



et råk'n rå scenarie af 9000 BETON

*“Aalborg din gamle havneluder!”
- Jonny Hefty*

I n d h o l d

Side 3: Indledning
Side 4: Gennemgang
Side 6: Forhør
Side 8: Kahytten
Side 9: Benzinstationen
Side 11: Kennedy Arkaden
Side 14: 1000Fryd
Side 17: Tivoliland
Side 19: Aalborgtårnet
Side 21: Aalborg Zoo
Side 25: Marcellos Kælder
Side 27: Bøhlandet
Side 29: Bipersoner
Side 32: Kort over Aalborg Zoo

9000 BETON

et scenarie af forfattergruppen
9000 Beton

9000 Beton er:

Brian Møller
Jesper Bisgaard
Johannes Busted Larsen
René Toft
Ruddi Oliver Bodholdt Dal
Ryan Rohde Hansen
Troels Rohde Hansen
Ulrik Kold

Layout:

Jesper Bisgaard
Johannes Busted Larsen
René Toft
Ulrik Kold

En stor tak til:

Sune Petersen for lån af billeder
fra 1000Fryd

Aalborg fordi du er som du er

Jonny Hefty og Niarn for
inspiration

Dette scenarie er skrevet til
Fastaval 2005.

Alle rettigheder forbeholdes
Copyright (c) 2005, 9000 Beton

9000 Beton

- et scenarie af 9000 Beton

Råk'n rål

Dette er et råk'n rål scenarie. Fuld skrue frem. Pisk en stemning op. Giv dem et vink med en vognstang eller noget at skyde på, hvis de går i stå (som om...). Scenariet har et par indbyggede pauser (forhørene) men ellers er det speederen i bund med visheden om, at der er en mur forude. Og husk – kommer der et lys for enden af tunnelen, så er det sgu nok et modkørende tog.

Setting

Aalborg er en ond by. Det er gammel industri, grim dialekt, dumme blondiner, voldsdømte udsmidere, territorielle rockere og forsømt potentiale. Men Aalborg er mere end Portland, Gaden og pædofile skorstensfejere. Det er en gammel by. En lille by med storbykomplekser eller en storby med lillebykomplekser. Det er en universitetsby. En by med det rige Hasseris i skarp kontrast til det fattige Aalborg Øst. Det er hip hop, hævy mædal og hash. Det er Radio ANR Hit, lokal tv, karneval og Tall Ship's Race. Aalborg er meget. Meget, den burde være. Og en hel del den aldrig skulle have været.

9000 Beton er råk'n rål sat i denne ambivalente setting af nyt og gammelt, rigt og fattigt, kitch og kiks, hævy mædal og hash. Det er en historie om fem antiheltes nat i det aalborgensiske med politiet og rockere på nakken i en fortabt drøm om de hurtige penge og lette løsninger.

System

Systemet, dette scenarie kører efter, er så godt som ikke-eksisterende. Dette er *Fusion Ultra Fucking Light*. Det skal gå hurtigt, så regler er der ikke tid til. Foretager spillerne en handling, der kræver terninger ("jeg vil gerne kaste mig ind løveburet, mens jeg vender mig i luften og pløkker de tre rockere, der står med afsikrede håndgranater"), så bed dem om at smide en håndfuld sekssidede terninger. Slår de mange seksere, går det godt. Slår de en masse ettere, går det galt. Slår de en røvfuld seksere og nogle ettere, går det godt, men der går noget galt. Sværere er det hellere ikke. Hvad der går galt er helt op til din fantasi.

Ideen

De enkelte scener i dette scenarie er alle skrevet uafhængigt af hinanden af hver sin forfatter uden kendskab til indholdet i de andre scener eller hverken spilpersoner eller bipersoner. Der har blot været en konsensus om setting samt at der ikke er skrevet om den samme lokation mere end een gang. Historien er derefter blevet brygget over de færdige scener og der er blevet sammenflettet en række forhørssituationer, der binder scenerne sammen. Dette har medført, at scenerne er skrevet i forskellige stilarter, med forskellig fokus på detaljerighed og ikke mindst forskellig vægt på spillernes og spillederens fortolkningsfrihed.

Scenerne er skrevet som en slags 'folde-scenarie'. Ganske som med de gammelkendte 'folde-tegninger', hvor hver tegner giver sin del af tegningen og man derefter folder papiret ud for at se, hvad det tilsammen har givet. Tegningen vil nu blive afsløret baglæns for tilskuerne. Dette princip anvender vi også i dette scenarie. Spillerne får lov at opleve hver scene før de finder ud af, hvordan spilpersonerne er havnet i den situation.

Men, åh nej, tænker du nok...

Historien baglæns?

Fem uheldige helte, en død luder, 2 kilo ren sne til næsen, en gusten kahyt på Norgesfærgen og kampberedt politi, der banker på. Sådan starter *9000 Beton*. Først herefter går det rigtigt galt, eller rettere sagt før. *9000 Beton* er en historie fortalt i flashbacks.

Scenariet finder sted under afhøringen af vore 5 hovedpersoner. Politiet er i gang med at optræfle den række hændelser, der har fundet sted forud for anholdelsen på Norgesfærgen. Hovedparten af scenariet finder imidlertid sted under førnævnte flashbacks, hvor karaktererne får lov til at opleve eller gennemleve de begivenheder, som politiet ved en smule om. Mellemscenerne foregår under politiafhøringerne, hvor betjentene Horst og Thøgersen efter tur udfritter et medlem af 'banden' om, hvad der førte til det, de lige har hørt om.

Et eksempel til at illustrere denne fortællestil: Spillerne er netop undsluppet fra Aalborg Tårnet (se scene 6). De har gennemlevet denne scene, der involverer både helikoptere og lastbiler, der forsøger at vælte tårnet samt blandt andet en ualmindelig irriterende servitrice. Når du som spilleleder vælger at 'cutte' denne scene og vende tilbage til forhørslokalet, peger du på den næste i gruppen (læg en hånd på skulderen af spilleren / tag ham med ned i hjørnet af lokalet / tag ham med udenfor – hvad du nu synes virker bedst) og tager derefter en kort opsummering af, hvad der lige er sket (se afsnittet om forhør) og stiller ham derefter nogle uddybende spørgsmål: "Men, hvorfor var det lige, at I havnede i Aalborg Tårnet? Vi har jo vidner, der har set jer i Aalborg Zoo i forbindelse med de optøjer, der var derovre? Og hvor havde I håndgranaterne fra? Var det overhovedet jeres?".

Her må der gerne lige gå et kort stykke tid, hvor spillerne kan sidde og kigge forvirrede på hinanden og forsøge at finde en forklaring. Lad dem komme med en kort forklaring, hvis det passer dig og du gider høre den. Derefter er det tid til endnu en scene, hvor spillerne kan få lov til at se, hvad der virkelig skete. Hvis spillernes historier er gode, så kan du lade dem få indflydelse på scenen eller på politiets opfattelse af, hvad der er sket – det er helt op til dig. Spillerne skal som sædvanlig helst ikke have en fornemmelse af at blive trukket rundt ved næsen.

Men hvad skete der egentlig før de fem endte på Norgesfærgen med en død luder, 2 kilo coke og politiet på nakken?

Gennemgang

Jonas (spillerkarakter) har en kæmpe gæld – 50 stærke til de lokale rygmærkedrenge – som han skal af med. De andre spilpersoner har indvilliget i at hjælpe ham. De har forskellige men stærke motiver for at hjælpe.

Bankassistenten Thomas (spillerkarakter) foreslår, at de stjæler nogle penge fra en flok bankrøvere, som han kender. Det går selvfølgelig galt – kuppengene går op i flammer. Dernæst foreslår Gekko-Gunnar (spillerkarakter), at Jonas slipper af med sin gæld ved at spille russisk roulette på Gøglerbåden. Jonas er tvunget til at indvilge og prøver sit held imod en anden gældsplaget person. Dette er til stor morskab for arrangøren Tony – søn af Aalborgs ubestridte mafioso: Kongen. Seks klik senere er der endnu ikke fundet en vinder – Tony river pistolen ud af hånden på Jonas for at tjekke den. Han fumler med pistolen og får hovedet blæst af. Spillerne må luske af uden penge.



Dagen derpå (lørdag) er spilpersonerne samlet på Fedtebrødet. Gekko-Gunnar foreslår, at de henter nogle stoffer, han har gemt i Aalborg Zoo og sælger dem videre til hans HA-kontakter. Jonas er jo trods alt hans fætter, så Gekko må jo hjælpe ham. Uheldigvis for spillerne overhører Søren (een af Aalborgs stikkere) deres samtale og giver et tip til Bandidos. Spilpersonerne tager ind i Aalborg Zoo og får fat på stofferne, men samtidig får de Bandidos (og politiet som har skygget Bandidos) på nakken. Efter en intens jagt gennem og udenfor zoo søger spilpersonerne tilflugt i Aalborg Tårnet. Her kommer Kongen imidlertid efter dem – han vil hævne sin søns død. Aalborg Tårnet vælter – men spilpersonerne slipper væk.

Senere på dagen tager spilpersonerne i Tivoliland, hvor de skal mødes med Gekkos HA-kontakt og sælge stofferne. Her går tingene igen galt og nu har de, foruden Bandidos og politiet, også HA i hælene. Heldigvis har spilpersonerne nu både stoffer og penge (De nåede ikke at sælge stofferne, men fik dog fat i dem).

Efter Tivoliland søger spilpersonerne tilflugt på 1000fryd, hvor chancen for at se en HA'er, en Bandidos eller en politibetjent burde være lig nul. Spilpersonerne ser nu ingen anden udvej end at ringe til Nordmanden, den nordjyske underverdens tandhjul, der mod et klækkeligt beløb på 40.000 kr. kan skaffe spilpersonerne ud af den kattepine, de befinder sig i – måske endda skaffe dem til udlandet, uden at politiet standser dem. Nordmanden beder spillerne mødes med ham to timer senere – kl. 19:00 i Kennedy Arkadens biograf til den nye Diablo-film (med sig skal de have 40.000 i kontanter). Spillerne får sig en portion vegetarmad og gør sig derefter klar til at forlade 1000fryd – men sådan skal det ikke gå. En rasende flok punkere har sat sig i hovedet, at de skal smadre spilpersonerne. Spilpersonerne kan ikke flygte ud gennem hovedindgangen, så der indledes en hæsblæsende jagt gennem 1000fryd.

Klokken bliver 19:00. Spilpersonerne er undsluppet punkerne og tager nu ind for at mødes med Nordmanden. "Diablo" er ikke den store sællert – men spillerne er alene med Nordmanden, som forklarer dem, at han har købt billet til dem på Norgesbåden fra Frederikshavn og han også har skaffet dem en varevogn, som

de kan køre til Norge i. Vognen er parkeret oppe ved Nordjyllands Kunstmuseum – et kvarters gang væk – bare for ikke at vække opsigt. Spilpersonerne skal afsted senere samme aften ved 22-tiden. Oppe i Norge har Nordmanden lejet en feriehytte, hvor spillerne kan sidde og tænke og vente indtil han ordnet en tur til Rusland udenfor Interpols søgelys. Nordmanden fortæller dem også, at han for gammel venskabs skyld har hyret en luder, som de kan hygge sig med, når de sejler til Norge. Efter filmen begiver spillerne sig ud til varevognen for at køre til Norge – uheldigvis dukker Bandidos og HA op ved en ren tilfældighed. Spillerne må flygte igen...

De når til Nørresundby og er ved at løbe tør for benzin, så de kører ind for at tanke op. Her dukker rockerne op igen – og det bliver hedt. RIGTIG HEDT. Spilpersonerne haster videre og kommer til Frederikshavn og med Norgesfærgen uden problemer.

Ude på rum sø går det imidlertid helt galt. Politiet ankommer pludselig og fanger spillerne i deres kahyt med penge, stoffer og en luder, der er død af en overdosis.

Storyline for scenariet

Ovenstående kronologiske gennemgang af scenariet gør, at rækkefølgen af scener bliver sådan her:

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1. Kahytten | lørdag kl. 23.13 |
| 2. Benzinstationen | lørdag kl. 20.52 |
| 3. Kennedy Arkaden | lørdag kl. 19.23 |
| 4. 1000fryd | lørdag kl. 18.44 |
| 5. Tivoli | lørdag kl. 14.36 |
| 6. Aalborg tårnet | lørdag kl. 12.13 |
| 7. Zoologisk have | lørdag kl. 11.47 |
| 8. Russisk roulette | fredag kl. 01.24 |
| 9. Bøhlandet | fredag kl. 23.12 |

Forhørene

Forhørene mellem scenerne kommer til at foregå på følgende måde: Spillerne skal forestille sig, at de sidder i hver sin celle og kun bliver hevet ind til forhør een af gangen. Hvordan du som spilleder vil klare denne situation med kun eet lokale (og eventuelt en gang) til rådighed, det vil vi lade være op til dig, men vi foreslår, at du beder spillerne om at lade være med at tale med hinanden eller kommentere hinandens udtalelser, når hver enkelt spiller bliver forhørt. Derefter udpeger du mellem hver scene een af spillerne, hvis afhøring, vi følger denne gang.

