevarslende orange lys

Kort tid efter bamserne kommer ind i værelset, falder faren i søvn. Så snart det sker, bliver rummet ikke bare mørkt, det forsvinder helt. I stedet befinder bamserne sig på en endeløs grå slette. Der hersker et sært tusmørke over dette land og himlen er dækket af askegrå bølgende skyer, som kun er en smule lysere end landskabet. Beskriv et dødt udbrændt landskab, hvor det eneste som skiller sig ud, er et svagt orange lys i det fjerne.

Soveværelset forsvinder og de står på en askeslette

- *Afbrændte træstubbe*
- *Tykt askelag*
- *Pelsen grå af aske*
- *Syden*
- *Rygende huller*
- *Truende skyer*
- *Stilhed*

Ildkoempen sover

Bevæger bamserne sig der hen, vil de kommer til en statue af gråsort sten. Den ligner en forvokset udgave af faren, det damper op fra den, og den lave syden kommer her fra. Den er varm, hvis man rører den.

Hvad bamserne gør nu, er svært at sige, men næsten lige meget hvad, vil det ende med, at statuen angriber dem. Taler de til den eller til hinanden, vil den irriteret sige "gå væk", "lad mig være i fred" med en sammenbidt stemme. (Et godt tip: bid tænderne sammen og tal uden at de adskiller sig, det giver den rette sammenbidte lyd).

Det orange skær leder dem til en forvokset statue af grå sort sten, der minder om faren

- *Varme*
- *Truende*
- *Indestængt*
- *Revner med orange lys*
- *Sammenbidt*
- *"Gå væk!"*

Ildkæmpen vågner

De første tegn er, at statuen slår revner og orange lys bølger frem fra revenerne. Så eksplodere den med et kæmpe brag, der går over i et tordnede brøl, mens et ildmonster rejser sig fra statuen og angriber bamserne. Den er ren og skær flammer og vrede og kæmper med en frådende vildskab.

Statuen flækker og en ildkæmpe med brandende fangarme overfalder bamserne

- *Vrede*
- *Ild*
- *Flammer*
- *Fangarme*
- *Brøl*
- *Uhæmmet*
- *Fangarmene er væsner*

Monsteret er en brændende udgave af faren, men med mange flammende fangarme stående ud fra sig på hele kroppen. Disse griber efter bamserne og forsøger at brænde, kvæle og kaste med dem. Men kommer bamserne tæt nok på, vil de opdage fangarmene, i virkeligheden er ondskabsfulde væsner, som klynger til sig til faren og gør ham større og vildere. Hvis muligt kan disse væsner være inspireret af det dyr, som farens spiller frygter, men det er ikke strengt nødvendigt.

De kan rive væsnerne af ham og bekæmpe dem, men det er ikke let og det gør ondt og svider deres pels. Når alle er revet af og besejret, lad der være så mange, der er behov for, men en god ide er mindst en til hver bamse, så de alle kan få lov til en episk slåskamp, kæmper faren kort videre, men kollapser så i en dyngende af rygende murbrokker og aske.

Bamserne må befrie ildkæmpen for væsnerne mens kæmpen og væsnerne forsøger at besejre bamserne

Nærmer bamserne sig, kan de høre, at han græder hulkende og ulykkeligt, hjerteskærende. De kan sige, hvad de vil, men det eneste der hjælper, er tavst blot at trøste den grædende kæmpe.

Derefter klip til dag

Efter far

Her fra har I lidt mere frihed. Du kan spørge spillerens hvis mareridt det var, om der er en bestemt scene, han kunne tænke sig at spille, finde på din egen, eller spille en eller anden udgave af følgende scene:

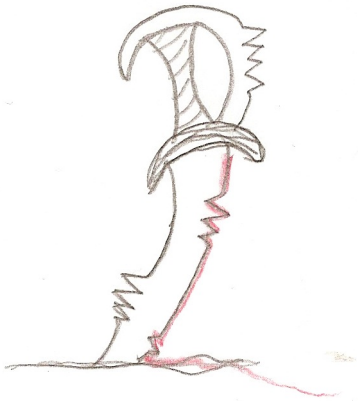
Far sidder tænksom i sofaen og er tynget af minder. Bror vil tage i byen og far prøver at overtale ham til at blive hjemme, men bror lytter ikke. Mor vil snakke med far, om en ny lægeregning, og søster håner far, kan far holde vreden i ave?
Du kan vælge først at sende nogle af de andre ind, hen ad vejen i scenen, efter behov.

Kapitel 2. En fortryllet have

Inden bror

Bamserne har igen set det hele, og mens de slikker og lapper deres sår, er der mulighed for, at snakke om, hvad der skete i familien, og hvad de skal nu. Oplys dem om, at aftenens mål er broren.

Rejsen til bror



Bamserne kommer overraskende let ind til broren, men han er ikke i sin seng. Straks hører de et brag, og løber ned, og ser ham ligge fuld i indgangen. Han snakker usammenhængende og skal hjælpes på wc for at brække sig, og så et eller andet sted hen at sove. Problemet er, han vil gerne have en lille, sidste en. Men får de ham langt ordenligt, næsten lige meget hvor, så sover han hurtigt. Er der behov for det, kan et fantasivæsen også stå i vejen for noget, de skal bruge, eller et sted de vil hen. Men det er op til dig.

Brors mareridt

På den anden side af muren gemmer der sig den smukkeste have du kan forestille dig. Flotte, altid blomsterende, duftende roser, slynger sig op over alt, og en stille, beroligende musik dulmer nerverne. Yndefylde væsner bevæger sig småsnakkende rundt i haven, og byder dig med klingende stemmer velkommen, og beder dig slappe lidt af med dem.

På den anden side af askesletten finder Bamserne en stor slagmark

- *Sumpede steder, der truer med at suge dig ned*
- *Store og små skelletter halv gemt i mudret*
- *Groteske ødelagte våben*
- *Rustne rustninger*

Når det endelig lykkedes, at få broren til at sove, vil de blive trukket ind i hans mareridt. De er stort set samme sted som ved faren, de kan genkende den udbrændte slette med asketræerne. Efter lidt gåen kommer de forbi den stadig rygende hob fra ildkæmpen, men faren er der ikke længere. Efter noget tid forsvinder sletten og du skal beskrive en efterladt mudret slagmark for dem.

Midt på slagmarken en kæmpe hær, i midten tårner et uhyrligt stort monster op

- *Brøl og skrig*
- *Kampråb*
- *Små og store væsner, bevæbnet til tænderne*
- *For mange til at besejre*
- *Forvredne krigeriske bæster*
- *Mange ar*

Ude i det fjerne kan de pludselig se en hær, tusinder af makabre monstre vandre rundt og i midten tårner et kæmpe væsen sig op. Hæren er en uformelig masse, men kommer spillerne tæt på, kan du trække på det dyr, som brorens bamse er bange for.

Den ernorme hær kaster sig gentagende gange mod en kæmpe befæstning, hvorfra et overnaturligt lys skinner. Det er ikke hæren de skal hen til, men fæstningen. Hvis de går over til hæren, vil de hurtigt blive overmandet og må flygte hen til fæstningen. Hvis ikke de gør det, må du overtage og gøre det for dem.

Væsnerne er tankeløse og kaster sig blot mod muren, men bamserne kan godt med snilde kommer ind. Dette er en mulighed for at lade en af dem skinne, hvis der er en med en evne, der passer til dette, så som at grave eller klatre.

Hæren angriber en stor fæstning, når bamserne finder der ind, ser de en skøn have

- *En høj mur*
- *Kan klatres over eller graves under eller?*
- *Overnaturlig skønhed*
- *Roser der snor sig op af bænke og mure*
- *En sød mild duft*
- *Rolig musik*
- *En dejlig ro fylder dit sind*
- *Kølige velsmagende drikke*
- *Frugter i alverdens farver*
- *Alt ens yndlingsmad*

Inde i fæstningen - en have

Når de kommer ind i fæstningen, vil de blive mødt med et overraksende syn: en endeløs utrolig smuk have spreder sig foran dem. Det er en ubærlig skønhed og en afslappende ro fylder dem. Lyden af hæren uden for svinder hurtigt væk, i stedet overfaldes deres sanser af dejlige ting. Det er smukt, det dufter fantastisk og en lav beroligende musik kommer ud af ingenting.

