

DOBBELT A
ET MARERIDT AF 9000 BETON

indhold

indledning	3
3 hurtige fra hoften	4
biljagt	4
pusherbust	4
bombemanden	5
Aalborg by night	5
Den der graver en grav...	9
voldtægt	9
anholdt	10
frikendt	12
selvtægt	12
I Gug og Helvede	14
Aalborg Travbane	18
handouts	
spilkarakterer	

Dobbelt A

et råk'n råI scenarie
af 9000 beton:

rené toft

ruddi oliver bodholt dal

johannes busted larsen

ulrik kold

ryan rohde hansen

troels rohde hansen

jesper bisgaard

Skrevet til Fastaval 2006

Alle rettigheder forbeholdes
Copyright (c) 2006, 9000 Beton

Indledning

Så er vi i gang igen. De, der stadig kan huske (selv om de har forsøgt at glemme) sidste års scenarie **9000 Beton**, skal i år ikke være bange. Det er mindre historie og mere fucked up usammenhængende råk'n rå. Men, men, men kære læser, der er skam også nye tiltag i år. Vi kan med stolthed præsentere flere plotlinier (der ikke giver mening), birollespil (Busted-style), fortællerrollespil (minus navnepilleri) og naturligvis god gammeldags had på den hårde måde.

Også i år kommer vi vidt omkring i den gamle havneluder Aalborg by. Gaden, Gug, Østre Anlæg, Magisterparken, Travbanen, Limfjordsbroen og Aalborg hovedbanegård står alle for skud, men denne gang suppleret med en hurtig biljagt gennem byens gader og et lille stop hos en skummel pusher.

Noget du skal være opmærksom på som spilleleder, dungeon master, game master, über måtterfåkker er, at scenerne ikke nødvendigvis kommer i den rigtige rækkefølge. Det er nok mest af alt fordi der ikke er nogen rigtig rækkefølge. Som sagt før er scenerne alle del af en fragmenteret historie, men en historie uden nogen rigtig begyndelse eller slutning.

Nu er det nok lidt løgn, når vi siger at der ikke er en historie i dette scenarie, for det er der. Der er faktisk to. Der er hele fire scener, der hænger sammen i en fortsat historie om voldtægt og selvtægt, og desuden er der historien om "den store sending".

"Selvtægt" er en historie i historien, men det betyder ikke, at scenerne skal spilles lige efter hinanden. Vi anbefaler, at de bliver spillet i den rækkefølge de fire scener står i, men der må hellere end gerne smides scener ind imellem dem.

"Den store sending" er rygterne om at der er en stor sending narko på vej til byen. Spilpersonerne hører også rygterne og jagter

pushere og andre skvat, der måske kan vide noget og havner til sidst i kløerne på Taarnmanden ude på Aalborg Travbane.

Nu sidder du nok som GM og tænker "shit, hvad gør jeg nu?" og det er okay. Hvis du giver op, er du en kylling, men det er helt fair. For at undgå det, har vi endnu en løsning: døden. En måde at kæde disse fragmentariske scener sammen er at bestemme sig for, at det handler om død. Om hvad sker der når en mand ved at han skal dø. Sveder han ukontrolleret og be'r til den Gud han til hverdag overhovedet ikke skænker en tanke eller ser han koldt og kynisk døden i ansigtet og griner et uheldeligt, men overbevisende grin? Får han en hel serie af flashbacks fra et mindre glørværdigt liv. Et liv, han ønskede, han gjorde om på alle de rigtige steder eller accepterer han sin skæbne? Ikke dermed sagt, at spillerne dør (eller deres karakterer om du vil), men mere at de mere end en gang i løbet af scenariet ser døden i øjnene, hvilket kan give et flashback til en anden scene. På travbanen er de godt på røven, hvilket kan give anledning til noget soul searching. Start med en Butch Cassidy and the Sundance Kid-slutning og arbejd dig så tilbage. Vores forslag er at starte med Travbanen, cutte den af og så vende tilbage til den for at få le grande finale. Eller måske slet ikke slutte overhovedet. Det kunne også være rimelig rocker nok at starte med scenen "I Gug og helvede" bare for at fucke med spillerne fra starten af. Men det er jo op til dig, kære spilleleder.

Der er ingen regler, du går bare i gang.

Råk ån

9000 beton

3 hurtige fra hoften

Dette er tre hurtige fortællerscener, der skal give spillerne en mulighed for lige at være med til at kreere noget fucking råk'n rål. Smid dem ind mellem nogle af de andre scener - rækkefølgen er ligegyldig. Der er en hurtig indledning, der sætter scenen, hvorefter de bare skal gå i gang med at fortælle løs, men vi ved jo alle, at spillere hurtigt kan fortabe sig i noget svanseri som farver på blomsterne i vinduet og den slags pis, så derfor har vi lavet nogle sikkerhedsventiler. Er der bare den mindste indikator på, at det bliver lyserøde skyer med De Fantastiske Fem, så skal der råbes et (eller flere) af de ord, der står under scenen. Det er så meningen at spillerne skal flette det ord ind i historien, men vi ved også at spillere godt kan være lidt langsomme, så vi anbefaler at du lige advarer spillerne om at det er det de skal, altså få ordene med i historien. Du behøver ikke advare om at du råber. Faktisk helst ikke.

Biljagt

Det er lørdag nat og stikkersvinet Lille Per er stukket af fra jer, netop som han havde lovet (under tvang) at fortælle hvor Bandidos havde noget noget coke I kunne "beslaglægge". Han valgte åbenbart at "glemme" jeres aftale og I er nu i vild pursuit på hans toptunede Opel Kadett. Fortæl!

Ordventiler (tag dem i lige præcis den rækkefølge, du synes er fedest):

- barnevogn
- hjemløs
- hårdtsving
- shotgun

- smøgen
- street race
- menneskemylder
- stenslag
- benzinstank
- havnen
- pizza
- vejarbejde
- tom
- patron
- assistance
- bremsespor

Slut scenen på et passende tidspunkt. Det kan enten være når spillerne mener deres bil eller Lille Pers bil ryger i luften, eller når de kører lige ind i menneskemængden eller blot på det mest usandsynligt spændende tidspunkt (bare for at pisse dem af).

Pusherbust

Det er ved at være tid til at aflægge Troels Træls et besøg. Troels er en tabernar af en pusher- skråstreg rocker-wannabe komplet med dårlige tatoveringer, dårlige tænder og dårlige smag i venner. Rygtet siger, at han for det første har coke på lager og for det andet ved noget om "sendingen" alle snakker om. Han bor i en lille forpulet lejlighed på fjerde sal, som I er på vej op til. FORTÆL!

Ordventiler (tag dem bagfra om du vil, we don't friggin care):

- løs trappe
- nymalet
- defekt
- hashlugt
- jammed
- pitbull
- punk
- 2 kilo

- travbanen
- desperat
- lokum
- gas
- baseballbat
- eksplosion
- hvid
- blod
- bitch
- skud
- bank

- billetluge
- pensionist

Bombemanden

En fucking mand truer med at bombe hovedbanegården tilbage til stenalderen. Det er en gammel kending – Holstebro (eller det kalder man ham i hvert fald) – tidligere medlem af og bombeproducent i en opskur terrorfraktion. Efter jeres bedste overbevisning burde han være bag tremmer, men nogen må have fucked ting og sager op i stor stil, for han er her nu, og hvis der er nogen, der ku' ha' en bombe er det den her mand. Fortæl!