Ved forhørene er der to betjente til stede, Thøgersen og Horst. Du kan se mere om disse to i bipersonbeskrivelsen. De to vil forsøge at holde trådene samlet i spilpersonernes forklaring ved at lave korte opsummeringer på det, der lige er sket. Derefter vil de forsøge at få placeret flere brikker ved at stille spørgsmål og bringe hændelser på banen, som kan forsøge at forklare, hvorfor spilpersonerne er havnet i deres nuværende situation.

Nedenfor er der kort beskrevet sekvenserne mellem hver scene. Udtalelserne fra betjentene er kun ment som oplæg til de forhør, der skal binde historien sammen. Stikordene kan bruges til at pirre spillernes nysgerrighed og fantasi og opfordre dem til selv at digte en historie.

Det er meget vigtigt for spillernes oplevelse af hele scenariet, såfremt du lader spillerne afgive kortere eller længere forklaringer, at du ikke blot afskærer spillernes forklaringer med et "Nej, men det er jo ikke rigtigt!", men i stedet kan du lade betjentene tro på spilpersonernes forklaring og så lade scenen være et flashback af, hvad der virkelig skete.

1: Kahytten

Spillerne er blevet fanget og er hevet ind til forhør. "Okay, vi fangede jer på Norgesfærgen med en stor bunke penge og rigtigt meget kokain. Nu vil jeg gerne vide hvad fanden I har lavet. Vi har hørt fra vidner, at I har opholdt jer mange forskellige steder i Aalborg inden for det sidste døgn og I har været involveret i adskillige større ødelæggelser. Hvordan var det I havnede på færgen til Norge?"

Stikord: eksploderet tankstation, rockere, antipanserværnsraket

2: Benzinstationen

"Okay, så det jeg hører dig sige er..." Kort resumé af enten spillernes version eller af det er lige er blevet spillet igennem.

"Men hvordan havnede I så dér? Fra vidneudsagn ved vi, at I var i X forskellige biografale (se scenen) i Kennedy Arkaden kort forinden."

Stikord: møde med Nordmanden, kung fu-film, HA og Bandidos, tre sale

3: Kennedy Arkaden

"Så hele episoden forløb således at..." Kort resumé

"Men hvad skete der inden I skulle mødes med Nordmanden i Kennedy Arkaden? En patruljevogn har observeret jer i nærheden af 1000fryd og vi ved, at der var en forfærdelig masse ballade der i går aftes."

Stikord: Store Jens, punkere i hobetal, jagt op gennem 1000fryd, ud gennem et vindue



4: 1000fryd

"Ja, det passer også ca. med de vidneforklaringer, vi har fået fra de pågrebne uromagere. Hvis vi lige tager et kort resume..." (mulighed)

"Men du mangler stadig at forklare, hvordan I fik fat i så mange penge og stoffer? Vores betjente blev kort forinden episoden i 1000fryd kaldt ud til et masseslagsmål i Tivoliland og vi har hørt fra kilder, at I forlod tivoli med to Burger King-posere i hånden midt under denne episode. Ifølge vores kilder skulle disse posere indeholde penge og stoffer. Hvad skete der egentligt i Tivoliland?"

Stikord: Udvekslingen, HA, Bandidos

5: Tivoliland

"Så du påstår altså, at I kommer stille og roligt..."
Kort resume

"Så nu har vi fundet ud af, hvor I har alle de penge fra. Men hvordan fik I fat i alle stofferne? Var det ude ved Aalborg Tårnet som jo er VÆLTET i forbindelse med en episode med en helikopter? Vi har vidner, der kan sætte jer i forbindelse med den episode."

Stikord: evt. et opklarende spg. til om Kongen er involveret.

6: Aalborg Tårnet

"Enten er I bare vildt uheldige og opholder jer på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt eller også er I dybt nede i noget meget, meget skidt... Har jeg forstået det rigtigt, at episoden forløb således, at..." Kort resume

"Men vi er ikke kommet nærmere at finde ud af, hvor I fik stofferne fra? For nu at lægge endnu en brik i dette puslespil, så er I blevet set ude i Aalborg Zoo kl. 11.47. Hvad lavede I dog der?"

Stikord: Tropehuset, sportstaske, Bandidos, politiet, håndgranater, adskillige døde dyr...

7: Aalborg Zoo

"Okay, så I var involveret i episoden på følgende måde..." Kort resume evt. konstatering af, at spillerne fandt stofferne her.

"Men jeg savner stadig en begrundelse for, hvorfor I skulle hente stofferne i Zoo netop igår? Hvordan var det I havnede i dette rod? Har det noget at gøre med Tonys død og balladen på Gøglerbåden?"

Stikord: russisk roulette, Marcello, Tonys død, Gøglerbåden

8: Gøglerbåden

"Så hele dette kludder opstod fordi I..." Kort resume

"Men hvad fanden får jer dog til at opsøge en mand som Marcello, hvordan kan det være at I er blevet så desperate, at I prøver at skaffe penge fra sådan en mand??"

Stikord: et bankrøveri i Aalborg, bonderøvene, Møgelmose, gammel gård, gårdbrand, fyrværkeri

9: Bøhlandet

Dette forhør kan med fordel foretages med Jonas, da det er ham, der er ophavsmand til hele denne historie.

"Okay, så I prøvede at skaffe en masse penge ved at..." Kort resume af enten forrige scene eller af spillernes forklaring.

"Men jeg mangler stadig en god forklaring på, hvorfor I skulle bruge alle disse penge? Hvad er det I har gjort, siden I har taget så drastiske skridt...?"

Stikord: Jonas, HA-rockere, tatovørsalon med gæld

Herefter er der ikke flere scener, men betjentene kan vælge at komme med en kort opsummering af hele forløbet og efterfølgende bede spilpersonerne om at skrive under på en tilståelse, hvis de mener, det er den forklaring, de vil afgive. Scenariet er slut. Historien er skrevet. Livet går videre i Fårking Aalborg.

Scenerne

Nu følgerne scenerne i omvendt kronologisk rækkefølge, det vil sige i den rækkefølge, de skal anvendes i scenariet.

1. Kahytten: Busted!

af: 9000 Beton

Denne scene er den sidste i historien, men den første i scenariet. Det vil sige, at dette er åbningsscenen, der slår tonen an og viser hvordan det hele ender.

Den foregår på Norgesfærgen, hvor Nordmanden har skaffet dem kahytter og en luder, som han havde lovet dem. Scenen skal gerne starte afslappet i et meget sløvt tempo, for at skabe indtrykket af, at det er muligt at slappe af nu. Derefter skal den banke op i fuld skrue for så at ende brat efter forholdsvis kort tid.

Karaktererne sidder i deres kahyt og der er sløve mennesker rundt omkring. Der er en letpåkædet dame, der ikke bevæger sig, en masse hvidt pulver og pengesedler spredt ud over det hele.

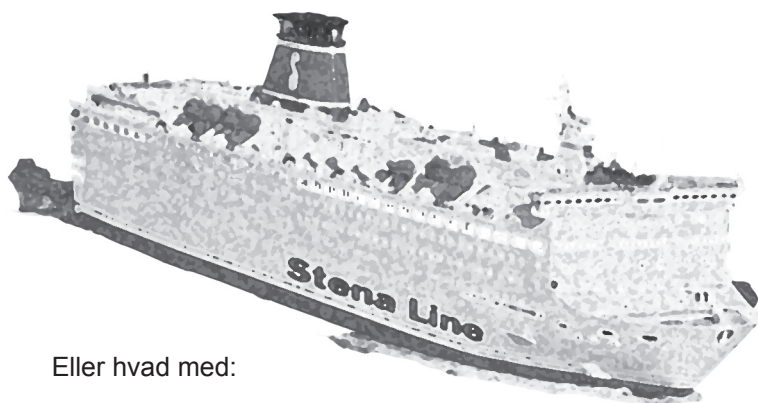
Beskriv eventuelt scenen med noget, der minder om en af disse beskrivelser:

Du sidder i kahytten. De andre sidder og snakker og smiler og griner... en af de andre ligger kraftigt an på hende tøsen, men hun hænger egentlig også op ad ham så måske er han heldig. Der er nogen glas og krus, nogen muffins... og der er nogen der har spildt flormelis over det hele...

***BANKER VILDT* LUK OP! DET' POLITIET!**

Shit... de andre er fucking høje! Der er coke ud over det hele! Og luderer hænger fordi hun er død!

LUK OP. I ER ANHOLDT!



Eller hvad med:

Åh... hovedet gør ondt... der er en, der sidder op ad væggen - en der ligger over sofaryggen - en dér, der ligger ind over bordet.

Det flyder med dåseøl, et par halve flasker snaps, absinth, pistoler, coke og en luder ... med blod og hvidt pulver omkring næsen. Hun er sgu lidt bleg og kold. Find et tæppe ... hun har ikke nogen pul... hun er død...(sløvt tempo, lad spillerne reagere)

***BANKER VILDT* LUK OP! DET' POLITIET! ... LUK OP. I ER ANHOLDT!**

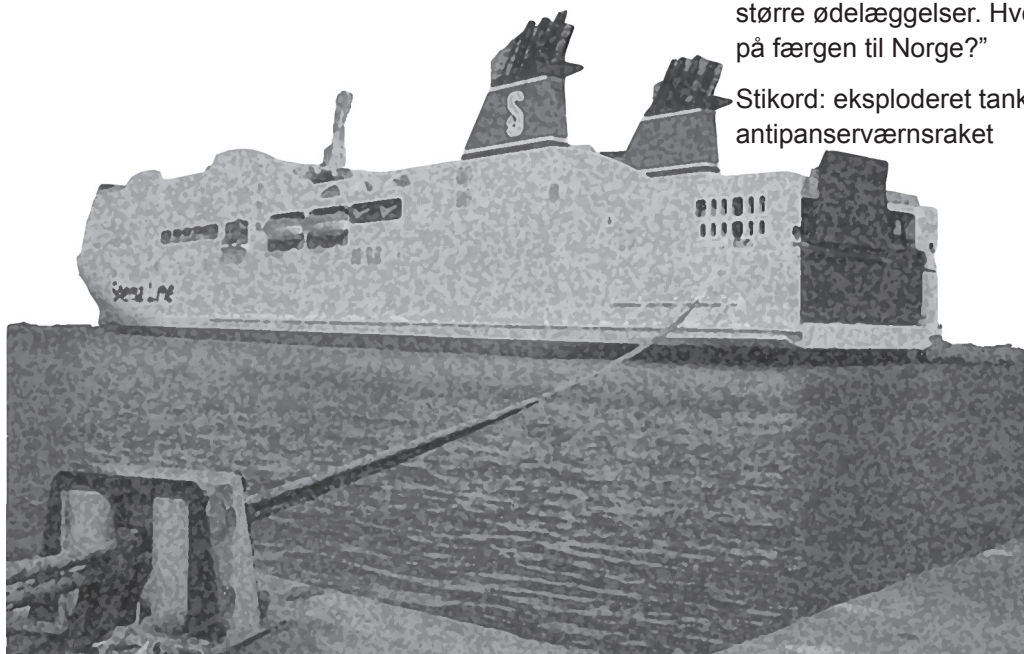
Overstående er blot forslag. Bare gør det vildt og fedt, som du opfatter det.

Start sløvt, og lad det gå amok. Lad dem reagere på nyheden om coke, død luder og politiet. Lad dem være forvirrede, finde våben og **begynde** at finde dække. Lige inden de er klar, bliver døren banket ind og politiet kommer væltende. CUT!

Forhør

Spillerne er blevet fanget og er hevet ind til forhør. "Okay, vi fangede jer på Norgesfærgen med en stor bunke penge og rigtigt meget kokain. Nu vil jeg gerne vide hvad fanden I har lavet. Vi har hørt fra vidner, at I har opholdt jer mange forskellige steder i Aalborg inden for det sidste døgn og I har været involveret i adskillige større ødelæggelser. Hvordan var det I havnede på færgen til Norge?"

Stikord: eksploderet tankstation, rockere, antipanserværnsraket





2. Benzinstationen: "Sæt ild til Bouet"

Af: Ruddi Oliver Bodholdt Dal

Området skal fortsat anvendes til erhvervsformål i form af større industri mv., der kan være belastende for omgivelserne. Området er særligt attraktivt for virksomheder, der vægter god tilgængelighed til det overordnede vejnet og en naturskøn beliggenhed ved fjorden. Målet er at sikre disse kvaliteter.

Fra Aalborgs Kommuneplan

Ni kilometer nord for Aalborg ligger området med det fransk-klingende navn Bouet. Et sted bestående af fra- og tilkørsler til det formidable motorvejsnet, der dækker den dystre verden nord for Aalborg. Her ligger en stor butiksbygning indeholdende Kvickly Extra og Jysk – i daglig tale "det gamle OBS", men rigtige kendere ved, at det oprindeligt hed "INDKØB". En tilhørende benzintank pryder desuden nu området. Den store bygning er ikke noget prangende. Alt er udført i tungt og uvenligt beton, så gråt som resten af Nordjylland. Et parkeringsareal - næsten dobbelt så stort som selve bygningen - omkranser den. Belægningen består af krakeleret asfalt, der er fyldt med de obligatoriske vandhuller, nogle så dybe at de går en etårig til navlen.

Klokken er 02:00 og via den nordjyske motorvej E45 glider I af sted gennem natten i en varevogn, forhåbentligt kun efterfulgt af ensomme lastvognschauffører. Passageren ved siden af føreren, sidder i en krampagtig stilling fordi sportstasken er anbragt ved fødderne.