Længere inde i haven myldrer en række væsner rundt, de er alle tynde smukke og venlige. Tjenere tilbyder dem mad og drikke og de menneskeligende væsner, siger også ivrigt, at de bare skal tage for sig. Rundt om står rigtigt nok borde med den smukkest mad og drikke.

Spørger de efter broren, vil alle straks venligt pege dem i retning mod centrum. Der inde er endnu flere væsner og midt i det hele, et hoved højere end alle andre, står broren. Han er næsten ikke til at kende, han ser glad ud, er velklædt og utrolig smuk, han lyser nærmest.

Haven er fyldt med yndefulde væsner, der tager venligt imod bamserne og byder dem mad og drikke

- *Høje*
- *Smukke*
- *Elegante*
- *Venlige*
- *Høflige*
- *Ikke til at provokere*
- *Beundrende*
- *Lytter opslugt til hvert et ord, du siger*

Han er meget glad for at se dem, og byder dem venligt velkommen og opfordre også til at tage for sig af mad og drikke. Som han selv ivrigt gør, mens han smalltalker med en mindre hob af væsner, der alle er helt opslugt af han og ivrigt sluger hvert et ord, han siger.

Fristelser

Hvis bamserne spiser af maden fyldes de også af en indre ro og afslappelse, missionen virker pludselig ikke så vigtig og her er meget rart, de fyldes af en lyst til bare og blive og slappe af. Alle omkring dem er utroligt venlig og lytter opslugt til, hvad end bamserne siger, roser dem og synes, de er utroligt modige.

Det er let for spillerne at gætte, at dette er helt galt, men det er naturligvis ikke alle bamser, som kan modstå fristelsen. Jo mere de overgiver sig og spiser og snakker med de fremmede, jo mere må du overtage kontrollen med dem, og beskrive, hvordan de sætter sig ned, og bare slapper af og nyder det. Dette er dog kun nødvendigt, hvis spilerne ikke selv gør netop det. Men det vil de fleste nok fange. Hvis de alle falder i, så lad dem på skift opdage mystiske ting:

Midt i det hele står storebror, højere end alle andre og dybt charmerende. Det er svært ikke at tage en lille pause.

- *Så træt*
- *Så søvnig*
- *En bid mad til en tom mave*
- *En slurk til en tør hals*
- *Og så en til*
- *Bare et lille hvil og så igang igen*
- *Grøn tåge omkring jer*
- *I jeres øjne*
- *Vågn op!*

En grøn tåge sniger sig uset ind og ud mellem mængden og koncentrerer sig især omkring broren og bamserne. Den stiger langsomt ud af maden og ud af munden på væsnerne og snor sig om bamserne og ind i dem.

Hvis en bamse kigger på en anden bamse, vil den opdage at dens glasøjne lyser samme grønne farve, og der inden i den snor sig den samme grønne tåge.

Blid modstand

Bamserne kan godt ryste sig ud af det, men det er svært, roen bliver til træthed og den tynger dem ned. Væsnerne opdager straks, de er ved at vågne, og tilbyder dem venligt senge og prøver at guide dem væk fra broren.

Bamserne må ryste trætheden af sig, og få broren til at konfrontere hæren. Væsnerne går i vejen og prøver at få dem til at tage en pause

- *Så træt*
- *Går i vejen*
- *Altid flinke*
- *Tilbyder senge, drikke og mad*
- *"Det ser hårdt ud, hvor er du stærk, du fortjener da et hvil"*

Jo mere de vågner, jo mere ivrige og insisterende bliver væsnerne, de tilbyder mad og mere mad, drikke og mere drikke, venlig samtale, senge, hvad som helst, hele tiden, mens de omslutter dem, isolerer dem og holder dem væk fra broren.

Hvis bamserne gør modstand, kan de godt det, de er tydeligvis stærkere end væsnerne, men der er bare så mange af dem. De må gå frit, så længe de ikke går ind mod broren, som de kan skimte midt i en voksende hob af væsner.

Angriber de et væsen, vil det opløses i en grøn tåge og kort efter samle sig igen med et trist og såret udtryk, men væsnerne vil aldrig angribe. Hvis de møver sig hen til broren, vil de se at hans øjne nu lyser grønt. De er helt opslugte ingen pupil, bare et sygeligt kraftigt smaragdgrønt lys.

De kan gøre hvad de vil, men bliver de voldlige over for ham eller væsnerne, vil han afvise dem og snakke med væsnerne og bede dem gå. De kan godt tage ham med sig med magt, men det er ikke let. Hvis de kommer meget tæt på muren vil de igen kunne høre den fjerne buldren af hæren, der angriber.

Nedslagtning

Løsningen er, at tvinge broen til at konfrontere hæren. De kan slæbe ham ud til den eller åbne muren op og lukke dem ind. Der er en stor lukket port midt i det hele, som de med besvær kan åbne, men væsnerne vil hele tiden gå i vejen og tilbyde forfriskninger og sige, det ser hårdt ud, vil I ikke tage en pause og hvile lidt. Hvor er I stærke, men vil I ikke have noget at drikke i denne varme. Deres sanser overfaldes også og maden dufter godt og drikken ser utroligt læskende ud og det er godt nok hårdt arbejde, bare lige et lille sip.

På den ene eller anden måde møder broren hæren, og hæren prøver at skramme ham og overdrevent nedslagter de smukke væsner

- *Skrækslagende skrig*
- *Fortvivlede jamren*
- *Trumferende brøl*
- *Våben der flænser kød*
- *Blod og indvolde*
- *Et grotesk show*
- *"Hvad har I gjort?"*
- *En kujon der gemmer sig*

Så snart broren konfronteres med hæren, vil han falde sammen i rædsel og gemme sig som en klynkende kujon, mens hæren overfalder alt og alle og på grusom og overdrevet voldlig vis slagter væsnerne, der ikke længere blot opløses i tåge, men dør med overdrevne effekter og skrig. Det er nærmest et show, hvis formål er at skræmme broren endnu mere.

Bamserne skal prøve at få broren til at stå imod hæren

Han kan let lukke porten, men det er ikke løsningen. Bamserne må overtale ham til selv at gribe til våben og angribe. Sker det falder hærens monstre let og han kan hakke sig igennem dem. Men så snart det sker, vil det ekstreme uhyre opdage ham og overfalde ham. det er en monstrøs udgave af ham selv, og han er ikke let at besejre, men broren og bamserne kan ved fæles hjælp.

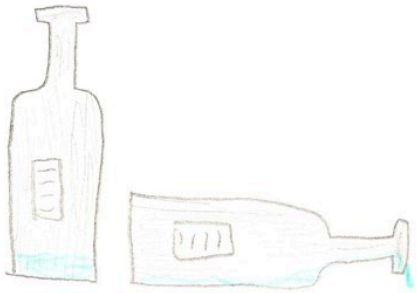
Så snart det sker, dør alle, monstre som væsner. Monstrene skriger og vælter om, væsnerne opløses i grøn tåge. Der lyder et brag og murene ryster og vælter. Det grå lys fra sletten vælter ind og bader haven i sig, og afslører at maden var rådden og blomsterne visne.

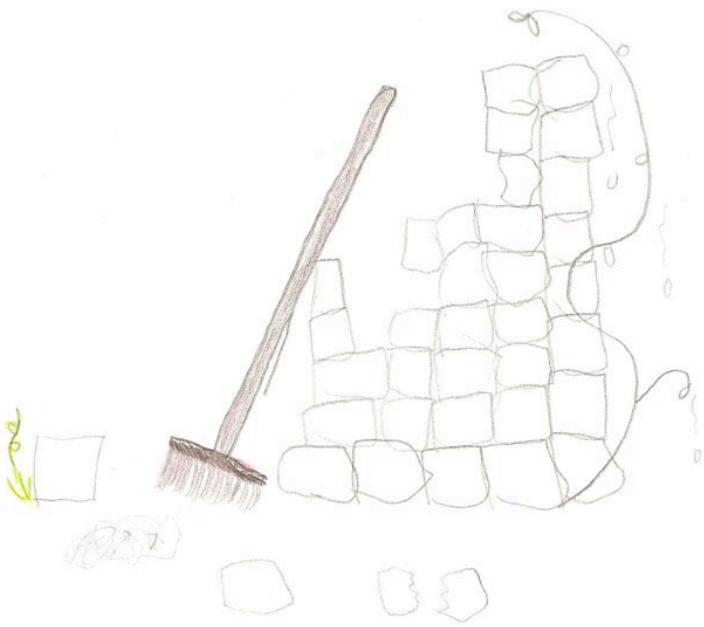
Broren ser trist på ødelæggelsen omkring sig og sukker opgivende. Han ser en kost, samler dem op og med et lille undskyldende skuldertræk begynder han at feje murbrokkerne sammen, en tydeligvis uoverskuelig opgave. Så bliver det dag

Efter bror

Bror har tømmermænd og vil mest af alt tage i byen, men han ved, at han også må snakke med familien. Undskylde sin opførsel, og prøve at blive en del af den igen. Søster er dybt provokerende, mor græder over en ny mislykket medicin og far prøver at berolige mor. Men kan bror holde sig fra byen og kan far holde på vreden?