Ordventiler (You know the drill. Make 'em clap to this!):

- tiktak
- plastiksprængstof
- gidsler
- gråhåret
- distræt
- ledninger
- blå
- SWAT
- PET
- forhandler
- AK-47
- poptøser
- politihund
- kioskstander

Aalborg by night

*"Det var så set sidste nye hit fra DJ MC Funkmasterz, der har den total for lækre titel "Uh, you make me so hot". Super stilig klasse fra stationen du bare ikke kan slippe af med – radio ANR *djingle*"*

Jomfru Ane Gade, bedre kendt som Gaden, står med sine 50 diskoteker og værtshuse for byens endeløse og apatiske natteliv, hvor folk vrider sig i diskokuglens skær, aggressive udsmidere får stillet deres voldstrang uden påtale og rockerpushere har kronede dage (med et gebyr til værtshusets ejere som noget af det naturligste i verden). På trods af kommunens evigt gentagne forsikringer om at slå hårdt ned på organiseret kriminalitet, er salget af euforiserende stoffer støt stigende. Dette sker til stor glæde for henholdsvis HA'erne og Bandidos, de to rockergrupper, der har delt byen i to imellem sig. Desuden eksisterer der en aftale mellem politiet og rockerne. Politiet nærmer sig ikke gaden og rockerne holder lav profil i visse dele af byen – navnlig den der bliver vist frem i pressen.

I Gaden er der liv og glade dage. Det er torsdag og drinks og øl er billigt. Som sædvanligt er der en asen og masen for at komme ind og høre DJ's, der med en musiksmag præget af alt for meget radio ANR og Voice lefler for den laveste fællesnævner. Det er dum dum-musik i højeste potens og Ibiza ville i al sin overfladiske glans være stolt af Gaden. Og midt i Gaden ligger Robin. Rockernes Robin.

Tre af jer sidder på Saltlageret og får en stille pilsner. Faktisk er I på *stake out*. I holder øje med Robin. De sidste to sidder i en bil på Vesterå og holder øje med bagudgangen. En stikker har fortalt jer, at Transporter-Bent er tilbage i byen, og det kan kun betyde én ting – en sending er lige ankommet. Hvis I er heldige, er den ikke afleveret endnu, men det finder I kun ud af hvis man spørger Transporter-Bent selv, desværre er han rocker og er lige nu på Robin. Jo længere han er der, des større er sandsynligheden for at drugsene er solgt og I må gå tomhændede hjem. Godt nok er I civilbetjente, men I ved, at I er ude på et skråplan. At begynde at lave ballade med rockerne på deres banehalvdel er som at beklage sig over dårlig ånde når man har hovedet inde i løvens gab. Men oplysninger skal I have. Det kan være the motherlode I har med at gøre. Transporter-Bent transporterer aldrig mindre end 20kg og I har hørt rygter om ture til Polen med op til 200kg (men det kan være selvpromoverende vrøvl, det er i hvert fald aldrig blevet bekræftet).

Slagsmål

Klokken er lige omkring 22 og Gaden bliver stadig mere og mere fyldt. I sidder ved et bord ved vinduet, men det afholder ikke en dum bimbo med nedringet top fra at vælte ind i jer, enten p.g.a. hun ikke kan holde balancen, blev skubbet af to fyre, der er ved at komme op at slås eller bare fordi tøsepigebarnet har lidt svært ved at komme i kontakt med folk og bestemmer sig for at det at vælte en øl over en fyr er en fuldstændig acceptabel løsning på det problem. "NEEEEEIIIIJJ... Ej, det må du bare super majet ånskyldte det der. Jaj er bare så klåset. Ve du ha en ny, eller hva?", spørger den storblinkende bimbo

mens hun læner sig forover, så man kan se alle herlighederne. Er man til lette tøser, hvor man helt klart skal gøre en minimal indsats, er det her jackpot, men er man til noget mere subtil flirt eller bare har en smule respekt for de sidste 30 års kvindekamp, er hun en skandale og skamplet på kvinden som væsen. Kikset, irriterende, dum som en dør, storbarmet og afbleget. Enhver Brians drøm. Og naturligvis er hun en vis Brians, og han står lige i nærheden og er overbevist om at strømmerne (som han ikke ved er strømmer) lægger totalt an på hans dame. Og det skal der da reageres på. Så Brian, som er et lille og tæt steroidepakket skrummel, karseklippet og (mindst) lige så dum som kæresten, braser over til bordet og begynder at provokere, rive bimboen væk og skubbe til karaktererne under store verbale lussinger til alle implicerede. "Du skal fanme ik tro I ka' kåm ind her og stjæl' min dam'. Jeg smadrer dig fanme, jeg gør", siger han, før han forsøger at tage fat i kraven på den "stakkel", han tror, er den skyldige af strømmerne.

Det er nu, vi skal have et raskt lille slagsmål. Hvis strømmerne viser deres politiskilte, kræver det lidt overtalelse før Brian er overbevist om, at det ikke er Fætter BR-skilte. Og hvis overtalelsen sker lettere hårdhændet, udbryder der et mindre slagsmål, da det dumme svin naturligvis har venner, der ikke viger tilbage for at give en god røvfuld tæsk. Kasper, Jens og Jørgen er tre Brian-kloner, der er mindst lige så pumpede, karseklippede og ensporede - desuden er Kasper fætter til dørmanden, Bo, der naturligvis er på fætterens side (og heller ikke vil gå glip af et godt slagsmål), så på få sekunder kan han kalde resten af Gadens udsmidere hen

til Saltlageret (og nej, de vil heller ikke gå glip af et godt slagsmål).

Slagsmålet på Saltlageret er færdig lige så snart, der bliver viftet med skydevåben. Godt nok er Brian og Co. fulde (eller bare lidt for meget på steroider), men de er ikke dumme - i hvert fald ikke så dumme. Desværre for vores hovedpersoner ved det meste af Gaden nu, at der sidder tre civilbetjente på Saltlageret og desværre har slagsmålet bredt sig ud i selve Gaden...

Robin

Dammit. I er opdaget. Ingen grund til at holde lav profil længere. I er opdaget. Spørgsmålet er bare om I venter på, at han kommer ud af enten fordøren eller bagdøren eller om I selv går ind og henter ham. På Robin. Noget ingen af jer har lyst til.

Robin er rockernes eget lille in-sted. Deres Utopia. Her sætter strømmerne aldrig deres ben, men det er heller ikke nødvendigt. Der er aldrig nogle problemer. Ikke noget der bliver rapporteret i hvert fald. Okay, der er de sædvanlige knivstikkerier og smadrede flasker, men hverken mere eller mindre end at det kan klares hurtigt med lidt intern selvjustits med skræmmende effektivitet.

Ok, Plan A, den med at holde lav profil gik rimelig meget i vasken på grund af en tonser-tungnem bimbo med en ordentlig brian til kæreste. Det er tid til Plan B, hvis I skal gøre jer håb om at få fat på Transporter-Bent i aften. Men det er naturligvis op til jer.