Bilens benzinbeholdning er faretruende lav, så I beslutter jer for at finde en døgntank.

92 blyfri 8.16

95 blyfri 8.22

98 blyfri 8.44

95/LUX 8.45

Diesel 7.45

Tankstationen er det eneste i området, der er oplyst, men til gengæld er den badet i et lyshav. Der er så meget lys, man skulle tro, at tankpasseren var mørkeræd. Derudover skulle man også tro, at når man er på en benzintank ville den første lugt, der møder ens næsebor, være lugten af benzin, men idet I stiger ud af bilen, bliver I overraskende ramt af den ammoniak-besudlede lugt af ko-lort fra marken overfor.

På rad og række indmarcherer alle mand i tankbutikken. Dunsten af lort bliver hurtigt udskiftet af vellugtende, friskbagt brød – fire varianter, alle lavet ud fra den samme grundopskrift – vand og brødpulver. Den evigt smilende tankpasser står som en statuette bag kasseapparatet, men med ét forvandles han til en reklame-oplæser, der japper derudad:

Vi har en fransk hotdog med en Cola, Fanta eller Sprite til 35 kroner, og tre stykker Toms chokolade til en flad tier...

Lige før spillerne når at betale kommer en Opel GSI drønende ind til tanken og bremser kraftigt op. Bilen ligner allermost en dårlig efterligning af noget fra 'The Fast and The Furious' med 20" alu-fælg og en latterligt stor hækspoiler. Højt dunke-techno a la Under Uret drøner ud af bilens fundamentalt overdimensionerede højttalere. Tre alt for smarte drengerøve med cigaretten hængende i mundvigen træder ind i butikken. Alle er de utålelige AaB-fans. Hvis spillerne er i gang med at betale, afbryder de gerne.

"Hvad fanden Alko-barn, står du der? Kan du ikke lige kaste nogle smøger over disken og hvad med et par pils mens du er i gang, det kan du da godt lige... Nu skal du ikke være chefens lille ho, han kan sgu ikke se, at du har solgt øl efter seks".

Med ét lyder der et højt brag, da butiksrudden smadres. BANG!

Alle ligger på gulvet, med små skarpe glassplinter over sig. Varevognen er nu knap så pænt parkeret med fronten inde i butikken. Udenfor har seks af de lokale rockere lige lavet en rambuk-manøvre på jeres bil.

Hvis spillerne bliver liggende, vil antipansergranaten, der har boret sig ind i spilpersonernes bil, udslette dem og hele tanken. Det handler blot om, hvornår den sprænges.



Inde i butikken kan man høre en mandestemme udenfor råbe: "Så' u' af vores fucking by, og der er ingen som skal komme her og spille fucking smart. I er sgu for mæje' (rimer på Neye). I har fucket med de forkerte, så kom lige heru' og få herremæje' smadder. Når jeres fucking legeonkel hører om det her, så ved han, at han er færdig her i fucking Aalborg. Han har bare at holde sig fuc..." I det samme lyder en svag eksplosion, efterfulgt af et højt, metallisk bump. Varevognen skubbes en lille smule fremad. "Karsten, din fucking nosser. Jeg var fucking ikke færdig og det var fucking den sidste bazooka. Og så er det sgu en skide fuser".

Er forsvar eller angreb den bedste overlevelsesmulighed?

Spillerne ligger på gulvet sammen med de fire forskrækkede, unge mennesker: tre Aab-drengerøve og en tankpasser. Bag disken har tankpasseren (Alko-barnet) kontaktet alarmcentralen og er nu i færd med at give politiet besked om bazooka, varevogn og noget om at det "godt må gå pænt stærkt". Bilnøglerne til Opel'en har den ene Aab-fan tabt på gulvet, hvor de nu er umulige at finde. Det ved han ikke selv - endnu. Alt kunne tyde på panik.

Udenfor butikken ledes tankerne hen på en Rammstein-koncert med masser af flammer og strækmarch. Her venter de seks uvenlige rockere på at sparke røv. Rockerne vil have et møde med spillernes grimme hoveder, så de kan lave nogle huller og flænger i dem. Deres våbenarsenal består af jernrør, to enkelte pistoler, en sømpistol (uden sikring), en kædesav og en benzin-stander som flammekaster. En af rockere har dog en brækket næse fra rambuk-manøvren. Husk sikkerhedssedlen, når du laver den slags stunts, så går det dig bedre - det gjorde han ikke.

Afslutningen består i at spillerne jages af politiet over mark og sten samt at de seks rockere ligger døde. Skudt enten af spillerne eller politiet.

Forhør

"Okay, så det jeg hører dig sige er..." Kort resumé af enten spillernes version eller af det er lige er blevet spillet igennem.

"Men hvordan havnede I så dér? Fra vidneudsagn ved vi, at I var i X forskellige biografale (se scenen) i Kennedy Arkaden kort forinden."

Stikord: møde med Nordmanden, kung fu-film, HA og Bandidos, tre sale



3. Kennedy Arkaden: Aalborg Film

Af: Ryan Rohde Hansen

Denne scene er måske ikke skrevet i Aalborg, men dog med tømmermænd og Jonny Hefty på afspilleren. Den baserer sig på det faktum, at de actionfilm, der er så tynde og overfladiske, at biograferne end ikke gider hente dem hjem, har kronede dage i Aalborg. Og filmenes højborg er det nye og moderne BioCity i Kennedy-Arkaden. Men scenen starter faktisk uden for...

Spillerne står på Dag Hammarskjölds Gade ca. midtvejs. Gaden er faktisk en lang bro, der strækker sig fra nede fra politistationen, henover jernbaneterrænet og ender oppe ved Skovlunden. Spillerne står – tilfældigvis – lige ud for de to afstikkere, der findes midt på broen. Den ene går ned til busterminalen, og der kører konstant busser op og ned af den. Den er dimensioneret efter busstørrelse og ikke mere. Der er ikke plads til nogen mennesker på den ene eller anden side. Busserne kan end ikke åbne døren (hvilket er meget upraktisk, da en bus jo godt kunne gå i stykker midt på broen). Den anden går lige ud og ind i Kennedy-Arkadens parkeringsdæk, der ligger på første og anden etage. Man kommer ind ad første etage. Det er tunge betondæk, hvis eneste udgange er trappeskakte og dørene ind til biografsalene, og der er sædvanligvis ikke så mange biler, der holder der.

Spillerne er på vej ad Dag Hammarskjölds Gade for at hente en varevogn, der holder parkeret ved Nordjyllands Kunstmusem, som ligger i nærheden af Skovdalen. Pludselig ser de en lille kortege motorcykler komme kørende mod sig. Kørerne er generelt skaldede og har alle sammen læderveste på. De kører på Harleys. Den logiske ting at gøre, er at vende om og gå den anden vej. Hvis det ikke var fordi der også er en kortege på vej fra den side. De har også læderveste på. Spillerne kan forsøge at komme ned af busrampen, men der kører som sagt konstant busser, så gør det livsfarligt, hvis de vælger den vej. Den oplagte vej er selvfølgelig ind på parkeringsdækkene.

Der skulle gerne allerede nu være en flugtstemning i gang, hvis ikke så læg endelig lidt mere i gryden. Måske skumle personer i mørke jakkesæt, solbriller og tonede ruder, der kigger irriteret på dem, eller et par bodybuildertyper

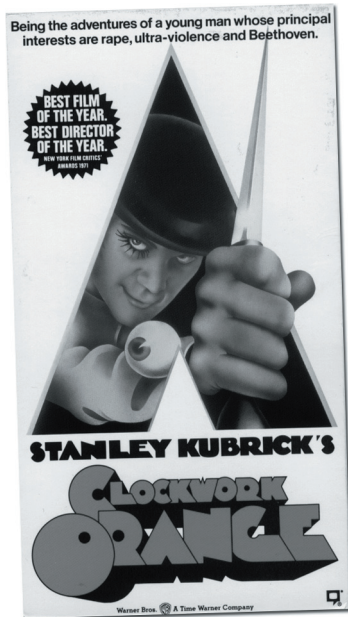
med store, gøende rottweilere. Ude fra broen lyder det som om, motorcyklisterne kører om kap ad den forholdsvis smalle bro. Det gør de også, for i virkeligheden er der blot sket det, at både HA og Bandidos har besluttet sig for at tage ind og se film samtidigt. Derfor de to korteger, og derfor det kommende blodbad, da ingen af dem kunne finde på at trække sig. Hvis spillerne vælger at flygte ned ad trappeskakterne, så er der rockere på vej op. De er der for at mødes med deres bikerbrødre, men en flok paniske mennesker, der kommer stormende ind i sådan en trappeskakt, skulle nok kunne få dem i forsvarsposition. Og det bedste forsvar er et angreb.



Når situationen begynder at koge på parkeringsdækket med to slæng rockere, der pudser egoer af, rottweilere og forretningsfolk, der ikke skyr nogen midler for at komme væk, åbnes døren ind til frelsen. Efter en tur igennem skærsilden. I hvert fald åbnes døren til en af biografsalene, og en masse biografgængere er egentlig på vej ud, men med tumulten uden for, skynder de sig ind igen. De yderste gør i hvert fald, mens dem længere inde stadig forsøger at komme ud. Udefra ser det dog ud som en nem flugtvej. Odysseus skulle også bare hjem.

Forestil dig en biografsal, hvor folk ikke længere pænt står og venter på, at de kan komme ud. I stedet bruger de arme og ben (specielt albuer) på at komme ud. Henover sæder, henover nedtrampede mennesker, henover hinanden. Der

er spredt popcorn og sodavand over det hele. Og gennem det hele spiller et symfoniorkester til rulleteksterne. Stor, bombastisk musik. Og spillerne vil gerne tværs henover det hele, da døren i den anden ende lyser som et fyrtårn, der guider skibene i sikker havn. Lad det være en kamp, lad dem blive hevet i en forkert retning af den sydende masse af folk, lad dem få tværet ansigtet i popcornene.



Når de endelig er kommet ud i lyset, kan du vælge som spilleleder at fortsætte showet med flere biografale. Nedenunder har jeg beskrevet tre biografale med hver deres lille twist. Brug din fornemmelse for, hvornår spøgen ikke er sjov længere, og tag kun så mange, som spillerne gider. Måske må du selv til at finde på flere (der er ti sale i Bio City), men efter tre sale begynder det nok at blive ensformigt. Når du vil have dem ned i en ny sal, så lad dem være forbundet med hinanden, lad en rocker (eller blot en mand i lædervest) stå i gangen ned mod cafeen, belyst bagfra af plakatmontrerne for nye film, eller noget helt tredje. Ombygning? Afspærret pga. rengøring? Der er nok af muligheder. På et eller andet tidspunkt når de dog til cafeen, hvor der er et stort panoramavindue ud mod J.F. Kennedys Plads med banegården til den ene side. Der er en slikbutik og store plakater for de film, der kører for øjeblikket. Der er også en trappe ned til stueetagen, hvilket er lige ned i centret. Herfra kan man komme ud på J.F. Kennedys Plads eller ud til busterminalen på bagsiden af Kennedy-Arkaden. Det bestemmer spillerne selv, og det er her, at næste scene tager over. Tilbage til biografale.

9000 Jet Li

En rigtig Kung Fu-film med gode, gamle Jet Li. Der er papirtyndt plot, knald på drengen og masser af special effects. Selv om folk tysser og deslige, så er det dog muligt at komme næsten hele vejen gennem biografalen, inden det går galt. Johnny sidder sammen med sin kæreste, Kristina, og han sidder med sin fod stikkende lidt ud på gangen. Det er ikke til at se i mørket, og så falder man nemt over den. Allerede irriteret over forstyrrelsen får det Johnny til at føle behov for at lufte sin utilfredshed. Johnny er firskåret, går i tætsiddende Iceman t-shirt og har voksfyldt, lyst strithår. Han springer op og begynder at skælde ud på synderen. Bag ham rejser Kristina sig op. Hun er en monstrøsitet af kunstigt brunet hud og afbleget hår. Hun går i det sidste nye modetøj, men har lidt for meget mave, der stikker ud under toppen, til at det er pænt. Til gengæld har hun store bryster, hvilket er godt nok for Johnny. Kristina er egentlig bare bange for, at Johnny skal rode sig ud i nye problemer, men Johnny, der står med ryggen til hende, beslutter sig for, at synderen er begyndt at kaste blikke til hans kæreste. Det slipper man ikke ustraffet fra, og fra da er alle undskyldninger blot en yderligere grund til en velfortjent afklapsning. Johnny kan måske overtales til ikke at slås, men han er ikke synderlig bange for spillernes overtal, og hvis de begynder at slås, og det går dårligt for Johnny, så hjælper Kristina til. Pas på håndtasken og dens indhold af peberspray.