Her er der for første gang mulighed for flere scener, hvor broren på skift opsøger de andre. Start dog altid med enten moren eller søsteren. Om I skal alle tre igennem er op til jer, alt efter tid og behov.





Kapitel 3. Ulvejagten

Inden søster

Bamserne har igen fulgt familiens færden og kan snakke om, hvad der er sket. De har måske ikke så mange skader at lappe, men de må ryste en tung træthed af sig. Endnu en nat, endnu et mareridt venter.

Rejsen til søster

Uden sin makeup og bitchy attitude er hun bange og sårbar, hun har et natlys tændt og døren åben og ligger søvnløs og stirrer ud i natten. Enten kan bamserne prøve at lulle hende i søvn, eller, hvis de ikke kan komme på noget, kan du lade dem opdage et fantasivæsen. Det laver skumle lyde for at holde hende vågen, eller komme i hendes slikskuffe, dit valg. Det skal væk, inden hun kan sove.

Søsters mareridt

Det er umuligt at afgøre, hvem der jager hvem. Grene pisker i ansigtet og torne flår i pelsen. Ulvehyl gjalder gennem skoven og skygger farer omkring.

Når hun endelig sover, står bamserne igen i mareridtet, først gennem askesletten så over slagmarken, forbi borgruinen, der nu er tom. En kost står lænet op af en halv væg og omkring den er gjort et hæderligt stykke arbejde på at rydde op, men der mangler meget endnu.

Skift let på beskrivelser af de gamle scener alt efter, hvad der er sket om dagen. Er det gået godt, så er der ryddet op og det spirer måske på askesletten, er det gået tilbage så ulmer det mere på sletten og der er rodet igen i ruinen. Er broren gået meget tilbage, er der måske igen tegn på den falske skønhed, eller muren er lidt genopbygget.

Jagtet og jæger

Slagmarken slutter og en tæt mørk skov begynder. Når de kommer et stykke ind i skoven, hører de pludseligt et fjernt ulvehyl og gennem stammerne kan de se nogle skikkelser løbe. Sætter de efter dem, vil de gennem små kig gradvist se, at en kæmpe gråhvid ulveligende skikkelse blive jagtet af en flok ondskabfylde væsner, halvt af tåge og skygger. Brug evt. det dyr søsterens bamse er bange for. Næsten alle dyr passer ind her.

Efter slagmarken finder bamserne ind i en uendelig mørk skov

- *En tæt grå tåge snor sig langs jorden*
- *Grene og slyngplanter får fat i pelsen*
- *Tyk skov til alle sider*
- *Let at fare vild*
- *Mørkt og truende*

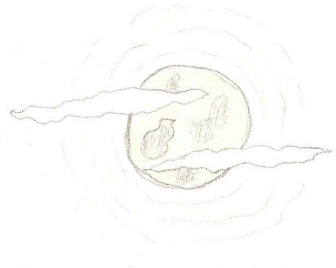
De piner og jager drillende ulven. Men det skifter hele tiden, og nogle gange jager ulven dem og andre gange jager de ulven. Nogle gange begge dele, rundt og rundt løber de i en kaotisk jagt.

Her er det meget frit, hvordan bamserne vil løse opgaven. De kan besejre alle skyggevæsnerne, prøve at fange ulven i en fælde osv. De kan dog ikke indhente ulven med mindre en bamse har en evne, som kan give den fart på, så som løbe hurtigt eller flyve eller springe godt. Og selvom de kan det, vil de kun indhente ulven kort, inden den får dem rystet af sig, evt. bogstavligt talt.

Men de kan snakke kort med den ved disse situationer. Den vil svare med en dyrisk udgave af søsterens stemme. Den er vred, den beder bem skride og snapper ud efter dem. Den kan sagtens klare sig selv.

I skoven jager en flok hånende væsner en stor gråhvid ulv rundt

- *Jagende skikkelser*
- *Halvt af tåge og skygger*
- *Trækker tågen efter sig*
- *Ondskabsfyld hånende latter*
- *Drillende hyl*
- *Hvem jager hvem?*



Kaotisk jagt

Lige meget, hvad de gør, er situationen kaotisk. Hvis de jager nogen, så skift pludselig og lad dem opdage, at den de jagede nu er bag dem og jagter dem og omvendt osv. Snak hurtigt og forvirrende. Afbryd gerne deres planlægning med beskrivelser af, hvad der sker nu. Det må selvfølgelig ikke blive for forstyrende, men giv dem indtryk af, at situationen er hurtig og kaotisk.

Løsningen er noget i retning af, at fange og holde på ulven, tvinge den til at stoppe sin jagt. Gør de det vil tilbageværende skyggevæsner straks kaste sig over den og bamserne må kæmpe indædt på at besejre dem og holde på ulven.

Men får de besejret væsnerne og fanget og beroliget ulven, vil der pludselig trænger et svagt hvidt skær ned mellem træerne, skyerne går fra himlen og månen sender svage stråler ned. Badet i dem forvandler den hvide ulv sig til søsteren, der, i sit forrevne nattøj, falder i en først urolig så rolig nattesøvn. Og det bliver dag.

Bamserne hvirvles ind i den kaotisk jagt, de må prøve at løse situationen, så som at fange ulven eller besejre væsnerne

- *Ind og ud mellem mørke stammer*
- *Panisk hylen*
- *Store kæber, der snapper efter dig*
- *Ulven er vred, ulven er bange, ulven kan klare sig selv*
- *Kaotisk*
- *Forvirrende*
- *Hektisk*

Efter søster

Søster banker forsigtigt på hos mor, og prøver at undskylde sin opførsel, og måske snakke om hendes frygt for døden. Men mor er optaget af de seneste resultater. Lysten til at lange ud gemmer sig lige under overfladen hos søster. Giv derefter søster mulighed for at opsøge broren eller faren.

Med mindre andet er åbenlyst, ville jeg lade søsteren selv bestemme, hvem hun vil opsøge. Og medmindre det er tydeligt nødvendigt, ville jeg kun spille en scene med enten broren eller faren, da begge scener let kan blive lidt ens. Søster vil også her prøve at undskylde til den, hun vælger, men vil denne tage imod undskyldningen, eller her denne overhoved tid til at lytte? Og kan søster stå igennem prøvelsen, eller kommer forsvarsattituden på igen?

Når ulven er beroliget forvandles den til søsteren der sover sover uroligt

Kapitel 4. Hospitalspaladset

Inden mor

Bamserne har set søsters forsøg på at undskylde og kan snakke lidt om det, mens de fjerner torne og andet skidt fra deres pæls og lapper forrevne sår. Nu er der kun en tilbage, men efter alle de stabadser, hvad kan de så forvente?

Rejsen til mor

Mor sidder vågen nede i stuen og læser på nettet. Hun skal "overtales" til at gå i seng. Bamserne kan finde sovepiller og komme i hendes te, eller tage strømmen på computeren eller en mængde af andre ting. Hun lægger sig til at sove på sofaen.

Mors mareridt

De bærer alle på noget. Nogle på kolber, nogle på store sækker, hvor ud fra et mystisk pulver falder, nogle har kitler på, nogle munkekåber eller troldmanskjoler. Der er hekse med kedler og præster med kors. Snart former det sig til en lang kø.