Det er nu man som spilleleder skal smøge ærmerne op og skrue bissen på. Begiver de tre strissere sig fra Saltlageret afsted mod Robin, er der naturligvis de første mange slagsmål på vej derover, selv om der kun er

tale om 20 meters penge. Det er fulde aalborgensere med for meget testosteron, speed og sprut i blodet, der hellere end gerne vil ende dagen med et slagsmål i Gaden (i hvert fald lige indtil de vågner næste dag med tænderne slået ud og brækket næse). Tilsæt et steroidebjerg af en udsmitter med venner og du har de endeløse slåskampe der til tider definerer Gadens selvfølelse. Derudover er rockerne på nuværende tidspunkt udmærket klar over, at strisserne kommer, så de sender tøserne ud af bagdøren, hvilket strisserne i bilen ser. De kan også se, at de bliver lukket ud af en stor rockertype med et haglgevær i den ene hånd. I det sekund de tre træder ind på Robin, bliver Transporter-Bent ført ud af bagdøren, samtidig med at hoveddøren bliver lukket udefra - med mindre spilpersonerne gør modforanstaltninger. Fælden er klappet. Fra nu af skal der klippes hårdt mellem baren og baggården.

Inde i baren er der ca. 10 rockere. De sidder ved borde med øl, sprut, cigaretter og skydevåben fremme. Der er intet spor af Transporter-Bent og musikken er stoppet. Bag baren står en stor gut i lædervest og langt, sort hår med en anelse høje tindinger og truckeroverskæg. Han pudser et glas med et viskestykke, mens han stille ryster hovedet lidt og har et diabolsk smil på læben. Med mindre spilpersonerne snart gør noget, bryder helvede løs. På nuværende tidspunkt har de andre to sikkert fortalt dem per radio at Transporter-Bent er på vej ud af bagdøren, og de er klar over, at det er en fælde. Den store rocker begynder at tale.

"Hvad er det lige I strissersvin ikke fatter ved vores lille aftale? Vil I gerne dø eller

hvad? For det kan hurtigt arrangeres. Gutter!” Som på cue rejser alle rockerne i baren sig med pistoler, oversavede jagtgeværer og hvad der ellers hører til.

Ude i baggården transporterer den store rocker fra døren Transporter-Bent til en varevogn. Prøver de to strissere at gøre noget, vil de blive mødt med skud mod dem fra rockeren og Bent selv. De vil hoppe ind i varevognen, træde speederen i bund og fræse af sted så hurtigt som overhovedet muligt. De kører ned ad Vesterå, drejer hårdt mod venstre ned mod Borgergade, men drejer ved lyskrydset (når det er rødt selvfølgelig) til højre for at komme over Limfjordsbroen til Nørresundby. Og medmindre de er bekymrede for deres venner følger de 2 strømere højst sandsynligt efter. Med politiet på nakken drøner den sorte varevogn mod broen, der med ét begynder at gå op.

I baren skal der speedsnakkes med mindre det hele skal ende i et blodbad og om det skal det, er helt op til dig. Det vigtigste er sådan set, at spilpersonerne ikke dør. De må godt blive hårdt sårede med blodet pumpende ud af åbne arterier, så længe scenen ender med en mulighed for, at der rent faktisk kan komme et ambulancecrew til stedet. Hvis de taler for deres syge moster, kan det være at rockerne lader dem gå, hvis de efterlader deres bukser og går derfra med et skilt på ryggen, hvor der står "homohund", "jeg har en lille diller", "blowjob 5 kr,-" eller noget lignende. Hvis ikke de gør det, skal der skydes John Woo-style. Helvede bryder løs i slow motion med 10 nasty rockere bevæbnede til tænderne på den ene side og 3 "stakkels" strømere på den anden. Slaget om Robin er gået i gang, nervøsitet og anspændthed har

endelig fået forløsning og Gaden er med ét et skrigende inferno af panikramte og blødende mennesker, der løber i hver sin retning for at komme væk fra kuglerne.

Hoppet

Varevognen er på vej mod Limfjordsbroen. Limfjordsbroen er en 640 meter lang og 21 meter bred klapbro, hvilket vil sige at den åbner både fra Aalborg og Nørresundby siden, når den åbner. Mens vore helte drøner med 100+ kilometer i timen er broen stille og roligt ved at åbne sig. Varevognen gasser op og i bedste 70'er-stil farer den gennem bommen og op mod det frie spring. Strisserne kan følge efter, og mener de, at de er det mindste råk'n rålede, så skal de. De træder speederen i bund, brænder asfalt og forsøger krampagtigt i få desperate sekunder at modsætte sig tyngdeloven. Lad dem slå en sekssidet terning:

- Slår de seks lykkedes det, de flyver i en perfekt bue over Limfjordens vande og lander i fart på Nørresundbysiden.
- Slår de fem lykkedes det, men de punkterer et forhjul på grund af den hårde landing.
- På fire brækker de hjulakslen eller noget tilsvarende vigtigt ved deres landing og kan ikke komme videre.
- Slår de tre begynder det at blive kritisk. De kommer i en flot bue over vandet men har ikke taget bilerne på den anden side i betragtning. Efter landingen suser de med 100 kilometer i timen lige ind i en Ford Escort. Man kan håbe på, at de har husket sikkerhedsseler.

- To... Bilens front når ikke over broen, men får i stedet bilen til at tippe over broen, så den i et inferno af vragdele og hjulkapsler smadrer med taget først ned i en Ford Escort.
- Nummer et betyder Limfjordens kolde vande. De har fuldstændig fejlbedømt afstand og fart og i stedet for at flyve over, vælter de nærmest ned i vandet. Alt er kaos. Oppe er ned og omvendt. I et virvar af krøllet jern og knust glas bliver "vores helte" smidt rundt og sendt dybere og dybere ned i det kolde Limfjordsvand.

Uanset udfaldet, er det tid til et klip. Hvis hoppet lykkedes, så fortæl, at I ender med at indhente varevognen, der er svært medtaget af et katastrofalt hop. Klarer strisserne ikke hoppet, så fortæl blot at Transporter-Bent slap væk.

Den der graver en grav...

- al begyndelse er en proces mod den endelige udfrielse.

Denne del af **Dobbelt A** har temaet selvtægt. Dette skal forstås på to niveauer, for spillpersonerne ender med at begå selvtægt, og voldtægten, som kapitlet ligger ud med, er selvtægt, da det er en reaktion på karakterens selvtægtshandling.

Hvordan er kapitlet Selvtægt opbygget? Vi har valgt at lægge ud med resultatet af karakterens handling, nemlig voldtægten på Johnnys datter, for dernæst at fast-tracke til begyndelsen af hele affæren kaldet anholdelsen, der fører videre til frikendelsen. Hele affæren ender med, at spillpersonerne begår selvtægt på Hammer.

Kapitlet Selvtægt indbyder ikke til de store skydedueller men mere til beskidt og meningsløst ansigt-til-ansigt-vold i form af næver, spark og politi-totenschlager-knipler.

Vi gør opmærksom på, at teksten kan indeholde stødende ord, da den drejer sig om voldtægt, dens udøvere og ofre. Det er dit ansvar som spiller at være opmærksom på dine spilleres reaktioner.

Voldtægt

Denne del er en indledning. Det er meningen, at spillerne skal gøres parate ved at skubbe lidt til deres fantasi. Forhåbentlig vækker det ikke nogle sex-fantasier. Hvad de ikke ved endnu er, at de lytter til resultatet af deres ugerninger. Selve oplæsningen må gerne ske i et roligt og behageligt tempo, som om det var en turist-information.