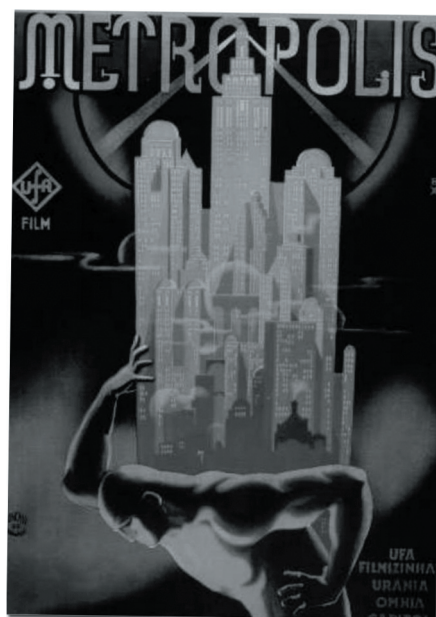


Biografpremiere

Det er en kopifilm af de store eventyrfilm. Tænk plat fantasy med amatøragtige skuespillere og en tør, gammel stemme, der alligevel fortæller halvdelen af filmen. Men det er premiere i dag, og derfor er den lokale liveforening inviteret ind for at skabe lidt stemning med deres ringbrynjer og pap...undskyld, gaffasværd. De er oppe at køre, og de er blevet lovet en overraskelse af biografen, så da der pludselig kommer en flok mennesker tumlende, hopper de på dem alle som en. De er harmløse, men de har svært ved at skelne leg fra alvor, og de kan godt tage noget tid at overbevise om ens manglende orkkvaliteter. Som minimum har man den kvalitet, at man kan slås på.

Børnefilm

I en sal kører der Harry Potter. Det er de sene eftermiddagsforestillinger, og alle de små børn er inde at se den sammen med deres forældre, der må fortælle, hvad de siger. Hele tiden. Udover børnene og deres forældre, er der også Erik Hjortnæs. Han kan godt læse selv. Han er herinde, fordi hans spejdere, som han er leder for, bliver ved med at snakke om filmen. Han er kærlig og venlig overfor børn, men i dag er hans grænse nået. Han ligger på grænsen til at tage den mentale billet, og en flok mennesker, der kommer larmende ind i salen, får ham til at tage den. Han ser ikke, at det er fuldvoksne mennesker, han ser ikke, at de er flere end ham, han har bare brug for at komme af med sin vrede. Hvis man nogensinde har været inde til sådan en forestilling, så forstår man godt Erik, men forskellen er, at Erik ikke blot går til spejder. Han er spejder – altid. Han er også i uniform nu. Inklusive sin kniv, der er nødt til at være større end børnenes. Han er jo leder. Han forsøger at snitte i hvem end, der er nærmest, og han sanser ikke andet. Hvad man end gør, så er der i hvert fald en del forældre, der bliver nødt til at trøste deres forfærdede, grædende børn. En hel sal fuld grædende børn, deres desperate forældre og en knivgalning. Livet kan sommetider være hårdt.



Forhør

"Så hele episoden forløb således at..." Kort resumé

"Men hvad skete der inden I skulle mødes med Nordmanden i Kennedy Arkaden? En patruljevogn har observeret jer i nærheden af 1000fryd og vi ved, at der var en forfærdelig masse ballade der i går aftes."

Stikord: Store Jens, punkere i hobetal, jagt op gennem 1000fryd, ud gennem et vindue

4. 1000Fryd: Eat the rich

Af: Johannes Busted Larsen

"1000FRYD er Aalborgs brugerstyrede kulturhus og som sådan er 1000FRYD, hvad du gør det til. 1000FRYD danner rammen om en række vidt forskellige aktiviteter, bl.a. de koncerter, som der er beskrevet i denne folder. Men derudover rummer 1000FRYD mørkekammer, studie, øvelokale, atelier og masser af andre muligheder. Vi har altid brug for flere hænder og hoveder, så hvis du har lyst til at involvere dig, skal du bare dukke op på et af vores mandagsmøder, hver mandag kl 16 i Salen."

fra 1000fryd.dk:

Og det lyder jo alt sammen hip-happy, men er det nu også det? Selvom 1000fryd kun ligger to sidegader væk fra Gaden, er det som at træde ind i en anden verden, når man begiver sig ned gennem Kattesundet. Mellem nedlagte og overmalede fabriksbygninger fra 1930'erne og lige ved siden af byens bedst skjulte parkeringsplads ligger nordens ondeste spillested. Udefra ser den gamle bygning ikke så farlig ud: en facade, der engang var gul og hvor der med store bogstaver står: "Café 1000FRYD".



FUCK DE RIGE SVIN!



HÆVI

Når man træder ind gennem porten bliver man ramt af et væld af farver fra den kunstnerisk udførte graffiti, der er malet på alle overflader. Først er der en lang gang hen til døren, der fører ind i det røgfyldte lokale, der udgør caféen, som også er overmalet. Ellers er der en lille scene i den ene ende af lokalet og en lille bar i den anden. Bag baren er der en dør ind til et køkken (der er ret vigtig for denne scene) og ved siden af baren er der en trappe op til wc'erne og resten af huset. Hvis man tror caféområdet er udtryk er hele huset, tager man fejl. Faktisk vil man hurtigt opdage, hvis man går opdagelse i huset, at det ikke bare er stort, men vildt stort. Udover caféområdet er der en lille biograf og en politisk boghandel i stuen. På 1. sal er der to kontorer, hvor den daglige ledelse af huset finder sted, et mødelokale, en sal hvor overnattende bands sover og hvor der danses salsa en gang om ugen, et band-lokale og selvfølgelig wc'erne. På tredje sal er der et stort rum, hvor graffitimalerne kan øve sig, et værksted, et musikøvelokale, et mørkekammer og et hemmeligt mødelokale til politisk aktivitet plus et lille rum til en vaskemaskine, som man ikke skulle tro brugerne af huset nogensinde anvender.

Da spilpersonerne kommer ind er der vegansk folkekøkken, så der er gratis mad. Spilpersonerne får en portion stukket i hænderne førend de ved af det. Hvis de spiser noget af det, vil de til deres overraskelse opdage, at det smager godt. Hele caféområdet er fyldt med punkere og universitetsstuderende, og spilpersonerne må godt kunne mærke, at de er lidt udenfor. I starten kan de få en øko-fadøl, men der er ingen der har lyst til at tale med spilpersonerne. Dette er spilpersonerne nok heller ikke er interesserede i, men så kommer Store Jens ind.

**SOLIDARITET ER VORES STYRKE
MODSTAND ER VORES SEJR!**

Store Jens er godt fuld og er faktisk bare ude på at slå på tæven. Han udser sig den spilperson, der er mest oplagt og begynder at provokere ham. Jens er bare så indhyldet i venstrefløjsretorik, at han ikke er så god til at provokere normale mennesker. Han kalder spilpersonen for ting som 'kapitalist' og 'facistnazisvin'. Derefter vil han prøve at forklare spilpersonerne, at hvis de bare forstod hvad der skete med kapitalismen ved overgangen til postmoderniteten ville de også været med i Prag. Det er vigtigt, at modstanden er ligeså transnational som deres økonomi, men det fatter sådan nogle kollaboratører bare ikke. Hvis spilpersonen er ligeglad eller prøver at tale sig ud af det, bliver Jens voldelig. Derefter går det stærkt. Jens er stor, men hvis spilpersonerne arbejder sammen kan de godt tage ham ud. Men resten af punkerne (og det er mange!) finder kæder, pig-bat og knojern frem – de er klar.

Det skal her helst gå op for spillerne og spilpersonerne, at denne situation godt kunne gå hen og blive sundhedsskadelig. Derefter går den vilde jagt igennem huset, da punkerne stiller sig foran døren og alle andre døre spillerne finder er låste. Meningen er lidt at prøve at få spilpersonerne til at løbe opad i huset. Lad spilpersonerne løbe igennem lange gange og

underlige rum, højere og højere op. Beskriv hvordan punkerne er lige bagefter dem, de må også godt møde nogen af punkerne, der prøver at afspærre vejen en gang imellem - lad det bare komme til lidt småkamp. Find gerne på flere rum og etager, hvis spillerne synes det er sjovt. På et eller andet tidspunkt kommer spilpersonerne op til det hemmelige mødelokale, som de finder bag maskemaskinen i det lille rum. Der er en eller anden der har glemt, at lukke den hemmelige dør efter sig. Eller du kan lade dem komme til at løbe igennem en væg eller noget. Her inde i det hemmelige mødelokale, skal de finde parterede lig af nogle NPC'ere, de har mødt tidligere i

scenariet. Udover ligene er der ikke meget i det lille rum, andet end et vindue (vigtigt!) og et bord, hvor der ligger resterne af et lig (de andre dele har været brugt i folkekøkkenet, den var vist ikke så vegansk alligevel). I et hjørne ligger der nogle grundtegninger af forskellige banker, der er overmaltet med røde pile og striber. Over bordet hænger der en plakat, hvor der står 'EAT THE RICH'.



Punkerne kommer ind i rummet efter kort tid, de har fundet store kødknive frem og synger 'nazier, fascister skal hakkes til medister' igen og igen alt imens de kommer nærmere. Her er det ligesom planen, at spilpersonerne skal tage flugten ud gennem vinduet, selv om der er mindst 3 etager ned. Hvis de er langsomme til det, må du godt komme med hentydninger til, at der altså er muligt at hoppe igennem vinduet. Hvis de stadig tøver, kan punkerne forklare spilpersoner, hvad de vil skære af først (Kønsorganerne! Derefter andre væsentlige lemmer...). Når spilpersonerne hopper ud af vinduet, stopper scenen. Gå tilbage til afhøringen og forsæt med scenariet. Hvordan spilpersonerne overlever faldet er et spørgsmål, det er federe at lade stå hen i det uvisse.

Kodeord for denne scene

Mystisk, fremmedgjort og forblæst.

Råd og dåd fra sceneforfatteren (brug det du kan)

Du skal passe på tempoet i denne scene, giv spilpersonerne lov til at tage den med ro i starten af scenen. Så de kan få diskuteret og få lov til at snakke lidt. Hvis Pikken ikke har fået fremlagt sine argumenter for hvorfor ludere skulle være gratis, så kan du hentyde til spillet - at han kan snakke om det nu. Men giv dem ro, så det virker vildere, når det først går amok. Det siger sig selv, at du skal fortælle hurtigt når jagten går ind. Men noget jeg har lært er, at man behøver ikke stressende af den grund. Når jeg skal køre denne scene, har jeg tænkt mig at bruge min krop rigtig meget. Under jagten skal man huske, at beskrive som en vanvittig. Så hvis man ikke har nok tv-kok i sig til at tale med 1000 km/t så bevæg dig i stedet for at tale hurtigt. Der er ikke noget så stressende som en spilleleder, der løber rundt i rummet og tegner det ene rum efter det andet oppe på tavlen, hvorefter du beskriver den ene narko-ho efter den anden (som ligger og flyder – eller hvad hun nu laver...).

Hvis du ikke lige kan forestille dig hvad der skulle være i sådan et hus, har jeg nogen ideer:

- Døde og leve hunde
- Musikinstrumenter (både itu og i ok stand)
- Slangebøsser, brosten og betonstykker
- Stole, borde, bøger
- Glemte bandmedlemmer og starfuckers
- Kopimaskiner og en bunke tyvekoster (fx et helt rum med videoer stadig i papkasser)
- Politiske plakater

Forhør

"Ja, det passer også ca. med de vidneforklaringer, vi har fået fra de pågrebne uromagere. Hvis vi lige tager et kort resume..." (mulighed)

"Men du mangler stadig at forklare, hvordan I fik fat i så mange penge og stoffer? Vores betjente blev kort forinden episoden i 1000fryd kaldt ud til et masseslagsmål i Tivoliland og vi har hørt fra kilder, at I forlod tivoli med to Burger King-poser i hånden midt under denne episode. Ifølge vores kilder skulle disse poser indeholde penge og stoffer. Hvad skete der egentligt i Tivoliland?"

Stikord: Udvekslingen, HA, Bandidos



5. Tivoliland:

"Luftgyngerne, mor!"

Af: Jesper Bisgaard

Telefonen ringer. Det er Henrik, jeres kontakt i HA.

"Hvad så, dér! Hvis I har narkoen så har jeg pengene. Vi kan jo bare mødes i Tivoli, du ved, nede bagved snurretoppene. Hvad med sådan omkring kl 16 -17? Bare sørg for at holde lav profil, så er der ikke nogle, der opdager jer."

Tivoliland er fyldt med menesker og liv. Alle forlystelserne kører og man kan høre lyden af skrigende menesker, der kører i de spændingsfyldte forlystelser. Murene omkring Tivoliland er beklædt med et hegn for at forhindre, at folk kravler over men der er adskillige træer og bygninger, der støder op til hegnet. Indenfor er der en række små, hyggelige, stenbelagte stier, der fører én rundt til alle forlystelserne i parken. Der er også nogle små hyggelige caféer, hvor man kan sidde og hygge sig med en øl og lidt at spise. Der er selvfølgelig en masse små kiosker, hvor man kan købe slik og andre søde sager, når nu man har det behov.



Det er sen eftermiddag og forlystelserne har været igang hele dagen. Ved skranken sidder Søren, en gammel kending fra miljøet. Han smiler til jer og giver jer billetter og nogle tur-pas. "Så kan I jo more jer lidt derinde." Han smiler, da han siger det og man kan se hans to manglende tænder, som vist nok er blevet slået ud under et slagsmål i Gaden. Indenfor i parken er der temmeligt mange menesker, men de fleste er enten på vej hjem eller skal til at sætte sig og spise lidt mad.