Når moren endelig sover, er de igen i mareridtet, alt efter, hvad der er sket om dagen, skifter landskabet. Askesletten er mere eller mindre brændt, slagmarken og ruinen er mere eller mindre ryddet op, og skoven er mere eller mindre mørk og tåget. I skoven kommer de forbi der, hvor de stoppede ulven. Det er nu en lille lund, hvor månelyset falder roligt. Små hvide blomster gror saligt i måneskinnet. Alt efter hvordan det er gået, lyser månen enten kraftigt og der er ingen tåge eller kun en lille stråle trænger ned og tågen lurer lige i udkanten af lunden, hvor de allerede kan se, at de første blomster er kvalt og visnet af tågen.

Skoven slutter snart efter lunden, og de støder på en vej. Den bevæger sig uendeligt i den ene retning, men i den anden, kan de, i det fjerne, se en lysende bygning, faktisk oplyser den nærmest hele landskabet, som består af en endeløs græshede med kun vejen som brud. På vejen ser de først få, så flere og flere væsner bevæge sig mod bygningen. Væsnerne er for det meste menneskelige, men du kan godt give dem mere eller mindre dyriske træk, inspireret af det dyr morens bamse frygter.

I det bamserne kommer igennem skoven er de på en stor hede, kun gennemskåret af en lang lige vej. På vejen vandre mange sære væsner op mod en stor bygning i det fjerne.

- *Mærkelige væsner i alle størrelser*
- *Præster*
- *Sharmaner*
- *Munke*
- *Doktore*
- *Alkymister*
- *Troldmænd*
- *Hekse, der alle bærer på:*
- *Væsker*
- *Urter*
- *Brygge*
- *Piller*
- *Kolber*
- *Krystaller*
- *Kors*
- *Kedler*
- *Mikstur, der:*
- *Damper*
- *Syder*
- *Bobler*
- *Skriger*
- *Synger*
- *Stinker*

De bærer alle på noget. Beskriv en stor variation af væsner og mærkelige ting, de kommer med. Snart former det sig til en lang kø, og går bamserne forbi, råber væsnerne af dem. "Stil jer bag i køen," "I kommer ikke ind før mig," "giv op, I kan ikke hjælpe, det kan kun jeg" osv.

Men ingen gør dog noget for at stoppe dem, andet end at stirre på dem. Køen bevæger sig langsomt frem, og stiller de sig i dem, så lad dem snart kede sig og gør det tydeligt, at det hjælper ikke noget, og den der mikstur væsnet ved siden af har, lugter også fælt.

Hospitalspaladset

Når de kommer hen til bygningen, ser de den er stor og flot, bygget i rene klare linjer, enkelt men smuk. Det er en slags blanding mellem et katedral og et hospital. De kan godt komme ind, men må møve sig forbi nogle væsner, som brokker sig højlydt.

Bygningen for enden af vejen er stor og smuk, der stråler et lys fra den som oplyser landskabet.

- *Et hospital*
- *Et palads*
- *En katedral*
- *Enkelt*
- *Smukt*
- *Rent*

De kommer ind i et kæmpe rum, hvor køen fortsætter rundt langs kanten og op til midten af rummet. Rundt om det hele går høje, slanke, kvindelige væsner rundt, klædt i hvidt og med hospitalsmasker på. De er venlige og blide og holder styr på den lange kø. De vil venligt bede bamserne om at vente til deres tur, men stopper dem ikke, hvis de går videre.

Inden i hospitalspaladset fortsætter køen rundt og ind til midten af et stort rum.

Høje sygeplejevæsner holder styr på køen

- *Høje*
- *Tynde*
- *Yndefulde*
- *Bestemte men venlige*
- *Hospitalsmasker*

Inden i midten står endnu flere sygeplejevæsner, og midt i det hele et hoved højere end alle andre, står moren. Hun er klædt helt i hvidt og et guddommeligt lys står ud fra hende. Hun ser blid og smuk ud, men med en bekymret mine i det flotte ansigt.

Endnu en skuffelse

Hun snakker med den forest i køen, som rækker hende en eller anden mærkelig urt og giver anvisninger til, hvordan den skal bruges og forsikrer, at den kan kurere alt. Så tager hun urten bøjer sig ind over en sygeseng og hvisker nogle blide ord og giver urten til, hvad end der ligger i den. Det er ikke til for bamserne at komme til sengen, der er for mange sygeplejevæsner. Hun hvisker nogle flere ord og ser så skuffet ud og synker lidt sammen, og væsnet, der gav hende urterne, træsker afsted lige så skuffet.

Midt i det hele står moren og modtager den ene kur efter den anden og giver den til noget gemt i en stor seng

- *Smuk som en helbredende gudinde*
- *Kurene lover alt, holder intet*
- *Skuffet igen*
- *Nederlagende tynger hende*

Næste i køen og det gentager sig, en ny mærkelig mikstur lover alt, men skuffer. For hver gang ser hun mere og mere nedslået ud. Det er tydeligt på hendes holdning, at hun er blevet skuffet uendeligt mange gange. Tusinder af fejlslagne forsøg vejer på hendes skuldre. Der er som at se en tortur, men hun forsætter blindt. Rundt omkring sengen flyder der med uendelige mislykkede forsøg, tomme kolber, knuste urter osv.

Få sået tvivl

Bamserne kan godt snakke med moren, men hun er distraheret og er mere optaget af at lytte til den nyeste mirakelkurbringer, så det er en svær samtale. Afbryd hele tiden samtalen og spil en kurbringer, som kommer med fakta om, hvad denne mikstur kan. Lad gerne moren afbryde bamserne for at prøve en kur af og blive skuffet. Gør samtalen frusterende for spillerne.

Bamserne må få moren til at indse, at det hun gør er nyttesløst, men hun vender sig let imod dem, og pudser sygeplejevæsnerne på dem

- *Trodsig*
- *Stædig*
- *Vil blot Anders det bedste*

Hvis de beder moren stoppe og give op, bliver hun sur og kan finde på at ignorere dem, prøver de at komme hen og se Anders, beder hun dem holde sig væk. Han har ikke brug for at blive forstyret men hvile. Hvis de prøver at fjerne hende, bliver hun vred. Hvis de går hende for meget på, beder hun sygeplejevæsnerne fjerne dem og de vil straks slutte ring om bamserne og begynde at føre dem bort.

Gør bamserne modstand ser sygeplejevæsnerne pludseligt knap så flinke ud, de gror klør og syleskarpe tænder og kaster sig over dem. De kan besejres, men det er ikke let, og der er mange. Vil bamserne noget, skal mindst to holde sygeplejevæsnerne væk, mens de to andre gør, hvad de vil prøve.

Sygeplejevæsnerne skjuler syleskarpe tænder og klør, som de glædeligt bruger, hvis de får lov til at angribe bamserne

Den eneste måde at få en længere samtale med moren, er at stille sig i køen og lade som om, man har en kur, så vil hun lytte, men der skal god talen til, hvis hun ikke kort efter afviser en med ordene: "Hvis ikke du har noget, så lad den næste komme til." Men for at skyde sig ind i køen kræves lusk eller evnen til at snige sig, eller bare en god mund. Så bamseevner, der kan gøre det, er nyttige her.

Hvis de kommer frem til sengen og kigger ned, vil de se et væsen, á la dem, der står i køen, klædt ud i Anders' nattøj med en Anders maske på, det er åbenlyst, at det ikke er ham, men moren har ikke set det.

Hvis bamserne kigger i sengen gemmer der sig et lille væsen med en Andersmaske på

Det handler om at ryste moren her, få sået tvivl i hendes tilgang. Det kan gøres på mange måder, men det er en delikat sag, da hun let vender sin vrede mod bamserne. På intet tidspunkt vil hun slås med dem, men hun tøver ikke med at pudse sygeplejevæsnerne på dem.

Det åbenlyse ville være at rive masken af "Anders," men det vil gøre hende rasende og det kræver noget overtalen, at få hende til at kigge efter, men det kan lade sig gøre. (De skal dog passe på, at hun ikke beskylder bamserne for, at have forvandlet Anders).

Så snart hun begynder at være i tvivl, vil, hvad end der foregår, pludseligt blive afbrudt af et højt brag.