Aalborg byder på mange grønne områder, som hele familien kan nyde.

Med oktober-kvartalet starter det egentlige efterår, hvor naturen falmer og gør sig klar til vinteren. Trods løvfald og trækfuglenes bortrejse er der alligevel stadigvæk store oplevelser at hente i Østre Anlæg.

En overvintrende, sovende gråand. Stille, roligt og egentligt et smukt og fredfyldt syn, sådan vil vi helst opleve ænderne i Østre Anlæg. Desværre er det bare ikke altid sådan. Østre Anlæg rummer en meget stor bestand af gråænder på mellem 300 til 400 fugle, der netop her i vinterhalvåret udparres. Ænderne foretrækker anlæggets store sø og de tilstødende arealer, blandt andet på grund af den massive fodring.

Østre Anlæg er en park på 6,5 hektar, som blev etableret i 1934. Ved søen står Hugo

Liisbergs springvandsgruppe "Havfrue på fisk". Selve ideen med anlægget var, at skabe et enkelt og roligt grønt byrum, der kunne optræde som naturlegeplads med et rigt fugleliv.

Langsomt kryber hun grædende gennem græsset mod sin mobiltelefon. Bilerne larmede udenfor parken - en blanding af motorstøj og bilradiomusik for åbne vinduer. Hun havde ikke tænkt sig at råbe, for de ville jo alligevel ikke hjælpe. Hun ville have sin far... Hvad ville han tænke? Ville han kunne se hende som sin lille pige igen. Frygten begyndte at true ude i mørket. Hun kunne stadig lugte mand og en stank af øl, cigaretter, bræk og sæd.

I er i gang med en ret vigtig afhøring. Indtil flere er i hvert fald ved at have ondt i knoerne af at snakke med det her fjols, da Johnnys mobiltelefon ringer. Du kan se, at det er din datter. Du kan ikke høre andet end en gråd, en tør hulken. Forsøger Johnny at snakke hende til ro, vil hun kunne fremstamme, at hun er i Østre Anlæg.

I finder hende liggende i fosterstilling midt på græsset. Hun siger ikke et ord. Samtidig kommer der en gruppe unge indvandrere støjende forbi. Uden nogen som helst situationsfornemmelse og godt hjulpet på vej af lidt for meget khat eller øl eller whatever, begynder de selvfølgelig at råbe sjofle ord efter tøsene, noget med at hun da godt ku' få lidt pik eller sutte fars kebab. Dette skal naturligvis helst få Johnny til at gå fuldstændig bananas og tro, at det er dem, der står bag voldtægten. Og det er helt fint om der ryger et par knæskaller (politistyrken er meget forstående og det var jo kun et par indvandrere) eller om de bliver jaget på flugt for derefter at blive

banket halvt fordærvet af de uniformerede betjente, der finder dem 10 minutter senere. Når de er fanget, skudt eller det der ligner, fortæller datteren, Sara, under alle omstændigheder, at det IKKE var dem. Der var kun en. Han var dansker og lige før han var kommet på hendes ansigt, havde han hvisket i hendes øre, at hun skulle hilse hendes forbandede far og sige, at det var et tak for sidst fra Hammer.

Anholdt – 8 måneder tidligere

I denne del af kapitlet er spillerne på. De skal lave en anholdelse af - hvad de tror er en - ekstrem voldelig person, men når det kommer til stykket forsøger den sigtede blot at overleve det overfald, som Skovgaard indleder på ham i Henrik Hammers egen entre. Tingene er nemlig ikke altid, som de ser ud til at være. Skovgaard tror, at den sigtede er den skyldige i sin datters voldtægt, hvilket han nødvendigvis ikke har ret i. Under gennemspilningen skal du lade det virke som om spilpersonerne har deres på det rene, men hvis du har brug for at puste lidt til ilden, så gå amok med Skovgaard. Husk, at han ikke er bleg for at bede om hjælp. Denne del starter ved Magisterparken, men du er selvfølgelig velkommen til at starte med informationsmaterialet.

Amtsrådet har besluttet, at sygehuspsykiatrien skal baseres på færre senge og mere distriktspsykiatri.

Implementeringen af en sådan udbygning af distriktspsykiatrien sker ved en såkaldt balanceret omlægning, således at senge nedlægges i takt med, at distriktspsykiatrien udbygges. Dette har den betydning, at intensiv og omfattende

psykiatrisk behandling sker tæt på, hvor man bor og uden at man er indlagt. På de distriktspsykiatriske centre er der mulighed for at få behandling hos blandt andet psykiatere, psykologer, sygeplejersker og socialrådgivere. Enkelte steder er der også væresteder i tilknytning til det distriktspsykiatriske center, hvor man blandt andet kan få tilbud om undervisning eller andre aktiviteter. Distriktspsykiatrien udbygges i øjeblikket stærkt i det meste af landet. De fleste steder er distriktspsykiatrien først og fremmest forbeholdt mennesker med alvorlige psykiske sygdomme, som for eksempel skizofreni og alvorlig maniodepressiv sygdom. På nogle distriktspsykiatriske centre henvises mennesker med såkaldte lettere psykiske lidelser som angst, lettere depressioner og kriser derfor til praktiserende psykiatere eller psykologer.

Magisterparken, februar, otte måneder før voldtægten. Karaktererne er blevet bedt om at agere backup for anholdelsen af en ekstremt voldelig, psykiatrisk patient, der hedder Henrik Hammer, der formodes at have udført en fuldbyrdet voldtægt. Den mistænkte skal indlægges på røde papirer på den lukkede Psykiatrisk Sygehus Syd, afdeling Ø til behandling før det endelige grundlovsforhør.

Den voldelige patient bor i Magisterparken 340 i et af Aalborgs få højhuse. Med sine 41 meter rager bygningen højt over alle andre bygninger i området, der ikke er kendt for sin skønhed. Ofte bliver højhuset brugt i diverse Aalborg-film - eksempelvis Portland og Nordkraft. Disse to film viser tydeligt hvilken "luksus" det er at leve her. Højhusets beboere udgøres af isolerede studerende, skræmte tv-stirrende

førtidspensionister og underskudsagtige enlige forældre i alle aldre og racer.

Overbetjent Skovgaard agerer indsatsleder, hvilket virker mærkeligt, da det er på Skovgaards egen 16-årige datter, at den sigtede skulle have gennemført en fuldbyrdet voldtægt på, og derfor må formodes inhabil i pågældende sag. Men Skovgaard må have trukket i nogle tråde, og dermed vist, at han var den rigtige mand til opgaven. Mens Skovgaard selv vælger at udføre sigtelsen sammen med betjent Christian Ørsted, bliver spilpersonerne anmodet om at vente på vagt omkring parkeringspladsen, hvis den sigtede skulle indlede en flugt fra politiets varetægt. Tydeligvis en oplagt småkedelig rutineopgave uden de store dikkedarer - hvad skulle der dog kunne gå galt?

Oppe fra svalegangen høres tumult. En politiknippel falder ned derfra og laver en stjerne i forruden på en parkeret bil. Skovgaard brøler ud over gelænderet fra tredje sal, at "psykopaten ventede kraftedeme med en kniv! Se at få ham ned med nakken, han skal kraftedeme ikke slippe for at blive straffet!". Anholdelsen ændres pludselig til en jagt efter den lettere påklædte anholdte (kun iført sorte boksershorts og hvid T-shirt) gennem området.