På vej ned mod snurretoppene spotter I et par politifolk, der går stille og roligt rundt mens de holder øje med meneskemængden. De ser ikke ud til at have set jer, men de er på vej i jeres retning. Det er ikke godt at vide om de har hørt om jeres tidligere gerninger. På en bænk nede ved snurretoppene sidder Henrik og venter på jer. Kort derfra står Klaus og Brian med deres sædvanlige olme humør og "nu får du fandme tæv!"-attitude.

Henrik smiler stort da I nærmer jer. "Det er sgu godt at se jer! Jeg har siddet og ventet på jer i en halv time - jeg var lige ved at tro, at I ikke kom?" Han laver en gestus med hånden, der indikerer, at én af jer skal sætte sig ved siden af ham. "Nå, men til sagerne. Har i varerne?" Han vender sig halvt og kikker på den siddende. Brian kommer frem mod bænken med to Burger King-posere. Han kikker roligt rundt og ser ud til lige at scanne omgivelserne. Henrik forklarer. "Okay, sådan her

gør vi det: Nu tager du stille og roligt poserne og så ligger du varene i den ene og beholder den anden, right?"

Det er ved at være godt mørkt og parken er oplyst af de mange lysstandere, skyggerne er ved at blive meget lange. Da den ene af jer tager fat i posen, lyder der et råb fra Klaus: " HVAD SATAN!! De har snydt os de små mider!" Han står og peger på en gruppe personer ikke langt fra bænken, der står halvt gemt omme bag en forlystelse. Det er tre Bandidos-rockere og den ene af dem ser ud til at have trukket en pistol.

Her starter balladen:

Bandidos-rockerne er blevet informeret af Søren, der sidder i indgangen, at Henrik og hans drenge er kommet. Ydermere har de fået at vide at spilpersonene er kommet med de vare, som Henrik skal købe. Så de er taget ud for at score varerne og evt. også pengene. Desuden er det jo fedt at stikke en torn i siden på HA. Det skulle gerne være sådan, at når spillerne forlader denne kamp har de både varene og pengene således at alle (HA, Bandidos, politiet, etc.) vil have fat i dem.

Nu skal tempoet skrues op i scenen, Bandidos vil have fat i spilpersonerne og varerne. Henrik og hans drenge tror, at spillerne har snydt dem grundigt og vil give dem en lige så grundig lærestreg. Begge rockergrupper vil også gerne give den anden gruppe en ordenlig røvfuld.

Men dette er jo Tivoliland, så der går ikke særligt lang tid inden politiet er alameret og på vej. Hvis spillerne prøver at slippe væk, prøver vagtpersonalet at stoppe dem idet de når til enten Gravity Tower eller rutsjebanen og dermed skulle de også gerne blive involveret i hele affæren. Et par af rockerne forfølger spillerne gennem Tivoliland og de andre tæver løs på hinanden. Mens spillerne gerne skulle flygte gennem parken så prøver diverse gæster at komme af vejen så hurtigt som muligt og at undgå at få et eller andet i hovedet.

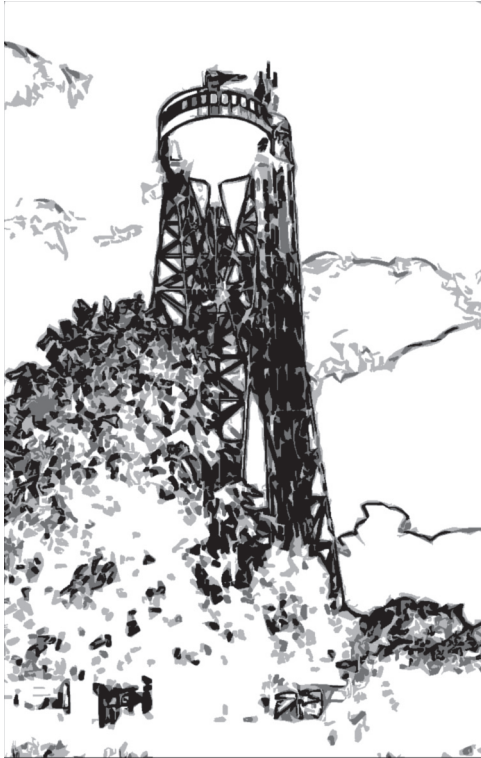
Idet spillerne kommer i nærheden af udgangen ankommer politiet og stormer ind gennem porten. Spillerne må nu finde en eller anden måde, så de ikke bliver fanget af nogle af de tre grupper. Det kan være enten ved at tage kampen op med den ene af grupperne, gemme sig i en forlystelse eller prøve at komme over hegnet et eller andet sted. Denne scene skal gerne være fyldt med action og hver gang spillerne finder på noget nyt, skulle de gerne møde en ny gruppe, der gerne vil i karambolage med dem.

Forhør

"Så du påstår altså, at I kommer stille og roligt..."
Kort resume

"Så nu har vi fundet ud af, hvor I har alle de penge fra. Men hvordan fik I fat i alle stofferne? Var det ude ved Aalborg Tårnet som jo er VÆLTET i forbindelse med en episode med en helikopter? Vi har vidner, der kan sætte jer i forbindelse med den episode."

Stikord: evt. et opklarende spg. til om Kongen er involveret.



6. Aalborg Tårnet: Med udsigt over havet

Af: René Toft

"Aalborg Tårnet byder sine gæster velkommen til endnu en sæson på toppen af Aalborg. Hævet over alt og alle - og 105 meter over Limfjorden - er udsigten over hele det pragtfulde Nordjylland ubeskrivelig. Den skal opleves! I godt vejr kan man se Vesterhavet i vest og Kattegat i øst. Og udsigten rækker fra Jyske Ås i nord til Rold skov i syd. Ta' familie og venner med. I Tårnbistroen kan I nyde udsigten og vores udvalg af lækkerier."

Fra Aalborgtårnets hjemmeside

I sidder i Aalborg Tårnet, hvilket er noget nær det værste sted man kan sidde, hvis man ønsker en hurtig udvej. Der er kun én vej ud og det er via elevatoren med plads til fire mand af en ikke alt for stor størrelse. I kunne lige alle klemme jer ind i den, men det knagede faretruende på vej op.

Toppen af tårnet er en restaurant, hvis man da kan kalde en kantine placeret i toppen af en vakkelvorn stålkonstruktion for en restaurant. Faktum er under alle omstændigheder, at vinen koster kr. 45,- glasset og maden leder tankerne hen på gummi og friture – mest friture. Restauranten er et stort, rundt rum med vinduer hele vejen rundt, så man kan nyde den

storslåede udsigt, mens man spiser. Her sidder I ved et bord med plastikdug og mærker vinden vugge tårnet let frem og tilbage. Bliver man let søsyg, er det her ikke stedet at opholde sig.

Omkring jer sidder familier og spiser dårlige friture-pommes fritter med lidt for meget ketchup på og deres møjgirriterende unger må snart have ondt i hovedet af at presse næsen så meget op af ruderne. Desuden sidder der fire møgsure AaB-fans ved et bord. De har lige tabt 4-0 på hjemmebane til FCK, så de kigger dybt i flaskerne og bliver hele tiden tysset på af personalet. Det har været en hård aften, men det ser ud til at I er home free for nu. I bliver afbrudt i jeres stilhed af en 16-årig tøs, med store patter, lyst hår og forklæde på. Hun arbejder her tydeligvis. *"Hvad skal I have?"* siger hun på dreven aalborgensisk, samtidig med at hun banker lettere utålmodigt med sin kuglepen på ordreblokken.



Plutos telefon ringer. Det er Kongen, hvilket ikke er et godt tegn. Kongen begynder sin enetale.

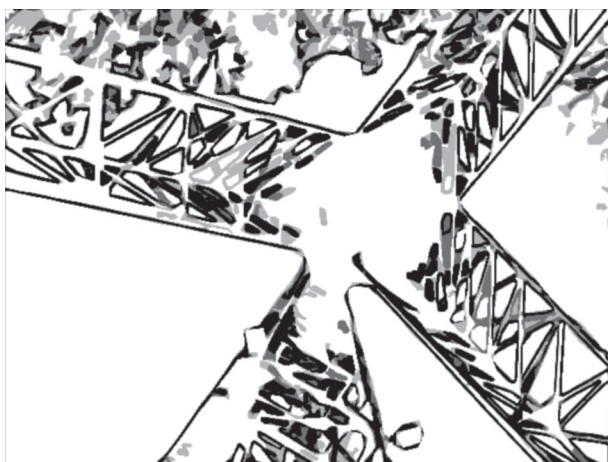
"Han var min søn. Fatter du det? Ved du, hvad det betyder? Det betyder, at Tony var mit kød og blod. Familiens kød og blod. Og ved du hvad der sker når en fra familien dør? Så ruller der pikhoveder. Og lige nu har jeg dine klunker i verdens største skruevinge."

Desværre giver aalborgtøsen ikke så let op og faktisk synes hun, det er ret uhøfligt (og herre-neder'n) når folk tager deres telefon midt i en bestilling. *"Har I bestemt jer?"* siger hun ret bestemt og ikke mindre aalborgensisk af den grund. *"Dagens menu er frikadeller*

med kartoffelsalat. Og husets vin er en fransk vin Chateau de Burgandine (hun udtaler det rædselsfuld) fra 2002 til 200 kroner.”

Scenen skal helst være lettere komisk med en utrolig farlig gangster i røret og en møgirriterende dåse, der insisterer på, at hun altså er vigtigere end et ”sølle opkald”. Og Kongen holder absolut ikke af at blive afbrudt lige midt i en trussel.

”Så du vil spille russisk roulette, hvad? Er det det, det handler om? Det kan vi godt.... Dut dut dut.” Han lægger på uden der sker andet end at den sædvanlige larm fortsætter. AaB-fansene råber fisse, børnene slås og græder fordi Anton



har hugget Birgers is, osv.

Nu er der flere muligheder, men en ting er sikkert: Det bliver ondt. Spillerne er højst sansynligt klar over, at en Konge, der er ond i sulet ikke er en god ting. Så vil de stikke af skal de først gennem lokalet for at komme til elevatoren. På vej derhen kan der sagtens nå at ske ting og sager.

AaB-fansene råber op og forsøger at provokere spillerne; ”sår’n en flok kjøwenhaunere” og lad det så udvikle sig derefter.

De støder ind i en unge, der begynder at råbe op om at spilleren har slået ham, eller taget på ham eller... Det vil hans forældre ikke blive glade for.

Aalborgtøsen vil stadig have sin bestilling eller kommer med mad de har bestilt og er lige så pisseirriterende, som hun hele tiden har været. Hvis de nægter at betale eller bestille får de problemer med chefen. Man kan jo ikke bare tage plads uden at bestille noget; *”Vi er her jo ikke for vores blå øjnes skyld”*, osv.

Uanset om spillerne sidder på deres pladser og afventer Kongens næste træk eller er oppe at toppes med forældre og/eller AaB-fans, så går der ikke lang tid før de hører det. En svag lyd. En gentagende monoton lyd udefra. Lyden af en helikopter, der kommer nærmere. Med ét dukker en helikopter frem og der sidder selvfølgelig en mand med en kæmpegeb i den og i løbet af to sekunder lyder der RATATATATA... vinduer splintres, tilfældige turister falder om med skudsår over det hele og panikken går fra nul til hundrede på et splitsekund.

Spillerne kan svare igen og skyde mod helikopteren, men det er en ulige kamp og hvis ikke det er nok, giver tårnet pludseligt et ordentligt ryk. Det er en motherfucker af en lastbil, der ved hjælp af kædebrækk er ved at vælte tårnet. Når Kongen gør noget, gør han det ordentligt. Spillerne har nu to fronter at kæmpe på; helikopteren og lastbilen, og medmindre de er virkelig gode og superseje, så går der ikke lang tid før tårnet giver et ordentligt ryk til den ene side. Der lyder en øredøvende knagende lyd og stille men sikkert begynder det fordums så stolte Aalborg Tårn at vælte. Folk bliver kastet rundt, børn tuder, glasskår overalt, larm.

Scenen kan cuttes, når man synes, de har fået nok. Hvis man synes, de skal opleve at vælte, så kører man den naturligvis bare længere. Tårnet lander måske på lastbilen (dårlig planlægning fra chaufførens side), mens helikopteren kredser rundt som gribben om en døende mand.

Forhør

”Enten er I bare vildt uheldige og opholder jer på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt eller også er I dybt nede i noget meget, meget skidt... Har jeg forstået det rigtigt, at episoden forløb således, at...” Kort resume

”Men vi er ikke kommet nærmere at finde ud af, hvor I fik stofferne fra? For nu at lægge endnu en brik i dette puslespil, så er I blevet set ude i Aalborg Zoo kl. 11.47. Hvad lavede I dog der?”

Stikord: Tropehuset, sportstaske, Bandidos, politiet, håndgranater, adskillige døde dyr...

7. Aalborg Zoo: Tropehuset

Af: Brian Møller

Forhistorie

Denne scene starter med en lille forhistorie. En forhistorie, hvor du fortæller spillerne hvad deres spilpersoner har foretaget sig i tiden op til deres besøg i Aalborg Zoo.

I er samlet på "Fedtebrødet". Aalborgs ukronede hælerværtshus, hvor man altid kan få sig en bajer, en kælling eller et nyt B&O-anlæg for en slik.