Den endelige kur

De store døre går helt op, og ind træder en høj flot mørk fremmede. Han er smuk og klædt som en eventyre, han stråler af nærmest det samme lys som moren. Højt annoncerer han, at han har Den. Kuren. Moren glemmer straks alt tvivl og bamserne og ser lykkeligt på, at han marcherer hen mod hende, mens han holder en lille flaske hvorfra et guddommeligt (men grønligt) lys skinner.

Når bamserne får sået tvivl i moren dukker en eventyre pludselig op og annoncere, at han har fundet

- *Kuren!*
- *Helten*
- *Redningsmanden*
- *Høj, flot og mørk*
- *Stop ham*
- *Moren glemmer alt om bamserne*
- *Flasken med gøre lyser grønt*
- *Og den grønne tåge rejser sig*
- *Moren skal drikke, så Anders*

Bamserne kan bryde ind, og de skal de. De skal vække hendes tvivl igen og overbevise hende om, at denne mand er, som alle de andre, en svindler, der blot stjæler hendes sidste dyrebare tid med Anders. Det er meget svært, men kan lade sig gøre.

Hans instruks er simpel: først skal moren drikke af flasken, så Anders. Og det må ikke ske. Det skal stå meget tydeligt for bamserne. De kan overtale hende til at stoppe eller lykkedes det ikke, så kan de smadre flasken, inden hun drikker.

Hvis ikke de fatter det, så hint til det. Jo tættere hun kommer på at drikke jo mere intenst og trumferende kigger den fremmede på hende, ikke kun ham alle i rummet kigger og deres øjne lyser grønt og en grøn tåge rejser sig fra jorden.

Hvis hun drikke af flasken, falder hun på knæ og griber sig til halsen, mens hun gurgler: "hvad sker der?" Den fremmede griner blot hånligt, mens den grønne tåge omslutter hende. Hun vokser i størelse, hendes tøj flækkes og hendes hud hærdes. Hun gror kløer og tænder. Hun forvandles selv til et mareridtsmonster og kaster sig frådende over bamserne.

Dette leder til en af tre slutninger:

1. Moren drikker af flasken og forvandles til et monster og hårdt skader en af bamserne
2. Flasken smadres og moren forvandles til en vredens kriger og hårdt skader en af bamserne
3. Moren afviser flasken og helten forvandler sig til en dæmon og hårdt skader en af bamserne

Hvis de knuser flasken, skriger hun i vrede og frustration og forvandles ligeledes. Dog her til en krigerisk engel klædt i harnisk og med et lysende sværd.

Den sidste kamp

I begge disse tilfælde kaster hun sig over bamserne og slås med dem med en uset vildskab. Bamserne besejres en for en, som var de blot tøjdyr. Til sidst kaster hun sig over den stærkeste, eller modigste eller mest selvopfordrende bamse i gruppen. Du må gerne vælge en vinder her, den som har gjort det bedst, som har udviklet sig mest, som har kæmpet bravest. Eller den som fortjener et øjebliks spotlight. Den som måske har været lidt i baggrunden, prøv at sørg for, at denne er den sidste, som står og beskytter de andre og så slå til. Og dræb.

Som monster slår hun en klo i bamsen og river den itu, ikke helt men halvt over så det bløde plysindre i vælter ud. Som kriger borer hun sit sværd igennem bamsen og det samme sker.

Lige meget hvad, slukkes vreden med et i hendes øjne og hun falder på knæ, og bliver sig selv igen, mens hun udbryder: "Nej, nej, hvad har jeg gjort" og knuger bamsen ind til sig. Paladset begynder at kollapse omkring dem og den fremmede skriger i frustration. Han kaster sig over dem, men moren kigger op og siger hårdt: NEJ, alle blindes af et hvidt lys og klip.

Ved 1 og 2 indser moren, hvad hun har gjort og knuger den sårede bamse til sig, og det bliver dag

- *Dødelig såret*
- *Hvad har jeg gjort*
- *Hvidt lys*

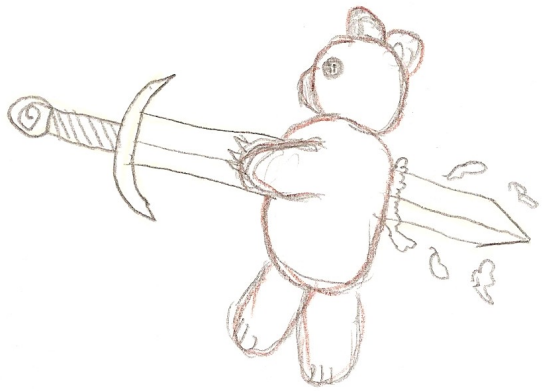
Hvis de overtaler moren til at lægge flasken fra sig og stoppe den håbløse jagt blandt svindlerne, er det den fremmede, der bliver vred. Han brøler og vokser til et helvedesmonster og kaster sig over bamserne. Morer skriger i frygt og prøver at kravle væk, bamserne må beskytte hende. Samme scene udspiller sig, dog er det ham, der flår en bamse i stykker. Når det sker, skriger moren i vrede og kaster sig over monstret, ikke som dæmon, ikke som kriger, men som mor. Hun besejre ham let og tager nænsomt den skadet bamse ud af hænderne på ham, og holder om den. Et blødt hvidt lys opsluger alle og klip.

Ved 3 besejre moren dæmonen og holder den sårede bamse ind til sig og det bliver dag

Efter mor

Mor sidder og skal tage sig sammen til, at gå op og tage dagens besøg til Anders. Foran sig har hun de seneste negative svar fra højt ansete læger, samt et enkelt fra en ekspert i alternativ medicin, som lover guld og grønne skove, men inderst inde, ved hun godt, at det blot er tomme løfter. Hun rejser sig og går op til Anders, men hvad snakker hun om?

Når du kommer til denne scene skal du, som altid, bede spillerne lægge bamserne væk, på nær moren. Hun skal lade sin bamse ligge. Og fortæl så scenen og sig, at dette er nu Anders. Resten af spillet, vil denne bamse symbolisere Anders. Lidt inde i scenen kan du kan vælge at sende en eller flere af de andre ind, men ellers skal denne scene fokusere på moren alene.



Epilog. Hospitalet

Farvel

Når mors scene har nået en meningsfyldt slutning, så gå til sidste scene. Sig til spillerne, at i denne scene, skal I tale så lidt som muligt, ord er overflødige, (det kan være svært at helt holde mund, men så få som muligt.)

Beskriv: Vi er på en hospitalsgang, familien sidder tavst og venter, ud af en dør kommer en læge, han siger lavt, "så er det nu," og viser familien ind. De kommer ind i et lille rum, der står en seng, som Anders ligger i, i fodenden holder fire bamser vagt. De ser slidte ud, og den ene har nogle store syninger i sig, men stadig vogter de. En for en viser han et medlem hen til sengen, og lader dem sige farvel. Slut med moren, til sidst samles alle om sengen i et group hug.

I spiltesten kunne moren ikke og løb ud af rummet, faren fulgte efter og fik hende dog overtalt til at komme ind og sige farvel. Så dette kan åbenbart ske, hvilket er naturligt, moren er den som har haft mindst tid til at ændre sig. Hvis det sker, så giv det tid til at løse sig. Og slut når det passer.

Sig med lav stemme Anders smiler et sidste svagt smil og lukker så langsomt sine øjne.

For sit indre blik ser han en askeslette, hvor nye skud er groet frem og vokser mod morgensolen, en gammel tilgroet slagmark med en ruin i midten, hvor stærke ægte roser nu snor sig om de gamle søjler, en tæt men smuk skov med en lund i midten i lunden vokser de smukkeste blomster og morgensolen kærtegner deres blade, og en flot gammel bygning, måske et palads måske et hospital, der er stille og kuplen er kollapset men de smukkeste blomster slynger sig op af de revnede sten og fugle bygger redde i revnerne. Han kaster et sidste blik på landskabet, så står står solen helt op og blinder ham.

Det skal bemærkes at jeg er glad for denne sidste beskrivelse, men til spiltesten var den på alle måder overflødig, spillerne tudbrølede allerede og det havde været overkill, at have den med. Derfor vil det være op til dig, om du vil beskrive det, eller om du blot vil stoppe ved Anders' sidste smil.