Spilpersonerne og Skovgaard er de eneste, der jager. Hvis spilpersonerne spørger efter Ørsted, vil de få at vide, at han blev slået ned ved flugtens start, så Hammer må have forventet, at de kom. Henrik Hammer opfører sig som en vild. Han er ikke bange for spilpersonerne, hvis politiet truer med våben eller siger, at de er fra politiet. Forhindres han flugt, forsøger han at slippe fri ved at slå eller sparke ud efter

spilpersonerne. Han bærer ingen kniv, som Skovgaard sagde.

Når Henrik Hammer ligger nede på jorden, enten hvis spilpersonerne fælder ham eller hvis Skovgaard giver ham en lige højre, går Skovgaard amok på ham. Han begynder at sparke og slå Henrik Hammer i ansigt og mave. Skovgaard skriger, at nu skal han dø, og at sådan en kriminel ingen ret har til at leve samt, at Skovgaard både vil være hans dommer og bøddel.

Hvad er der i virkeligheden sket oppe i lejligheden?

Henrik Hammer åbner forsigtigt døren, da Skovgaard og Christian Ørsted banker på. Han tror, at det er postbudet, da han har bedt om at få sine breve bragt til døren. Hammer tror, at staten gennemroder hans post. Da han ser de to betjente, panikker han, og vælter Ørsted, før nogen af dem får sagt et ord. Allerede dér tror Skovgaard, at han har den rigtige, for hvorfor skulle Hammer ellers flygte? Skovgaard brøler udover svalegangen, at Hammer har en kniv for at spilpersonerne hurtigere vil reagere, for nu skal Hammer have så hatten passer med både knippelsuppe og tørre tæsk.

Frikendt

Dette kapitel skal mere læses op end spilles.

Retten i Aalborg, Retskreds 76, på Badehusvej 17. marts. Henrik Hammer er anklaget for voldtægten på Skovgaards datter Sofie, samt vold mod embedsmand i funktion. Holger Hvide Jansen er dommer i sagen. Han er kendt for være en blødsøden, ældre herre. Ondsindede rygter siger dog, at han heldigvis snart bliver udskiftet med en mere kooperativ dommer.

Henrik Hammer har fået to tiltaler - selve voldtægten (§ 217) og vold mod embedsmand i funktion (§ 119). Derfor er karaktererne og Christian Ørsted blevet stævnet som vidner til anholdelsen af den tiltalte. Psykiateren Bjarne Rodsø er blevet indkaldt som ekspertvidne for at udsige noget om muligheden for at Henrik Hammer kunne have begået voldtægten.

Henrik Hammer bliver frikendt for voldtægten, da han er relativ impotent på grund af fremskredet skizofreni, men bliver dømt for vold mod embedsmand i funktion med nedsat straf og dermed bliver indlagt til behandling på et psykiatrisk sygehus. Det kan være overraskende, hvis Henrik Hammer får mere nedslag end 7 måneder, da han så måske ikke er ude til voldtægten af Johnnys datter. Hvem kunne det så være, der skulle give en hilsen fra Hammer?

Da retssalen kommer med sin afgørelse går Skovgaard amok. Han forsøger at gå efter Henrik men bliver stoppet af vagterne i retssalen, der fører ham ud af salen.

Selvtægt

Dette er sidste del af kapitlet. I denne del får spilpersonerne lov til at svinge lidt med deres våben. Spilpersonerne er blevet kontaktet af Skovgaard, der er ved at gå i hundene efter hans datter, Sofie, har begået selvmord efter retssagen, og han har fået en fritagelse fra tjeneste. Skovgaard er begyndt at drikke, og kan ikke længere få hverdagen til at hænge sammen.

April. Udenfor den lille flække Ajstrup 18 kilometer nord for Aalborg.

Bilerne er parkeret på skovvejen, motorerne er lige blevet slukket. Skovgaard

har ikke sagt et ord hele vejen fra Aalborg, men har knuget sin flaske med Jack Daniels. Han rømmer sig: "jeg ved godt, at jeg gjorde noget forkert, da jeg gik amok udenfor byretten. Det var ikke med min gode vilje, at jeg stak Henrik Hammer nogle på hovedet, men jeg var sikker på, at det var ham - hvem skulle det ellers være? Denne gang vidste jeg ikke, hvad jeg ved nu. Min datter var sikker på, at det var Henrik Hammer - hun kunne beskrive ham ned til den mindste detalje, men det var ikke nok. Da slog det mig. Måske var der en i Østre Anlæg-området den dag, der mindede om Henrik Hammer. Jeg begynde at skygge ham, og da hans bror en dag kom på besøg på behandlingshjemmet var det fuldstændig som om jeg så et spøgelse. De lignede hinanden som to dråber vand. Der var ingen, der på noget tidspunkt havde tænkt på at Henrik kunne have en tvilling". Østergaard tager en ordentlig slurk af flasken, mens Skovgaard fortsætter: "Jeg har tilkaldt jer - mine brødre - for at hjælpe mig med en lille opgave. Det er det mindste I kan gøre for mig. Der bor en Claus Hammer her, som er Henriks tvilling, og jeg har skygget ham gennem længere tid, nu og jeg er sikker på, at det er ham der overmandede min stakkels lille pige". Skovgaard tager en stor slurk. Han begynder at gå op mod husets indkørsel og efterlader jer i stilhed i bilen.

Ligegyldigt om karaktererne bliver stående og diskuterer, hvad de skal gøre, eller følger med, fortsætter Skovgaard ind på husets gårdsplads. Han går lige ind i huset, uden at tøve et sekund, for nu skal han finde Claus. Hvis spillerne stadig ikke har gjort noget, så vil der efter små ti minutter lyde et skud inde fra huset. Det er Skovgaard, der bliver skudt af Claus. Hvis

spillerne ikke ønsker at gøre noget nu, så kan du vælge at afslutte kapitlet her. Ellers kan de indlede en kamp, hvor det sikkert ender med, at Claus bliver dræbt.

Hvis spilpersonerne beslutter sig for at udkæmpe kampen mod Claus, så vil han forsøge at komme op på sit loft, hvor han gemmer nogle kasser med våben. Kasserne har han lovet at beskytte, så de ikke kommer i de forkertes hænder.

Bipersoner:

Henrik Hammer: Er en psykisk syg person der lider af skizofreni. Han har en slank, lettere muskuløs kropsbygning og lyst hår. Han har i de seneste år levet en social tilbagetrukket tilværelse i sin lejlighed. De få gange han kommer udenfor lejligheden, går han nogle lange ture rundt i Aalborg. På det seneste er han begyndt at få blackouts, hvilket oftest for kommer efter broren Claus har været på besøg.

Claus Hammer: Henrik Hammers enæggede tvillingbror. Det er ikke svært at forveksle de to, da de er som kloner. Han har det meget svært ved at håndtere sin tvillings psykiske sygdom, så derfor har han opsøgt en alternativ læge, som har givet ham noget pulver, som han smugler ned i Henriks væske og mad. Medicinen skulle reducere virkningen af Henriks sygdom. Claus har fået nogle nye venner, der har bedt ham om at opbevare nogle trækasser, som nogle personer ville hente senere. Han havde ikke tænkt sig at undersøge eller spørge til kassernes indhold, men en dag besluttede Claus sig alligevel for at åbne en af kasserne, og opdagede til sin overraskelse, at den indeholdt pistoler. Siden den dag har han altid haft en af

pistolerne på sig. Der skulle jo nødtigt komme nogen og tage hans venners kasser.