Gekko-Gunnar har kaldt jer sammen – han har noget vigtigt at sige: "Nå gutter, I undrer Jer måske over hvorfor jeg har samlet jer her i dag. Meeen... jeg har sgu besluttet mig for at dykke ned i egen lomme. Jonas er jo trods alt min fætter. Der er bare lige et problem. Jeg har dem sgu ikke lige på mig, men jeg har to kilo coke. Og HA er interesseret i at købe... Ja, jeg har sgu allerede aftalt et møde med dem senere på dagen. Vi skal bare lige hente stofferne, så er den klaret". Pluto brød ind: "Jamen hvor er de henne – hvorfor har du dem ikke med". "Shhh... for helvede... har du jord i hovedet", hvislede Gekko-Gunnar og flippede sin cigaret i hovedet på Pluto. "Folk er sgu da ikke døve. Så dæmp dig din fuckin' luder... nej, jeg har ikke stofferne med mig. Tror du, jeg gemmer mit shit i min lejlighed, hvor panserne vader ud og ind som det passer dem?. Gu' har jeg da ej, jeg bruger et sikkert sted". Gekko-Gunnar dæmpede sin stemme yderligere og lænede sig forover mod de andre og tilføjede: "...det nye tropehus i Aalborg Zoo. Ja, jeg var jo i jobaktivering ikke og så fandt jeg det her hulrum bag et løst panel lige under alligatorterrariet. Det perfekte sted at gemme coke og den slags".

Hvad spillerne ikke ved

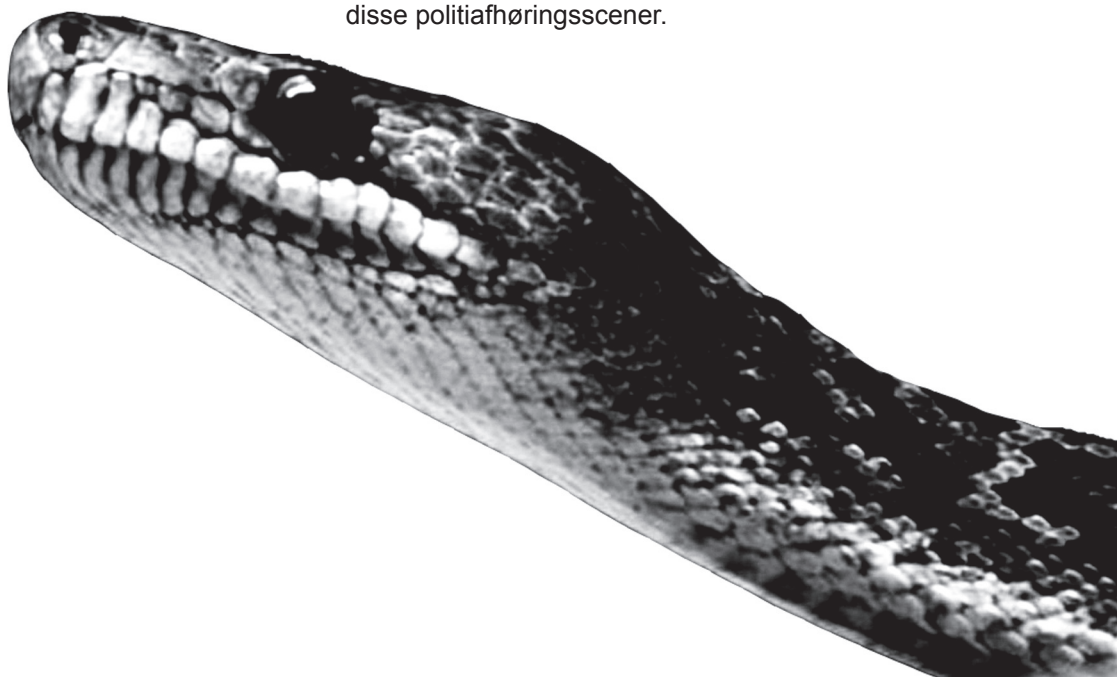
Hvad spilpersonerne ikke ved, er at nogen har overhørt deres samtale på "Fedtebrødet" og har sladret til Bandidos. Heldigvis (eller uheldigvis) fik sladrehanen ikke fat i hvor i Zoo stofferne var skjult.

Derfor vil vore uheldige helte i det øjeblik de træder ind i Zoo blive skygget af rockerne Tore, Lars, Palle, Sonny og Bo, der i dagens anledning har skiftet lædervestene ud med dynejakker. Spillerne opdager selvfølgelig ikke at de bliver skygget – det vil ødelægge den kampscene, som beskrives senere i dette kapitel.

Imidlertid ved Bandidos-drengene ikke, at de selv bliver skygget. Politiet har nemlig også fået nys om sagen og ved at rockerne pønser på et eller andet – men ikke præcis hvad. Derfor er der udover de fem rockere, også to politifolk i civil, der skygger spillerne. De civile politifolk, Carsten og Gert, er dog ikke alene om at løfte opgaven. En indsats-styrke på 15 mand i to pansrede salatfade, holder klar til at rykke ind i parken, hvis tingene skulle udvikle sig. Og det gør de...

Spilstart

Forklar spillerne, at spilpersonerne er på vej ind i Zoo for at hente stofferne, de har skjult her, men lad dem selv finde på en historie, der forklarer hvorfor de valgte at tage derind i fællesskab (frem for blot at sende én person ind for at hente). Dette kan gøres i forbindelse med en "flash-forward" til politiafhøringen, hvor de afhørende politifolk stiller spørgsmål, som fordrer at spillerne finder på en forklaring. Altså spørgsmål af typen: "Hvorfor tog I derind sammen...? Stoler I ikke på hinanden eller troede I, der var nogen, der skyggede jer?" Husk, ikke at afsløre at spillerne bliver skygget, ved disse politiafhøringsscener.





Ikke den bedste dag

Vore helte har ikke valgt den bedste dag at hente stofferne i. Parken vrirler med besøgende.

Et hav af børnefamilier med skrigende unger, klapvogne og frokostkurve gør det umuligt at hente stofferne ubemærket. Men de har ikke noget valg – det er i dag, de skal sælge stofferne videre. De kan ikke vente. Heldigvis tager det kun ganske få sekunder at få i stofferne. Panelet ved krokodilleterrariet er let at løfte af og sætte på igen. Og sportstasken, hvor stofferne er skjult i, kan hurtigt ryge på skulderen. Men handlingen bliver ikke uden tilskuere. Tropehuset er lidt af et tilløbsstykke – ikke mindst fordi det er den nyeste bygning i Zoo. Kort sagt: Spillerne kan simpelthen ikke få fat i sportstasken med stofferne uden at blive set.

Helvede bryder løs

Når spilpersonerne får fat i sportstasken og er på vej ud af tropehuset, bryder helvede løs. Rockeren Tore, der er fulgt efter gruppen ind i tropehuset, trækker nemlig sin pistol og forlanger at få sportstasken. Før nogen når at reagere overraskes Tore og vore helte imidlertid af den civile strisser Gert, der også er fulgt med ind i tropehuset. Gert har placeret sig lige bag Tore, og råber nu med pistolen rettet mod Tore: *"DET ER POLITIET! SMID DEN PISTOL. I ER ALLESAMMEN ANHOLDT!"*.

Dernæst går det stærkt. Tore vender sig nemlig om og Gert affyrer straks to skud. Men frem for at ramme Tore, rammer Gert krokodilleterrariet. Kuglerne hamrer simpelthen med to øredøvende brag ind i terrariet og splintrer den tykke rude i en pulveriserende regn af glasskår. Terrarievandet

fosser ud på gulvet og de velvoksne (og ekstremt aggressive) Missisipiialligator Nero og Cæsar skylles med. De nærmest glider ud på gulvet.

Lad herefter spillerne handle, hvis de vil. Nero og Cæsar tøver i hvert fald ikke, men går straks til angreb på hver deres spilperson (dette afgøres eventuelt med terningslag). Tore og Gert går også til angreb – men på hinanden. De har i først omgang alt for travlt med at ordne hinanden til at ofre tid på spilpersonerne. Uanset hvad spillerne vælger at gøre, gælder det om at komme hurtigt ud af tropehuset og ud af zoo. Skuddene har nemlig alarmeret både rockere og politi – og begge parter har kurs mod tropehuset. Hvis spilpersonerne (efter din vurdering) bliver for længe i tropehuset vil de blive nødt til at tage kampen op mod politi og rockere, der blokerer udgangene.

Jagten gennem parken

Når vore helte slipper ud af tropehuset er der vild panik. Folk styrter mod udgangen. Samtidig kan man - udover en masse råben og skrigen - høre politisirener tude i det fjerne (salatfadene).

Midt i virvaret får spilpersonerne pludselig også øje på fire mænd, der løber mod strømmen af mennesker og direkte mod spillerne. Fire bevæbnede mænd, der sender en regn af kugler lige imod dem og i deres forsøg rammer både dyr og mennesker. Det er nu op til spillerne, om de vil flygte eller kæmpe (eller begge ting). I hvert fald bør du som spilleleder udnytte de unikke omgivelser til at skabe noget højdramatisk action. Vildfarne kugler kunne ramme en giraf, en pingvin eller en elefant. Eller måske er rockerne (a la Hollywood) i besiddelse af et par håndgranater, som de ikke er specielt gode til at kaste med, men som til gengæld skaber en masse ravage og slipper dyr fri; løvevoldgraven forvandles til samling murbrokker, der gør det muligt for løverne at krydse over – isbjørmeanlæggets pansrede rude går i stykker – et stort klatretræ vælter i abeanlægget og danner bro over abevoldgraven til publikumsarealet, osv. Bare giv den gas!

Oven i hatten kan du, alt efter temperament, lade politiets salatfede buldre ind i Zoo og skabe ekstra dramatik. Forstil dig spillernes (og spilpersonernes) ansigter når et salatfad med fuld sirene brager gennem den port, som de lige havde tænkt sig at flygte ud af.

Afslutning

Scenen afsluttes i det øjeblik spillerne slipper ud af zoo. Herefter foretages et "flash-forward" til politiafhøring, hvor spillerne bedes beskrive resten af deres flugt.

Aalborg Zoo – en oversigt

Aalborg Zoo dækker et enormt område og huser et utal af forskellige dyr. Derfor har jeg i det følgende koncentreret mig om at beskrive de områder, der i en spillemæssig sammenhæng kunne være interessante. Kortet af Aalborg Zoo burde imidlertid også kunne give et fingerpeg om de områder af parken, jeg ikke har beskrevet eller er sprunget let henover.

1. Entré

Billetlugerne, hvor de besøgende skal betale eller vise deres årskort inden de får adgang til parken. Dette er også stedet hvor de besøgende forlader parken og kan aflægge et besøg i Zoo-shoppen og købe souvenirs inden de tager hjem. Faktisk har de ikke mulighed for at gå udenom – alle besøgende skal gennem butikken for at komme ud (smart).

2. Frokostpark.

En lille, grøn park hvor de besøgende kan nyde deres medbragte madpakker.

3. Fuglevoliere

En række store fuglebure med farvestrålende eksotiske fugle: papegøjer, parakitter og finker.

4. Ponyridning

En ponyride-ring, hvor trætte ponyer trækkes rundt med småbørn på ryggen.



5. Bjørne/Hyæner

To adskilte indhegninger. En med brune bjørne og en med hyæner.

6. Cafeteria

Et cafeteria, hvor der kan købes røde pølser, is, burgere, wienerschnitzel, sodavand og andre lækkerier.

7. Næsebjørne

Et indhegnet bur med små næsebjørne.

8. Port

En gitterport, som af personalet bruges til forsyninger, transport af dyr og så videre. Porten holdes normalt lukket.

9. Isbjørne

Et isbjørneanlæg med pansrede ruder, så de besøgende kan se isbjørnene svømme rundt.

10. Legeplads

En legeplads med gyngestativ, klatretræer, osv. Ved siden af det er der et kæledyrs-zoo med små geder.

11. Store katteanlæg

Et anlæg til store kattedyr inddelt i to sektioner; et til tigre og et til løver. Det forreste anlæg, hvor dyrene færdes ude, er afspærret fra publikumsarelet ved hjælp af en dyb voldgrav med vand. De besøgende kan også besøge bagsiden af anlægget, hvor tremmer og ruder holder de besøgende og rovdirene på sikker afstand af hinanden.

12. Elefanter

Et elefantanlæg med et hus til giraffer og et hus til elefanter. Elefanternes udendørsareal er afspærret fra publikum ved hjælp af et hegn og en dyb voldgrav.

13. Abeanlæg

Et stort abeanlæg med chimpanser og orangutanger. Abernes udendørsareal er afspærret fra publikum ved hjælp af en dyb voldgrav med vand og en for publikum lille betonmur. Abeanlægget er udstyret med klatretræer, bildækskynger og andet djævelskab for at prøve at holde dyrene beskæftiget.

14. Port

En gitterport, som af personalet bruges til forsyninger, transport af dyr og så videre. Porten holdes normalt lukket.

15. Safari

Et stort, grønt areal med giraffer, zebraer, antiloper og pelikaner. Arealet er forsænket en smule, sådan at girafferne lige nøjagtig kan strække deres halse bare en lille smule ind over publikumsarealet.