Sig: Slut, tak for spillet

Lad der lige være stille kort, og snak så om, hvordan det gik, drik en kop te og find mig og snak med mig, slå mig hvis nødvendigt.

Der er en risiko at flere af rollerne ikke kan eller vil sige farvel, hvis de har haft mange tilbagefald.

Det er også helt i orden, de er så bare en mindre lykkelig slutning. Lad dem sige farvel, på den måde de nu vil.

Dette er spillernes mulighed for at vise, hvordan deres rolle har udviklet sig, eller ikke har.

Tak til:

- *Jeanette, for at være en tålmodig kæreste*
- *Tore, for GMs syn på tingene og korrektur*
- *Oliver, for mange gode snakke på hipster steder rundt om i Århus*
- *Begemott, for at tegne tegningen, der startede denne ide: http://begemott.deviantart.com/art/sweet-halloween-dreams-42197587*
- *Spiltesterne på Hyggecon, Joan, Peter, Christine og Thais for, at tage scenariet og løbe med det, og syre helt ud over det*
- *Nis, GNIST og spiltesterne for at blindteste scenariet på spiltestdagen.*
- *Kristian, for at give feedback på endeløse udgaver af synopser og foromtaler*
- *Peter Jensen, for, ganske uopfordret, at tegne den fede tegning til foromtalen*
- *Min blogs læsere, venner, folk på Facebook og folk jeg mødte i baren, for at lægge øre til min endeløse snakken om scenariet*
- *Og ikke mindst dig, kære GM, for at køre det*

Ingen bamser kom til skade under tilblivelsen af dette scenarie.

Handouts til GM

GM arket

Under opvarmningen efterhånden som spillerne præsentere deres bamser og fortæller om deres eventyr med Anders, kan du udfylde denne liste, med hvad de finder på.

Under selve scenariet kan du så drage inspiration fra den, hvis du pludselig skal bruge et væsen, enten i huset eller i et mareridt.

I huset gør det knap så meget, hvis væsner du bruger, men i mareridet er det passende hvis væsnerne matcher det dyr, som den spillers, hvis' familiemedlem mareridtet handler om, bamse frygter.

Men dette er ikke noget krav og den gode historier er mere vigtig end denne regel. Det er blot som inspiration til dig, og så den verden I skaber også består af de ideer spillerne kommer på.

Flowchart

Kan være nyttig at have liggende ved siden af under spillet, så du har overblik over hvor du er.

Derudover, så viser størrelsen på den enkelte scene den mængde tid i forhold til de andre scener som jeg synes, der skal bruges på en scene.

Farens spillers bamse

Navn:

Kort beskrivelse:

Bamsens frygt:

Det dyr bamsen frygter:

På eventyr med Anders:

Rummet:

Væsnet:

Kort beskrivelse:

Brorens spillers bamse

Navn:

Kort beskrivelse:

Bamsens frygt:

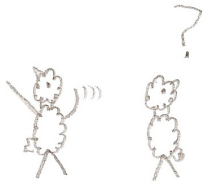
Det dyr bamsen frygter:

På eventyr med Anders:

Rummet:

Væsnet:

Kort beskrivelse:



Søsterens spillers bamse

Navn:

Kort beskrivelse:

Bamsens frygt:

Det dyr bamsen frygter:

På eventyr med Anders:

Rummet:

Væsnet:

Kort beskrivelse:

Morens spillers bamse

Navn:

Kort beskrivelse:

Bamsens frygt:

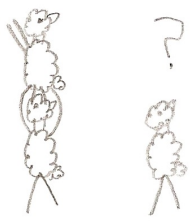
Det dyr bamsen frygter:

På eventyr med Anders:

Rummet:

Væsnet:

Kort beskrivelse:



Opstart s. 10

Spilstil s. 7

Rolleskabelse s. 10

På eventyr med anders s. 11

Prolog s. 12

Anders' sidste mareridt

Familiens morgen s. 13

Kapitel 1 s. 14

Inden far

Rejsen til far

Fars mareridt s. 14

Efter far s. 15

Kapitel 2 s. 16

Inden bror

Rejsen til bror

Brors mareridt s. 16

Efter bror s. 19

Kapitel 3 s. 20

Inden søster

Rejsen til søster

Søsters mareridt s. 20

Efter søster s. 21

Kapitel 4 s. 22

Inden mor

Rejsen til mor

Mors mareridt s. 22

Efter mor s. 26

Epilog s. 27

Farvel

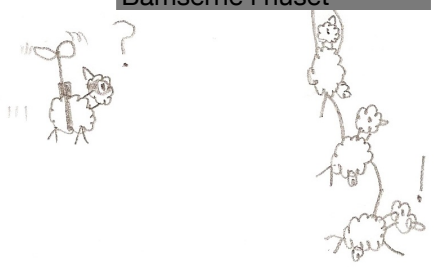
Signaturforklaring

Uden for historien

Mareridt

Familien i huset

Bamserne i huset



Faren

"Hold nu kæft!" Så blev der endelig stille. Det er det eneste, der virker nu til dags. Forstår de ikke hvilken byrde, jeg bærer? Jeg, som den eneste, arbejder stadig. Jeg skal holde denne familie i live og samlet, trods denne utrolige tragedie. Det indser de andre bare ikke. Ja jeg sørger også, men jeg er også træt efter en lang dag, og så har man en lunte kort, kan man forvente andet?

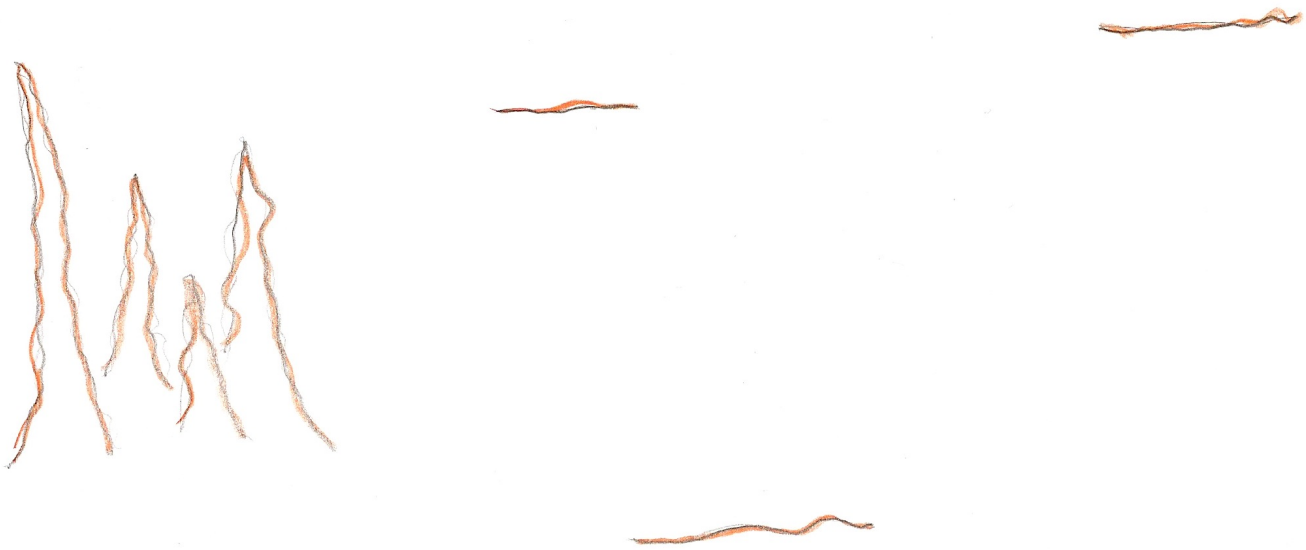
Men når jeg ser reaktionen på de andre, bliver jeg mere vred på mig selv. Det sårede blik i min kones ansigt, min datters nedladende fnys, og synet af min ældre søns ryg, der skulker op på sit værelse, for at lave gud ved hvad. Hvis bare jeg kunne holde min vrede i ave, ikke eksplodere over dem på den måde. Det er uretfærdigt. Men når jeg ser på dem, ynkelige væsner, kan man så andet end at blive vred. Hold op med at kigge på mig på den måde. HOLD OP! Sagde jeg!