Bjarne Rodsø: Psykiateren med stor kendskab til skizofreni.

Skovgaard: Overbetjent med hang til selvtægt. Skovgaards datter er blevet voldtaget af en ukendt gernings mand, der muligvis er Henrik Hammer.

Anders Christoffersen : Anklager i retssagen mod Henrik Hammer.

Karen Frosth: Forsvarer i retssagen mod Henrik Hammer.

Holger Hvide Jansen: Dommer i retssagen mod Henrik Hammer.

Christian Ørsted: Betjenten der var til stede under anholdelsen.

I Gug og Helvede

I denne scene skal spillerne spille nogle bipersoner, der bliver skudt af spillernes "normale" spilpersoner. Det hedder "en-ud-af-spilpersonen-oplevelse", hvilket er fucking råk 'n' rå og helt sikkert den nye lakrids. Temaet er noget med Hip Hop, kultisme og feberdrømme.

Settingen:

For hundrede år siden, boede vikingerne på toppen af nogle bakker, der lå ned til Limfjorden. Det var før Aalborg blev bygget. Altså dengang den ål eller slange, som Aalborg er opkaldt efter stadigvæk levede. Toppen af bakken kaldte vikingerne for Gug. Det var her deres goder lavede de mest hemmelige ritualer.

I dag er de gamle goder glemt, men det er ligesom jorden under forstaden Gug bliver

mere og mere giftig. Gug er en pæn og stille villaforstad til Aalborg. Gug er ikke et rigmandskvarter, men det er heller ikke billige huse, der ligger der. Måske derfor er det en af de bydele i Aalborg, der er vokset mest de sidste 20 år. Før området fik vokseværk, var der blot nogle få huse og gamle gårde omgivet af marker til den ene side og Aalborgs beton til den anden side. Nu er der næsten kun den mark, hvor den gamle gravhøj står tilbage. Resten er blevet bebygget med pæne villaer, gode familier og umiddelbart søde børn. Under de pæne villaer, gode familier og deres børn, gemmer de virkelige farlige historier sig. For første gang i mange år, er endnu en generation af Gugianere født og vokset op. De første neogoder er begyndt, at komme til sig selv.

Handlingen:

Handlingen er delt op i tre. Først spiller spillerne politi, dernæst hæphoppere og til sidst politi igen.

Politi (A):

Vores fem politihelte, motherfuckers eller hvad de nu er, kører rundt efter det der narko. I en eller anden bil. På et tidspunkt tager de et forkert sving, endnu et igen og så er de i Gug.

Gug er ikke lige sådan at komme ud af når man først er kommet dertil. Nogle vil endda sige det er en tilstand, mere end et geografisk sted. Når du skal beskrive det så tænk Lynchs **Lost Highway**, villakvarterer der aldrig ville holde op og tåge, så skal det nok gå.

På et eller andet tidspunkt ser politi-mændene (spillernes primære spilpersoner) en mørk skikkelse i vej kanten. Her skal de helst holde indtil siden og spørge om vej

(hvis de ikke gør det første gang, du introducerer den mørke skikkelse, så introducerer du den blot igen indtil de gør). Hvis de ikke gør, så find på noget.

Den mørke skikkelse er en ung, meget sørgmodig mand, der græder blod og siger noget underligt, som:

"Det var her de gik i land efter syndfloden, find toppen af bakken og du skal dømmes mellem levende."

Eller noget andet fucked op. Herefter klipper du, siger stop eller hopper op på bordet. Så forklarer du, at nu skal spillerne spille nogle bipersoner eller NPC'ere, hvis man er mere til forkortelser. Lov, at det hele nok skal give mening, også selvom det nok ikke rigtig kommer til det.

[Nu vil det nok være en god ide at læse de bipersoner, spillerne skal spille.]

Hiphoppere (B):

Der står fem hiphoppere på en gammel gravhøj. Måske er de ved at vække eller mane en lindorm frem, det er lidt ligegyldigt, men de tror, de er ved det. De gør det igennem rim eller noget der ligner.

Din opgave er, at få spillerne til at rime eller bare sige små seje ting. De har alle nogle kodeord, deres bipersoner godt kan li' at rappe ud fra, men hjælp dem alt det du kan. Hvis de virkelig ikke ved, hvad de skal sige, så sig noget for dem. Det må godt være dumt og det behøver ikke at rime. Det kunne være fedt, hvis spillerne selv styrer denne scene, men hvis de har brug for hjælp til det, kan du altid lade dem rime i tur. En spiller har sin tur når du peger på ham/hende også skal de bare rime.

Husk at rose dine spiller for deres rim/raps/sætninger.

Når de har sagt et eller andet, så forklar hvordan himmelen er ved at blive rød og hvordan jorden ryster under dem. Hvordan de kan mærke, at ormen er på vej.

Lav nogle cut-scener hvor du fortæller, at der er nogle på vej for at stoppe dem. Forklar hvordan de ved, at de skal skynde sig, osv.

Det er vigtigt at få noget spænding op at køre her. Eller prøve på, men hvis det ikke går, skal det bare være underligt.

Selvom der er en fjende på vej, så giv dem tid til at spille og rime. Spillerne bliver helt sikkert bedre til det, hvis de lige får lov til at prøve sig frem.

Politi (A'):

Forklar hvordan de fem politifolk vælter op ad bakken. Forklar, hvordan de ønsker af hele deres hjerte, at tage de der hiphoppere ud med deres guns. Lad derefter spillerne bestemme hvilken af hiphopperne de ønsker at skyde og dræbe. De skal dræbe dem og beskriv evt. hvordan politifolkene bider og sparker på ligene.

De må ikke dræbe den biperson de selv har spillet, kun en af de andres.

Efter de har dræbt en andens, så giv dem opgaverne (som er det 2. handout til denne scene) og lad dem læse det.

Vores fem politihelte, motherfuckers eller hvad de nu er igen sidder i deres bil, som holder stille. De er alle indsmurt i blod og holder, så de kan se ud af Gug og ind i Aalborg midtby. Beskriv, hvordan de kører ind til Midtbyen og videre, hvordan man

aldrig hørte om og fra hiphopperne igen. Men også om, at der ikke blev fundet nogle lig og der blev ikke meldt nogle savnet.

Beskriv, at nogle spejdere nogle måneder senere fortæller, hvordan de havde set en underlig og meget lang slange ved Poulstrupsø. Men også hvordan der ikke rigtig var nogle, der tog sig af det efterfølgende. Da der ikke var andre der havde set noget og Aalborgs Zoologisk Haves dyrepassere ikke fandt nogle spor.

De fem spillere til denne scene:

Bette Kalle (Fax'n)

I denne scene skal du spille Kalle, der er en ung hiphopper på 17 somre, der arbejder på fremkalde Midgårdsormen. Det skal ske igennem rim, beats og historier oppe på den gamle høj. Bette Kalle vil hellere kaldes for Fax'n.