16. Tropehuset

Aalborg Zoo har planer om at bygge et nyt tropehus. Derfor har jeg i dette scenarie taget mig den frihed, at springe frem i tiden og skitsere et nyt tropehus, som jeg kunne forestille mig at det kunne komme til at se ud.

17. Søløver/pingviner

To separate anlæg med søløver og pingviner. Anlæggene er forsænkede, så dyrene ikke kan springe op ad den betonmur, der adskiller dem og publikum. Anlæggene kan også besøges under jorden, hvor pansrede ruder giver publikum mulighed for at se dyrene svømme rundt.

18. Port

En gitterport, som af personalet bruges til forsyninger, transport af dyr og så videre. Porten holdes normalt lukket.

19. Kænguruer og kameler

To separate indhegninger med kænguruer og kameler.

20. Hjorte og bavianer.

To separate indhegninger med hjorte og bavianer. Bavianernes anlæg er endvidere omkranset af en voldgrav med vand.

21. Emuer/stenbukke

To separate indhegninger med emuer og stenbukke.

22. Flamingoer

En indhegning med flamingoer.

Forhør

"Okay, så I var involveret i episoden på følgende måde...." Kort resume evt. konstatering af, at spillerne fandt stofferne her.

"Men jeg savner stadig en begrundelse for, hvorfor I skulle hente stofferne i Zoo netop igår? Hvordan var det I havnede i dette rod? Har det noget at gøre med Tonys død og balladen på Gøglerbåden?"

Stikord: russisk roulette, Marcello, Tonys død, Gøglerbåden





8. Marcellos Kælder: "Pengene eller... hvad?"

Af: René Toft

"Har man først sat sig ved dette bord er der ikke længere nogen vej uden om. Så fortsætter man til den bitre ende eller tager konsekvenserne."

Trappen, der går ned til kælderen, er trang og smal og så er der en svag duft af cigar i luften. Havanna, hvis man ikke tager helt fejl. I er i Marcellos kælder. På væggen er der tykt med billeder af folk, som er gået herned, men som ingen ser igen. For Marcellos kælder er ikke nogen helt almindelig kælder. Placeret under den mere end halvskumle stripklub Gøglerbåden, udfylder den sin lille plads i hele systemet. Den er endnu et lille, men brudsikkert tandhjul, der sørger for at to plus to stadigvæk giver fire. Det handler om penge. Det handler om held. Det handler om død. Det handler om Russisk Roulette. Marcellos kælder er et sted, man går hen, hvis man ikke længere har noget at tabe.

"Reglerne er simple. To kombattanter ved et bord. En pistol med ét skud i. Jeg kører tromlen rundt tre gange og lægger den på bordet. Derefter slår vi plat og krone om hvem der skal lægge ud."

Jonas skylder penge og Gekko foreslår ham Marcellos kælder. Her spiller man om fjernelse af sin gæld. Overlever man, betaler de din gæld. Og dør man, er man også gældfri. Det vil sige, de sørger for, at familiemedlemmer og deslige ikke kommer til at overtage gælden, efter at du er taget til de evige jagtmarker. Og hvorfor er de villige til at betale din gæld, hvis du sætter livet på spil? Væddemål. Det foregår en gang om ugen, fredag nat for at være præcis og det er der ret mange rige svin, der ved efterhånden. Rige svin med alt for mange penge, der ligeså godt kan vædde om et eller andet og hvorfor ikke de mindre privilegeredes liv? Samtidig er det jo en slags charity work, hvor omkring fem procent af indsatsen går til gælden.

"Pistolen skal til tindingen, da vi med pistolen under hagen har haft et par uheldige episoder med levende mænd med halve kæber. Noget pokkers svineri."

I Marcellos kælder er der plads til omkring 100. Lige nu er der lige omkring 150 svedige mænd. De fleste er centreret omkring et lille bord midt i rummet. Her sidder to personer overfor hinanden. Imellem dem ligger en pistol. En tredje mand, Tony, tager pistolen op, kører trommelen rundt tre gange og lægger pistolen tilbage på bordet. Folk er ellevilde og pengene (og de er store!) skifter hænder hurtigere end man kan stave til tryk. I kender Tony fra way back. En snotskovl af en rigmandssøn, der elsker blod, helst andres. Tony sørger for, at alt går efter reglerne, men det er Marcello, der bestemmer hvem der kommer til at sidde ved bordet. Marcello er fed. Fed vil nok egentlig være en underdrivelse. Han er læskefed. Intet mindre. Han har en munkefritz, et lille, fedtet overskæg og store svedplamager ved armhulerne, men det afholder ham jo ikke fra at have dårlig ånde. Når spillerne kommer ned i kælderen sidder han ved baren i rummet med en cognac og stor cigar. Spillerne skal tale med Marcello, der ikke er uden sympati for deres sag.

"Pistolen til tindingen og et let tryk på aftrækkeren indtil man hører det velkendte klik. Hører man ikke klikket, hører man nok ikke noget som helst før det er for sent. Men hører man klikket afleverer man pistolen videre til sin konkurrent, der følger samme procedure."

Nu er det så op til spilpersonerne at finde ud af, hvem det er, der skal ned til bordet. Marcello vil spørge dem hvem det er der skal ned at sidde, hvorefter de kan diskutere det lidt. Det er jo ikke ligefrem fordi man frivilligt har lyst til at sætte en pistol til tindingen.

"Husk! Skæbnen tager ikke parti..."

Den spiller, der bliver udvalgt (læs: tvunget), skal nu sætte sig ved et bord overfor spillederen. Og her er det så vi skal have hjælp af nogle effekter. For at simulere en omgang russisk roulette skal man bruge syv dåser sodavand. En for hver kugle i pistolen og en ekstra som attrap. Man viser spillerne seks dåser på bordet, og ryster derefter den ene af dem. Derefter skal alle vende ryggen til eller sendes ud af lokalet, hvorefter du eller en du har fået til det (hvilket er bedst, så de ikke tror du snyder) hurtigt bytter den rystede dåse ud med den syvende, der *ikke* er rystet. Forklaring følger.



Nu skal dåserne blandes. Når man sætter sig ned ved bordet gælder det så om at tage en dåse af gangen op til hovedet og åbne. Det hele er naturligvis snyd, men det skal spillerne jo ikke vide. Gør endelig noget ud af forventningen om sodavand over det hele. Sørg for en klud, spørg spilleren om det er en ny trøje, tag din egen af, eller hav en skiftetrøje med og læg den på et bord i nærheden. Illusionen skal helst være komplet, så når I starter den store duel med spilleren på den ene side og spilleder på den anden, er alle gøjlet tilpas op og gerne til akkompagnement af noget langt fra afslappende musik. Så starter spillederen med den første dåse, hvilket vil gøre spilleren til den sidste. Og hvem har lyst til at sætte en pistol til hovedet, man ved vil slå ihjel? Prøver spilpersonerne at snige sig ud af den eller pege pistolen mod andre, må du gøre opmærksom på, at der er folk i rummet, der er rigeligt bevæbnede. Du kan jo f.eks. tage din ekstra dåse op og pege den mod ham (og den er rystet!).

Åbner spilleren den sidste dåse, vil både spilpersonen og Tony opdage fejlen og spillederen må forklare, at Tony er fuldstændig forundret over denne udvikling. Han tager pistolen op og kommer i sin skødesløshed til at vende pistolen mod sig selv og... den går af. Tony er død.

"... og i russisk roulette er der altid en taber."

Forhør

"Så hele dette kludder opstod fordi I...." Kort resume

"Men hvad fanden får jer dog til at opsøge en mand som Marcello, hvordan kan det være at I er blevet så desperate, at I prøver at skaffe penge fra sådan en mand??"

Stikord: et bankrøveri i Aalborg, bonderøvene, Møgellose, gammel gård, gårdbrand, fyrværkeri



9. Bøhlandet: "En roekaster og to blålyn, tak..."

Af: Troels Rohde Hansen

Thomas sidder på Fedtebrødet og har mødt et par stykker, der også sidder dernede. Den ene af dem, Jonas, mangler penge – noget med en gæld til nogle rockere. Thomas kender et sted, hvor man kan skaffe 120.000. Det skulle være mere end nok til at dække den lille klatgæld.

Vore heldige helte er på vej i en stor taxi til gården Møgelmose, hvor de tre tåbelige bankrøvere bor og opholder sig. Om kort tid står de for enden af en kort grusvej, der fører ned til et udkørt husmandssted – en trelænget gård, der ikke længere kan gøre sig fortjent til betegnelsen gård.



Lidt nord for Nørrenutten ligger der en lille landejendom. Her bor Rudi, der hænger ud med Poul og Kraller. De keder sig lidt for tit og de lever vist også under lidt for trange kår en gang imellem. Det har drevet dem til mange ting. Fra at drikke hunde fulde, smugle cigaretter og handle med ulovligt fyrværkeri. Nu har det også drevet dem til at røve en bank.

Under kupforsøget skød de en mand, og de var lige ved at begå alle fejlene, med alarmer under bordene der var udløst og farvepatroner mellem pengene. Det havde været lige så kikset som dem selv, havde det ikke være for den unge bankassistent Thomas Villadsen. Han fik fat i en af deres pistoler, og fik sat orden i tingene. Nasser er bare ikke hvad der drev Thomas, men derimod desperation, og da den slap ud, ville Thomas baile out. Det var fint for Poul og Kraller. Men da Rudi, der er det nærmeste, man kommer på antydningen af hjernen bag foretagendet, hørte at Thomas var skredet, ville han nakke ham, for han kunne jo sladre. Thomas slap væk.

Her følger beskrivelsen af deres landejendom så langt ude på bøhlandet, som man kan komme.

Det er en lille gård fra omkring 1920'erne. Den er hvidkalket - eller rettere: den var widkalkæ'. Den ligger 20 meter fra vejen, let sænket i forhold til vejen. Vejsiden modsat gården er en ca. 2 meter høj skrænt. Selve gården har et lille læhegn på den ene side, og er ellers åben til marker til de andre sider. Hundrede meter længere nede af landevejen starter der en mindre skov.

Gården er trelænget med et stuehus i den ene længe, der vender ud mod vejen og en tom stald i den anden. I stalden står der er gammelt fastbrændselsfyur, hvor alt – både brændbart og ikke brændbart – ukritisk bliver stoppet i for at give lidt varme. I stalden står der også rammer med tyske dåsebajere, der det meste

af året har den rette, drikkevenlige temperatur. Der står også et gammelt svejseapparat, ublu mængder af kanonslag og flere store kasser strygere. Ulovligt fyrværkeri i alskens skumle afskygninger, som man ellers kun ville finde til store arrangementer som Tall Ships Race og købstadsjubelæum er også stakket op her i mængder, der ville sende enhver brandmand skrigende hjem i seng.

Gårdens tredje længe er ikke en egentlig længe, men blot et stort træskur, der er åbent i den ene side. I skuret holder Kadetten og en gammel traktor, der ikke har noget førerhus og egentligt ikke virker længere – det er meget muligt, at der dog stadig er en lille rest diesel tilbage på bunden af traktorens tank. Diesel brænder med en flot, sort røg – hint, hint!

Går man ind ad den ene dør, kommer man ind i en udslidt og beskidt entré. Derfra ind i stuen. Tager man den anden dør, der sidder på samme langside, væk fra vejen, er der et bryggers man



kommer ind i. Derfra ud i køkkenet og indtil stuen. Stuen har en gammel, gullig sofa og en sort slidt læderstol, og et gammelt tv med imiteret træ på siderne. Der står et gammelt kakkeltbord med en meget grim termokande, der sikkert er et levn fra 70'erne. Ligesom alt andet på ejendommen, der ikke er et levn fra 20'erne eller 50'erne.

Til stuen støder et værelse. Der sover Rudi inde. Poul sover altid på sofaen, efter at have set noget Playboy Channel, selvom der er rimelig meget flimmer på skærmen. Om dagen er Kraller også at finde i sofaen. Han tager hjem om aftenen inden den sidste bus går. Det siger hans forældre, at han skal. Dagen og aftenen tilbringer de tre som regel inde i stuen, hvor de stener foran fjernsynet til et eller andet lort, mens de drikker bajere. I stuen er der, udover den ene pistol, der er ægte og virker - og er ladt (dog er der kun 8 patroner tilbage) – to softguns, et haglggevær og et luftgevær. Se oversigten over bipersoner for yderligere detaljer om de tre gutter.

I stuen kan man skimte det blå flimmer fra fjernsynet, der kører – musikkanalen VIVA drøner afsted på højeste gear og de tre bonderøve spiller luftguitar og headbanger med deres fedtede hår.

De tre geniale, men nu meget fulde bankrøvere har naturligvis gemt pengene i stalden – den har jo vist sig at være et godt gemmested for alle deres andre tyvekoster. Men det skal vore helte jo først finde ud af – enten ved at true sig til informationen eller ved at lede gården igennem. Uanset hvilken fremgangsmåde vore helte vælger, så bliver de afbrudt. Der vil sandsynligvis være indblandet skydevåben og/eller lightere i denne situation, som helst skal finde sted i stalden mellem alt fyrværkeriet.

Og så er scenen vist sat for at fyre pengene af i lys lue for øjnene af spillerne. Hvornår du vil afbryde scenen og hvorvidt du vil lade de tre bonderøve følge efter vore uheldige helte – hvis de tre da har noget at følge efter i – er helt op til dig som spilleleder. Stop hellere scenen før end siden – det handler om råk'n'råll!