Hans søn skal dø, hans familie er ved at falde fra hinanden, og der er intet han kan gøre. Han er magtesløs. Men han vil ikke indse det, så han skjuler sin afmagt bag vrede og raseri. Skjuler den både for de andre og sig selv.

Hvis bare de lod mig være lidt i fred, få lidt ro, så ville det hele være meget lettere. Og desværre har jeg opdaget, at den letteste måde at få ro på, er ved at råbe og skrige, til andre lader mig være i fred. Det er så utilgiveligt let.

Opførsel:

- Forsøger at holde sin vrede i ave, men kan eksplodere uforudset af de mindste ting.
- Når han ikke er vred, er han stille, og prøver at holde sig, for sig selv.
- Veksel mellem vrede udbrud og indestængt arrighed, ikke bare råbe hele tiden.
- Gør de andre bange for, hvornår du næste gang bryder ud.
- Men overrask dem også, ved ikke at gøre det, når de forventer det, for så at eksplodere over en bagatel et minut senere.



De andre

Mor: Forsøger stadig at finde en kur på Anders' sygdom. Bruger al sin tid på det.

Storbror: Jeg tror, han er på druk de fleste aftner, og gemmer sig ellers på sit værelse og laver gud ved hvad. Hvis bare jeg kunne snakke lidt fornuft ind i ham, men det er svært uden at blive vred.

Lillesøster: Tvillingesøster til Anders, man skulle tro, hun var hårdeste ramt, men hun virker nærmest ligeglad, og bliver mere og mere provokerende for hver dag der går. Hun er næsten ikke til at holde ud.

Anders: Min søn, min dejlige søn. Snart er han borte, og der er intet jeg kan gøre. Det er uretfærdigt. For helvede, det har vi ikke fortjent!

Efter drømmen:

Mareridet der havde besat dig, slørede dit syn og gjorde det meget lettere, at tro på de løgne du fortalte dig selv. Ja måske var det lige frem det, der hviskede dem til dig, når du sov, uroligt, plaget af onde drømme.

Men hvad nu? Problemet er ikke løst, du ser blot dig selv, som du er. Pludselig står dine handlinger og deres konsekvenser skærende klart. Det gør ondt, men samtidig har du også styrke til at se problemerne nu.

Men har du også styrken til at gøre noget ved dem, at stå ved dine handlinger. Måske undskylde? Eller er udfordringen for stor, og vil du flygte tilbage til de tidligere skadelige men lette vaner?

Dine egne noter:

Brug denne plads til at notere ændringer efter drømmen, og gradvist føje mere til, som historien udvikler sig. For eksempel: hvordan ændre din opførsel sig gradvist?

Broren

Livet skal nydes! For helvede det skal. Ja min lillebror er ved at dø, ja det er frygteligt. Men det betyder vel ikke, at vi skal opgive de gode ting her i livet, og holde op med at feste? Er det ikke den ægte tragedie? Så mens de andre sidder der hjemme, i det frygtelige mørke og sørger, er jeg ude og gøre Anders den største ære, og nyde livet mens jeg kan, og feste med de bedste!

Jo okay, jeg kunne måske være hjemme bare nogle aftner, og jo jeg fester måske lige voldsomt nok, jeg ved det ikke, jeg kan ikke altid huske det dagen efter. Men nydelsen er lettere. Stemningen der hjemme er bare så... så.. frygteligt. Så bare hellere stikke af, ud og feste, op på mit værelse med en befriende joint, ind i musikken, mens verden omkring mig bliver sløret.

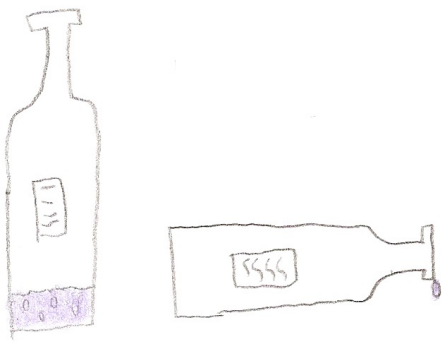
I virkeligheden er det hele en flugt fra den modbydelige virkelighed. Hans familie har brug for ham, for hans støtte, man han er der ikke. Han kan ikke se dem i øjnene, deres triste blikke, mere og mere ned slået for hver dag. Og mere og mere skuffet over ham.

Ja det er en ond cirkel, men jeg kan bare ikke bryde den. Det ville kræve at stå til ansvar for, at jeg har har svigtet alle, netop som de havde mest brug for mig. Nej nej jeg magter det ikke, det ville ingen kunne. Det kan man ikke bebrejde mig for, jeg er bare ikke stærk nok. Så hold nu kæft. Jeg skrider!

Opførsel:

Du er virkelighedssky ja, men for at du ikke skal bruge hele scenariet på at flygte er her et par tips:

- Måske prøver du hver dag at give din familie en chance til. Tvinger dig selv til at snakke med dem, måske opmuntre dem lidt, få dem til at følge din filosofi, men trækker dig så snart de taler om triste ting.
- Du kan også dukke op beruset eller skæv, og snakke usammenhængende. Men pas på, ikke at overdrive dette, så det bliver komisk.
- Det kan også være, du skal ned og hente noget, og bare forsøger at få det uden at snakke med de andre. Som en forhindringsbane af socialt udfordrende situationer.



De andre

Mor: Forsøger stadig at finde en kur på Anders' sygdom. Bruger al sin tid på det.

Far: Virker vred hele tiden, vil vist mest af alt, bare lades i fred. Og bliver rasende hvis man bare gør det mindste forkert, eller larmer lidt.

Lillesøster: Tvillingesøster til Anders, man skulle tro, hun var hårdeste ramt, men hun virker nærmest ligeglad, og bliver mere og mere provokerende for hver dag der går.

Anders: Min lillebror, den sejeste lille knægt. Fatter ikke han kan holde det ud, hvis det var mig, havde jeg nok endte det for længe siden, hvis jeg turde.

Efter drømmen:

Mareridet der havde besat dig, slørede dit syn og gjorde det meget lettere, at tro på de løgne du fortalte dig selv. Ja måske var det lige frem det, der hviskede dem til dig, når du sov, uroligt, plaget af onde drømme.

Men hvad nu? Problemet er ikke løst, du ser blot dig selv, som du er. Pludselig står dine handlinger og deres konsekvenser skærende klart. Det gør ondt, men samtidig har du også styrke til at se problemerne nu.

Men har du også styrken til at gøre noget ved dem, at stå ved dine handlinger. Måske undskylde? Eller er udfordringen for stor, og vil du flygte tilbage til de tidligere skadelige men lette vaner?

Dine egne noter:

Brug denne plads til at notere ændringer efter drømmen, og gradvist føje mere til, som historien udvikler sig. For eksempel: hvordan ændre din opførsel sig gradvist?

Søsteren

Jeg går klædt, som jeg vil, jeg siger tingene, som de er. Det gør ondt på de andre, men det er sgu da bedre end den falske familieidyl de andre prøver at holde, som om det hele ikke er fucked og min brors sygdom ikke har ødelagt denne familie. Jeg er stærk, i modsætning til de andre. Jeg er ikke knust af mine egne følelser, jeg har dem under kontrol. Jeg spiller ikke skuespil.

Eller jo det gør jeg vel lidt, og nej man skal vel ikke sige tingene, som de er, hvergang, uanmeldt. Og jeg kan da godt se, at det gør ondt på de andre, når jeg virkelig er provokerende. Nogle gange ville jeg ønske, jeg bare kunne holde min mund og ikke såre dem. Men for helvede, det er sgu bare lettere, at virke kold og provokerende, end at faktisk at snakke om... om... Det.

I virkeligheden kan hun ikke se i øjnene, hvad det rigtige problem er, og gemmer sig bag sin falske overbevisning. Men dybt inde, ved hun godt, at hun i virkeligheden er skræmt fra vid og sans. Hendes tvillingebror skal dø! Snart vil han ikke være her længere, den tomhed kan hun ikke bære at tænke over, så derfor gemmer hun den og sine følelser væk bag en kold og provokerende face og forsøger at rationalisere sig frem til, at det faktisk er sådan hun har det.

For tænkt hvis jeg dvælede ved tanken, så kunne man tænke så mange andre frygtelige ting, som hvad nu hvis jeg også bærer den sygdom han fik, og det bare er at spørgsmål om tid? Vi er jo tvillinger og den slags kan være arveligt, først ham, så mig? Nej NEJ. Jeg må ikke tænke på det, fuck det, fuck ham, fuck de andre, fuck det hele!