Fax'n har på trods af sin unge alder allerede været indlagt på psyk et par gange. Måske derfor er hans rim også en smule gale. De handler tit om fuglen *Kraken* og Fax'ns forhold til sin far Svend. Tit rimer rimene ikke, men Fax'n er lidt ligeglad. Bare det handler om *Kraken*.

Når I har rimet helt op i det røde felt, så kommer Midgårdsormen. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Fax'n jo er heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Kalle skal spilles sådan at det udtrykker 2 ting ved din normale spillerson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 2 lighedspunkter mellem Kalle og din normale spillerson og det skal spilles i denne scene.

Petro Power

I denne scene skal du spille Petro Power, der er en lidt for gammel hiphopper (29 år). Du er tidligere metalrapper, langhåret og ikke verdens bedste rapper. Men disse fakta gemmer du bag en benhård facade af ironi og et ligeså hårdt hashmisbrug.

Du kan godt lide at møde med de andre hiphoppere oppe på gravhøjen og rime. Ideen er, at hvis I bare rimer hårdt nok, så kan I mane en Lindorm til verden. Det kunne være rocker nok og af en eller anden grund tror du på det. Måske er det hashen der gør det eller også er det en drøm fra Odin.

Det rimer ikke særlig godt, og tit bliver det bare til underlige stønnelyde, som de andre bruger til beats. De historier Petro stønner frem, handler for det meste om klassisk nordisk mytologi og hvordan han har læst en masse om det på biblioteket.

Når I har rimet helt op i det røde felt, så kommer Lindormen. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Petro er jo heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Petro skal spilles sådan at det udtrykker 1 ting ved din normale spillerson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 1 lighedspunkt mellem Petro og din normale spillerson og det skal spilles i denne scene.

Mc 10'ern

I denne scene skal du spille Mc 10'ern, der er en ung hiphopper med stjernedrømme der hænger ud sammen med nogle andre unge hiphoppere. Du er klart gruppens

bedste rapper, når du ikke er fucked op på piller. Hvilket du er i aften.

Det er også i aften de andre har fået dig med på, at skulle fremkalde en eller anden slange. Det er noget med, at I skal lave fristilsrap og -rim på toppen af den gamle høj indtil den kommer frem. Hvis du ikke havde spist alle de sjove piller, så ville du ikke tro på dette mærkelige projekt. Nu er du ikke helt sikker.

Fordi du har taget supermange stoffer her til aften, kan du kun rappe om basisting, som din store pik, hvor meget du kan tæve folk og hvor mange stoffer du tager. Altså kun basisting. Det rimer måske heller ikke så godt, men hvem siger også, at en sådan slange kan dansk.

Når I har rimet helt op i det røde felt, så skulle slangen komme. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Mc 10'ern er jo heller ikke særlig dygtig lige nu. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Mc 10'ern skal spilles sådan at det udtrykker 2 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 2 lighedspunkter mellem Mc 10'ern og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Zorro Zulu

I denne scene skal du spille Zorro Zulu, der er en ung hiphopper. Første del af dit hiphopalias (Zorro) har du taget efter hovedpersonen i den film, der bragte graffitten til Danmark. Ligesom anden del er fra Zulu Nation, det sted i New York hvor hiphopkulturen skulle være startet.

Du er ret bevidst om kultur og kan godt lide at rappe om Afrika, selvom du er ligeså hvid som de vikinger, du nok stammer fra. Det er svært at være neger, når man er rødhåret og det ellers ser ud som om man går med pudder.

I aften er det meningen, at de andre hiphoppere og du skal rappe en eller anden gammel orm frem oppe på den gamle gravhøj. Altså en eller anden form for at mane den frem igennem rap. Umiddelbart synes du ikke, det lyder særlig hiphop, med sådan en orm, men du vil gerne hænge ud med de andre.

Du ved nemlig godt, du ikke er en særlig god rapper, men du vil rigtig gerne. Derfor handler dine rim tit også om, hvor svært det er, at være neger og gangster.

Når I har rimet jer selv helt op i det røde felt, så skulle ormen være manet frem. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Zorro er jo heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Zorro skal spilles sådan at det udtrykker 1 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 1 lighedspunkt mellem Zorro og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Nippababavonkafar (Nip')

I denne scene skal du spille hiphopper/vikingegode, det er sådan en dobbeltting. Nip' er en gal gal ung dreng på kun 14 år, men han er i kontakt med en anden og mørkere verden end den forstad han er vokset op i. En verden, hvor der bor gamle guder og farlige orme. En af disse orme skal frem i aften. Og det sker ved hjælp af rim/rap.

Nip' ved, at det ikke handler så meget om, hvad man rimer om, men bare at man lever sig ind i det. Det er dig, der er bagmanden bag et møde mellem fem hiphoppere oppe på den gamle gravhøj - nu skal Ormen vækkes igen!

Dine rim handler om tit om normale ting, som at gå i skole eller hvad der nu går i tv. Det er jo lige meget hvad det handler om.

Når I har rimet jer selv helt op i det røde felt, så skulle orm være manet frem. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Nip' er heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Nip' skal spilles sådan at det udtrykker 1 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 1 lighedspunkt mellem Nip' og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Opgaver (Det 2. handout til denne scene)

Kalles spiller:

Du skal finde på og udspille en konflikt op imod den, der spillede den biperson du dræbte. Det skal handle om familieforhold på en eller anden måde.

Petros spiller:

Du skal finde på og udspille en konflikt op imod den, der spillede den biperson du dræbte. Det skal handle om alder på en eller anden måde.

10'ernes spiller:

Du skal finde på og udspille en konflikt op imod den, der spillede den biperson du dræbte. Det skal handle om narko på en eller anden måde.

Zorros spiller:

Du skal spille din rolle, (mere) forsonende i resten af scenariet.

Nip's spiller:

Du skal ofre dig på en eller anden måde for den, der spillede den biperson, du dræbte.

Aalborg Travbane

Karaktererne har endelig fået et helt sikkert tip om, at narkosendingen på en eller anden vis er at få fat i på Travbanen. Målet med hele denne scene er at få karaktererne ned med nakken på den hårde måde. Den vil fungere fint som den sidste scene, da man her på travbanen kan træffe een af Aalborgs største mafiosi: Det er Taarnmanden (læs mere om ham i bipersonbeskrivelsen), der vil have sine penge af Arnesen (læs mere om ham i karakterbeskrivelsen). Hele eftersøgningen går grueligt galt, da karaktererne bliver overmandet midt i afsløringen af grusom dyremishandling og narkotransport.

De bliver stillet op midt på Travbanen (ja, midt ude på græsplænen) sent om natten og med dødstrusler får de besked på, at ingen forlader området før Arnesen har betalt sin gæld. Og der bliver taget renter hver halve time. Hårde renter.

Nu er det op til spillerne at finde ud af, hvordan de klarer sig ud af denne scene med livet i behold. Hvis det overhovedet kan lade sig gøre. Om karaktererne skal

slåes ihjel eller lade livet er op til dig som spilleren. Men detaljerne og afslutningen på scenen kommer vi til lige om lidt.