Forhør

Dette forhør kan med fordel foretages med Jonas, da det er ham, der er ophavsmand til hele denne historie.

”Okay, så I prøvede at skaffe en masse penge ved at...” Kort resume af enten forrige scene eller af spillernes forklaring.

”Men jeg mangler stadig en god forklaring på, hvorfor I skulle bruge alle disse penge? Hvad er det I har gjort, siden I har taget så drastiske skridt...?”

Stikord: Jonas, HA-rockere, tatovørsalon med gæld

Herefter er der ikke flere scener, men betjentene kan vælge at komme med en kort opsummering af hele forløbet og efterfølgende bede spillpersonerne om at skrive under på en tilståelse, hvis de mener, det er den forklaring, de vil afgive. Scenariet er slut. Historien er skrevet. Livet går videre i Fårking Aalborg.



Bipersoner

Forhørsbetjentene (forhørene)

Thorkild Thøgersen ligner ikke umiddelbart en skarpsindig kriminalbetjent. Faktisk ligner han mest af alt et klassisk eksempel på en sløv landbetjent. En midaldrende, overvægtig mand med pjusket, brunt hår, kosteoverskæg og tunge, søvnige øjenlåg. Et indtryk, som forstærkes af Thorkilds måde at afhøre på, idet Thorkild altid taler i et lavmælt, blidt toneleje med lange mellemrum imellem sætningerne. Til tider så langsomt, at det kan virke som om Thorkild har svært ved at formulere sig og måske oven i købet er en smule tilbage. Intet er imidlertid længere fra sandheden. Tværtimod vil Thorkild gøre alt hvad han kan for at overbevise spillerne om, at han ikke er alt for klog – smile sit tåbelige smil, tale endnu langsommere og så, når de mindst venter det, trække tæppet væk under dem ved at stille et skarpt og velformuleret spørgsmål, der modbeviser deres søforklaringer.

John Horst er Aalborg politis svar på Dirty Harry. En hårdkogt strømmer af den gamle skole, som gerne så dødsstraf og tørre tæsk genindført. Selvom Horst har rundet 60 og for længst har mistet sin ungdoms kraft kan han stadig sætte frygt i forbryderne, når han stirrer på dem med sine hadefulde, blå øjne. Faktisk har alderdommen kun gjort Horst endnu mere frygtindgydende. Den skaldede isse, det furede ansigt, de hule kinder og det grå overskæg har blot understreget det uforsonlige og hadske i Horsts nedstirrende blik. Det bliver ikke bedre af, at Horsts mangeårige erfaring har gjort ham endnu bedre til at finde forbrydernes ømme punkter – at gøre dem nervøse. Ofte cirkler han rundt i forhørslokalet, som en sulten hanløve klar til at angribe forbryderne. Og han forsømmer ikke chancen for at gå i flæsket på spilpersonerne, så snart Thorkild daffer ud af lokalet for at hente kaffe eller falder ind i en "søvnig periode". I disse perioder vil Horst placere sig bag en spiller, gå meget tæt på og stille spørgsmål tæt på øret, blandet med hvæsende trusler og ydmygelser. Tit og ofte vil han spørge ind til spillerens velbefindende på en yderst ubehagelig måde – "*Sidder du behageligt? ... jeg synes faktisk du sidder lidt uroligt. ... kribler det i hele kroppen siden du sidder der og vender og drejer dig hele tiden?*". Horst skal spilles som en tikkende bombe, en aggressiv, men alligevel kontrolleret

person, der først til allersidst vil råbe højt for at klemme de sidste informationer ud af spillerne.

scene 2: benzinstationen (rockere)

Rockerne er en broget samling fyre, der har tilbragt lidt for lang tid i et træningscenter og i slagsmål nede i Gaden. De er klædt i dynejakker og kobøjterbukser, og som kronen på værket, har de hver et par solide støvler på. Deres våbenarsenal består af jernrør, to enkelte pistoler, en sømpistol (uden sikring), en kædesav og en benzin-stander som flammekaster. Hvis der er behov for flere rockere, så opfind dem – der går mere end 12 på dusinet af den slags.

scene 3: Kennedy Arkaden (Nordmanden)

Nordmanden er den nordjyske underverdens tandhjul. Det er ham, der kan skaffe ting af vejen – eller til veje. Det gælder både døde og levende. Nordmanden går aldrig i norsk sweater – til gengæld er han glad for tørfisk og dram brygget på norsk mos. Ingen gør grin med Nordmandens dialekt – længere. Det er Nordmanden, man går til, hvis man har et problem, der ikke tåler dagens lys. Han får problemerne til at forsvinde – man skal bare ikke stille spørgsmål ved hvordan han gør det. Nordmanden har skaffet spilpersonerne en varevogn og en enkeltbillet til Norge for 40.000 kroner. Det kan ikke betale sig at være menneskesmugler længere.

scene 4: 1000fryd (punkerne)

Punkerne møder man kun i grupper. De har grimt tøj, underligt hår og går ikke i bad. De er voldelige, men hvis der er færre af dem end dobbelt så mange som spilpersonerne, vil de bare råbe 'nazier, fascister skal hakkes til medister' efter spilpersonerne og løbe deres vej... De er ikke til at snakke med, de er jo punkere.

Store Jens er punker og stor. Det er ikke fordi han er specielt muskuløs eller fed - han er bare kommet i en meget for stor størrelse. Som punker går han kun i sort tøj, med undtagelse af hans sokker, der er hvide. Derudover er det en del af stilen, at have et utal af ringe i hele ansigtet. Der er gået betændelse i nogen af dem,

da han selv har lavet dem. Når han ikke er fuld, går han på universitet og læser samfundsfag. Derfor kan han også en masse fremmedord, man ellers ikke ville vente kunne komme ud af munden af ham. Under scenariet er Jens af uvisse årsager meget voldelig. [Men i scener før min (det vil sige efter - eller var det omvendt?) har han nok nogle åbne sår i ansigtet, hvor nogle af ansigtsringene sad]

scene 5: Tivoliland (HA-kontakt og stikkeren)

Henrik er en af dem, der forvalter stoffer indenfor HA-organisationen i Aalborg. Han anser sig selv for at være en meget vigtig mand og mener, at han har gjort spillerne en tjeneste ved at hyre dem til dette job. Han er en meget utilgivende person, der altid sørger for at få hævn, hvis folk træder på ham. Han bliver megasur, da det ser ud til at spillerne har snydt ham og sværger evig hævn, hvis de slipper væk. Henrik er en mindre, tæt mand, der er meget hårdt pumpet. Han er ca. 1.70m høj og gør meget ud af at fortælle sin omverden, at han altså løfter 120kg i bænkpres. Udover det ligner han en typisk rocker med mange penge.

Søren er en lille ussel stikker, der vil gøre alt for at få lidt penge. Han har ingen rygrad, men er den første, der peger på den skyldige, hvis han selv kan slippe for straf. Han er en af de usle eksistenser, der aldrig rigtigt er blevet til noget. Han har aldrig fået en uddannelse og har været involveret i diverse slemme ting hele sit liv lige siden han begyndte at eksperimentere i syvende klasse. Søren ligner en lille rotte med fedtet hår og et par stikkende øjne, han er meget spinkel og hans hænder bevæger sig hele tiden nervøst. Søren kommer tit på Fedtebrødet – det er også ham, der har angivet spillpersonerne til Bandidos dér.

scene 6: Aalborg Tårnet (AaB-slænget)

Willy er en lille senet skid. Han er trænet, men virker ikke som nogen speciel trussel, når han står ved siden af et stort læs af en udsmitter. Men Willy er slængets leder. Det er han, fordi han er hurtigst til at provokere og så er han faktisk rimeligt intelligent. Han ved lige hvilke knapper han skal trykke på for at få folk til at miste besindelsen. Det er ikke nok bare at

komme op at slås - det kan enhver idiot klare. Nej, det gælder om at få de andre til at slå først. Om det så gøres ved at lægge an på jakkesættets dyrekøbte dulle, eller ved at "tabe" øl ud over en udsmitter er lige meget. Bare der sker noget. For han har jo Kylling i baghånden.

Kylling er stor - rigtigt stor. Nogen vil sige fed, men ikke direkte til ham. Måske hviske det bag hans ryg, hvis de var rigtigt modige. For Kylling ser frygtindgydende ud. Stor, fed, skaldet og mangler to fortænder, men derudover er han from som et lam. Han kommer kun op at slås, når der er nogen der provokerer hans venner (eller hans venner kommer op at slås fordi de provokerer nogle andre). Kylling selv kunne aldrig finde på at provokere, han vil hellere se fodbold og så drikke et par øl. Og det helst i venners lag. Men at han kan slå hårdt, bør der ikke være tvivl om.

Pik-Rune har aldrig helt forstået fodbold. Det er 22 mand, der forsøger at hugge bolden fra hinanden. Hvorfor dog ikke bare give dem en bold hver og få det overstået? Men AaB betyder en hel del for vennerne og så må han jo hoppe med på legen. Ikke at hans venner ved det. Pik-Rune spiller den indædte fan, men egentlig er han pisseligelad med bolden, så længe han kan få lov til at smadre nogle fans fra det modsatte hold (eller hvem der nu ellers lige er i nærheden). Pik-Rune er forholdsvis lækker set med Aalborg-dulle-øjne og rygterne går i byen om hans enorme lem, heraf hans til navn Pik-Rune. Uanset størrelse forsøger han i hvert fald at bruge det lige så flittigt som han kan.

Røde er rød. Han er kommunist, rødhåret, og har som regel ret røde øjne fra al den tjald han suger i sig. Og så holder han af AaBs rød-hvide farver. Han er ikke slængets leder, selvom han ser sig selv som den store taler. Men "Kammerater, vi er samlet her i dag..." gør det ikke lige for resten af slænget, så han holder som regel sine politiske synspunkter for sig selv. Men se på fodbold, slå på tæven og gå i byen passer også Røde fint.

scene 7: Aalborg Zoo (rockere og betjente)

Carsten og Gert er undercover betjente i den hårde Aalborg-stil. De er som sædvanlig let genkendelige i deres fodformede Ecco-sko. De færdes lige så elegant og ubemærket blandt en flok mennesker som en hvalros blandt en

flok sæler. Man lægger næsten ikke mærke til øreproppen til radioen. Næsten. De er begge to midt i fyrrerne, men holder naturligvis deres træning ved lige jævnlige. De er ikke sjove at komme i nærkamp med – men det er muligvis ikke til at undgå i denne situation. D’herrer betjente benytter sig naturligvis ikke af feje tricks, men det kan spilpersonerne blive nødt til, hvis de kommer i klammeri med de to.

Tore, Lars, Palle, Sonny, Bo (og flere rockere) er en flok ganske ordinære rocker klædt i dynejakker og lignende clichéagtigt tøj. De taler, opfører sig og tænker som almindelige rockere uden så meget fancy tilbehør.

scene 8: Marcellos Kælder (russisk roulette)

Tony sørger for, at alt går efter reglerne ved den russiske roulette, men det er Marcello, der bestemmer hvem der kommer til at sidde ved bordet.

Marcello er fed. Fed vil nok egentlig være en underdrivelse. Han er læskefed. Intet mindre. Han har en munkefritz, et lille, fedtet overskæg og store svedplamager ved armhulerne, men det afholder ham jo ikke fra at have dårlig ånde. Når spillerne kommer ned i kælderen sidder han ved baren i rummet med en cognac og stor cigar.

scene 9: Bøhlandet (Bonderøvene)

Rudi er lidt over 40. Han har sort hår og har lav personlig hygiejne. Han er brysk og taler rimelig nordjysk, uden at være uforståelig. Han har landstedet Møgelmoose, hvor han bor med sin lillebror Poul, som han hundser rundt med. De glor fjernsyn hele tiden, hvis de ikke lige handler med ulovligt fyrværkeri, smugler smøger og den slags. Rudi hader komplicerede ting, blandt andet skatteregler og fin snak. 'Kompliceret' indebærer tilsyneladende også arbejde, så han har altid en eller anden måde at kregle flere penge end han og broderens kontanthjælp giver. (Find inspiration i Heino fra *Polle fra Snav*)

Poul er lillebror til Rudi og siger ikke så meget. Han tør bestemt ikke snakke sin bror imod. Poul har meget svært ved at overskue ting. Nogen som helst ting faktisk. Det er derfor han sidder og ser fjernsyn, for det kan han lige overskue. Han kan ikke overskue at sige Heino imod. Han kan godt lide Kraller. Det er som om at Poul kan overskue ham, i modsætning til alt muligt andet.

Kraller... Kraller...jamen, hvad kan man sige. Udtrykket *spejlblank* blev opfundet for at beskrive Kraller. Det er som om at nogen har glemte at lære Kraller om livet. Han "bor" hos sine forældre. Det vil sige han står op, tager ind og køber bajere og kage. Derefter tager han ned til Poul og Rudi for at "snakke", eller rettere, bare for at hænge ud. Ser blandt andet fjernsyn, for det har de ikke hjemme hos hans forældre. Han forstår ikke meget af det han ser på fjernsyn, eller det man siger til ham, eller ret meget andet af det han oplever i verden. Det er som om at verden ikke rigtigt trænger ind.

Kort over Aalborg Zoo