Opførsel:

- Kold overlegen for at skjule sin indre angst
- Siger sandheden ja, men den grimme overdrevne provokerende sandhed
- Griber sig nogle gange i at, med vilje provokere de andre
- Skammer sig over det bagefter, men gemmer skammen bag følelsesløsheden

De andre

Mor: Forsøger stadig at finde en kur på Anders' sygdom. Bruger al sin tid på det.

Far: Virker vred hele tiden, vil vist mest af alt bare lades i fred. Og bliver rasende hvis man bare gør det mindste forkert, eller larmer lidt.

Storbror: Er på druk de fleste aftner, og gemmer sig ellers på sit værelse, og ryger pot, tror jeg. En taber der virkelig ikke vil se virkeligheden i øjnene.

Anders: Min tvillingebror, min elskede bror, det gør ondt at tænke på ham, så det gør jeg så lidt som muligt. Fuck ham!

Efter drømmen:

Mareridet, der havde besat dig, slørede dit syn og gjorde det meget lettere, at tro på de løgne du fortalte dig selv. Ja måske var det lige frem det, der hviskede dem til dig, når du sov, uroligt, plaget af onde drømme.

Men hvad nu? Problemet er ikke løst, du ser blot dig selv, som du er. Pludselig står dine handlinger og deres konsekvenser skærende klart. Det gør ondt, men samtidig har du også styrke til at se problemerne nu.

Men har du også styrken til at gøre noget ved dem, at stå ved dine handlinger. Måske undskylde? Eller er udfordringen for stor, og vil du flygte tilbage til de tidligere skadelige men lette vaner?

Dine egne noter:

Brug denne plads til at notere ændringer efter drømmen, og gradvist føje mere til, som historien udvikler sig. For eksempel: hvordan ændre din opførsel sig gradvist?

Moren

Jeg er den eneste, som stadig har håb i denne familie. De kan da ikke bare give op! Men det har de. Opgaven hviler alene på mig. Så hverdag ringer jeg rundt til ny læger, gennemsøger internettet for nye opdagelser, traditionelle som alternative, jeg er ligeglad, kuren er der ude, jeg ved det. Jeg er næsten også den eneste, som besøger Anders disse dage. Hver dag er jeg trofast der oppe, og giver ham de seneste nyheder, om hvad jeg har fundet. Jeg må jo hjælpe ham med at holde modet oppe.

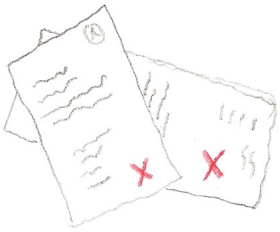
Og jo måske snakker jeg lige lovligt meget om det, men det er da eneste rigtige at gøre! De andre har jo opgivet. Ja måske kampen er over, måske det er forsent... De andre tigger mig om at stoppe, ja selv Anders hviskede om det i går. Men, men jeg kan da ikke bare give op, kan jeg? Indse at han skal dø? Nej! NEJ! Aldrig! Det er ikke for sent, jeg skal bare finde den rigtige læge, den oversete medicin, den, den, den.

I virkeligheden er det for sent, og dybt nede ved hun det godt, alle har sagt det. Men hun har ikke styrken til at se det i øjenene. Og de daglige besøg til Anders? Hun frygter dem som pesten. At skulle se døden i hans ansigts, hans bøn om at stoppe hendes jagt. Nej hun kan ikke, så hun snakker om alt muligt andet, helst det seneste spor på en kur. Hun fortsætter den blinde jagt, længe efter det er for sent. Fordi stopper hun, må hun indse, at inden længe så er hendes elskede Anders her ikke, så hellere fylde hvert vågne minut med den håbløse jagt.

Men det er ikke en håbløs jagt! Hvor vover jeg at overhoved tænke det? Hvad er det for en mor der give op, mens hendes dreng stadig trækker vejret. Jeg må fortsætte, lige meget hvad andre siger, lige meget konsekvenserne! Når Anders igen er rask, vil det være det hele værd! Please lad det være det hele værd.

Opførsel:

- Prøv at få de andre interesseret i det sidste nye du har opdaget, det kan være en ny læge, som vil kigge på Anders' sag, eller en ny mirakelkur du har læst om osv.
- Prøver de at få dig til at stoppe, bliver du enten fornærmet, vred eller ked af det.
- Lige meget hvad, vil du ikke snakke om Anders som død eller døende, og slet ikke om tiden bag efter.
- Problemer som ikke handler om hans sygdom, udskydes med ordene: det må vi tage os af når Anders er rask
- Generelt vil du rigtigt gerne opretholde familieidyllen, fordi det er bedst for Anders, hvis der er en god stemning i hjemmet.



De andre

Far: Min mand. Han virker vred hele tiden, vil vist mest af alt, bare lades i fred. Og bliver rasende hvis man bare gør det mindste forkert, eller larmer lidt.

Storbror: Jeg tror, han er på druk de fleste aftner, og gemmer sig ellers på sit værelse og laver gud ved hvad. Når Anders er rask, må jeg virkelig være der mere for ham.

Lillesøster: Tvillingesøster til Anders, man skulle tro, hun var hårdeste ramt, men hun virker nærmest ligeglad, og bliver mere og mere provokerende for hver dag der går.

Anders: Min søn, min dejlige søn. Han må ikke dø! Jeg kan ikke bære den tanke.

Efter drømmen:

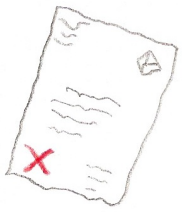
Mareridet der havde besat dig, slørede dit syn og gjorde det meget lettere, at tro på de løgne du fortalte dig selv. Ja måske var det lige frem det, der hviskede dem til dig, når du sov, uroligt, plaget af onde drømme.

Men hvad nu? Problemet er ikke løst, du ser blot dig selv, som du er. Pludselig står dine handlinger og deres konsekvenser skærende klart. Det gør ondt, men samtidig har du også styrke til at se problemerne nu.

Men har du også styrken til at gøre noget ved dem, at stå ved dine handlinger. Måske undskylde? Eller er udfordringen for stor, og vil du flygte tilbage til de tidligere skadelige men lette vaner?

Dine egne noter:

Brug denne plads til at notere ændringer efter drømmen, og gradvist føje mere til, som historien udvikler sig. For eksempel: hvordan ændre din opførsel sig gradvist?



Din bamse

Hvad hedder din bamse?

-

Hvordan ser din bamse ud? - Skriv kendetegn

-

-

-

Hvad er din bamses personlighed? - Skriv tre karaktertræk

-

-

-

Hvad er din bamse rigtig god til? - Skriv tre evner

-

-

-

Hvad er din bamses svaghed?

-

Hvad er din bamse allermest bange for?

-

Hvilket dyr er din bamse bange for?

-

Din bamse

Hvad hedder din bamse?

-

Hvordan ser din bamse ud? - Skriv kendetegn

-

-

-

Hvad er din bamses personlighed? - Skriv tre karaktertræk

-

-

-

Hvad er din bamse rigtig god til? - Skriv tre evner

-

-

-

Hvad er din bamses svaghed?

-

Hvad er din bamse allermest bange for?

-

Hvilket dyr er din bamse bange for?

-

Din bamse

Hvad hedder din bamse?

-

Hvordan ser din bamse ud? - Skriv kendetegn

-

-

-

Hvad er din bamses personlighed? - Skriv tre karaktertræk

-

-

-

Hvad er din bamse rigtig god til? - Skriv tre evner

-

-

-

Hvad er din bamses svaghed?

-

Hvad er din bamse allermest bange for?

-

Hvilket dyr er din bamse bange for?

-

Din bamse

Hvad hedder din bamse?

-

Hvordan ser din bamse ud? - Skriv kendetegn

-

-

-

Hvad er din bamses personlighed? - Skriv tre karaktertræk

-

-

-

Hvad er din bamse rigtig god til? - Skriv tre evner

-

-

-

Hvad er din bamses svaghed?

-

Hvad er din bamse allermest bange for?

-

Hvilket dyr er din bamse bange for?

-