Introduktion

Karaktererne ankommer til Aalborg Travbane med forvisningen om, at der er et stort parti hårde stoffer på vej ind i byen. De vil forsøge at 'stoppe det' på vanlig vis: stoppe "lidt mere end nok" i lommen til sig selv og endvidere få (nogle af) de ansvarlige (eller deres gorillaer) stoppet. Det hele skal jo gå imidlertid ikke gå så let, da Arnesen igennem lang tid har haft en uhyggeligt stor spillegæld fra Travbanen. Det betyder, at byens helt store skurk, der er travtræner og alt-mulig-mand på Travbanen, har et opgør med Arnesen, der gentagne gange ikke har kunnet betale sine 'afdrag'.

Karaktererne vil blive stillet overfor et dilemma: skal de hjælpe Arnesen med at slippe udenom sin enorme gæld ved at stoppe Taarnmanden og dermed stoppe det meste af det organiserede kriminalitet i Aalborg, som de selv lukrerer på eller skal de give efter for deres korrupte side og derved se en kollega gå ned med flaget og ikke mindst selv risikere at havne i gæld til Taarnmanden foruden at de risikerer deres liv. Jo længere de diskuterer tingene, jo større bliver sandsynligheden for at Arnesen bukker under og ikke mindst for at Taarnmandens gorillaer invaliderer een eller flere af dem.

Mindst to interessante spørgsmål melder sig: Er dine eller mine behov vigtigst? Og hvordan slipper vi levende fra det her? Jeg har ikke umiddelbart et godt forslag.

Tippet

Karakterernes tip er ret uspecifikt, men "det er helt sikkert", at det drejer sig om mindst 4.000 gram hårde stoffer, flere hundrede kilogram hashish og nogle liter råhypnol, der vil blive fragtet ind i byen via Travbanen denne aften, så der skal bruges en hel del plads til at gemme og fragte det. Og ingen undrer sig vel over, at der bliver kørt masser af heste og transportvogne til Travbanen. Mere end halvdelen af de vogne og heste, der er tilstede i dag har intet med trav at gøre, men er blot fyldte med stoffer.

Forberedelserne

Du kan eventuelt opfordre spillerne til at lægge en form for slagplan inden de kommer ud på travbanen. Hvad vil de foretage sig for at være anonyme? Hvordan griber de deres aktion an? Skal der flere betjente i baghånden eller andre forholdsregler til disse ukendte omgivelser? Og hvorfor tager de så tidligt ud til travbanen – det er jo først tidligt på aftenen, at deres kilde har sagt, at der vil ske noget? Få i det hele taget spillerne til at tale – det er deres scenarie.

Skjulte miner til slet spil

Betjentene kommer ud på Aalborg Travbane en lørdag eftermiddag, hvor der er masser af spilleglade mennesker og ikke mindst masser af heste, trailere, kuske og trænere. Måske lægger travkenderen Arnesen mærke til, at der er en del flere vogne end der plejer at være. Slå evt. terninger om det og masker det som et slag om hvor mange han kender derude på travbanen i dag. Han kender sikkert under alle omstændigheder et par af dem, og de vil sikkert forsøge at komme i tale med ham, hvis han kommer alene eller i selskab

med een eller to af de andre karakterer. Kommer han i selskab med mere end een eller to, vil de nøjes med at hilse på ham. Hvis han ignorerer dem, er det op til dig om de bliver hidsige, ligeglade, aggressive eller blot gennemskuer spøgen – spiller skuespil, "så de nye ikke gennemskuer, at han har været her tit før..".

Karaktererne vil sikkert få øje på en del typer, der vil være værd at holde øje med – kendte ansigter fra det kriminelle miljø, som enten har noget at gøre med dagens operation eller også er de bare ude for at spendere nogle "surt tjente penge" på lidt spænding. De opfører sig umistænkeligt og karaktererne er nødt til at vente til dagens løb er ovre. Arnesen får ikke lov til at spille – ikke engang ved en eventuel undskyldning om, at de skal "falde ind i miljøet".

Når de påbegynder deres eftersøgning efter et uspecificeret tidsrum – hvor løbene er stoppet, publikum og fans er på vej hjem og hestene er ved at blive striglet – kan de høre flere dumpe skud, da de går rundt og leder efter spor eller mistænkelige "ting". Skuddene kommer med flere minutters mellemrum (6-8 minutter) og de finder allerbagerst i staldområdet en stak heste med opsprættede mavesække og blod, der strømmer ned i et kloakløb. Rundt omkring står der vogne og heste i rækker – det er helt tydeligt, at hestene er ved at gå i panik, men de kan ikke sige noget fordi de er bundet stramt om mulen. Hos et par af hestene er poserne med stoffer gået i stykker i maverne på hestene, der enten er døde eller døende med fråde om munden og vilde, syge udtryk i øjnene.

I en nærliggende stald kan de høre stemmer. Det drejer sig om et par dyrlæger

i blodoversmurede kitler, der står med armene dybt inde i et dampende hestelig og hiver små, blodige plastikposer ud. Hvad end karaktererne vælger at foretage sig med de to typer – overmande dem, anholde dem, give dem tæv, spytte på dem i afsky, stikke dem en nusset halvtredser og bede dem om at danse fandango – så tror karaktererne sig sikkert sikre. Men netop da dukker en række tungt bevæbnede, store typer op. Efter en del (sandsynlig) skyderi, vil overmagten blive for stor. Karaktererne bliver overmandet, kneblet og smidt ind i en hestetrailer med blændede vinduer. Om nogen er kommet til skade i kampens hede, så lad dem vide, at det er ubehageligt, lugtende og rimeligt trangt for fem mand at opholde sig i en hestetrailer. De er naturligvis blevet kropsvisiteret for mobiltelefoner, våben, lommelygter og andre ting, de kan bruge til at signalere. Det vil ikke hjælpe noget at hamre på væggene – udover at karaktererne vil blive mere trætte og udmattede jo længere tid de bliver ved.

Da natten kommer (efter et par timer eller fire) bliver de igen hevet ud og taget med ud midt på travbanen. Karaktererne vil ret hurtigt opdage, at der er gravet en række store huller i grønsværen samt at hullerne er delvist fyldt op med rester af hestelig og ikke mindst store mængder læsket kalk. Det lugter af blod, brændt kød og muldjord. Her venter Taarnmanden og efter hån og hoveren vil han lege en lille leg med dem. Legen går ud på at han vil have dem til at skaffe 100.000 kroner til at betale af på Arnesens mange lån.

Når han først har hånet dem for at være dumme og uopmærksomme nok til at falde i hans varetægt, hånet dem for at være en

flok uærlige, korrupte strissere, hånet dem for at være slappe og fede, vil han sætte dem på en lille samarbejdsprøve: Hvis de inden natten er gået kan tilbagebetale 100.000 på Arnesens spillegæld, så skal de alle få lov at slippe med livet i behold. Indtil da, vil der blive indsat meget korporlige renter på Arnesens konto hver halve time. Knæskaller, tænder og brækkede lemmer er ikke gratis. Det er en dyr service at få tæsk nu om dage.

Nu er det op til spillerne at tænke kreativt. Der er langt til en dankort-automat her på disse kanter, men det kan lade sig gøre, hvis man skynder sig. Skulle spillerne vælge den løsning, så brug eventuelt en terning til at afgøre om og hvor meget forsinket stafetten bliver. Om ikke andet, så batter de 3.000 man kan hæve i en automat af gangen ikke meget. Hvis de skulle vælge at true sig til at gå fri, så vil det sandsynligvis ikke lade sig gøre med mindre de virkelig har en god ide. Lad dem være kreative – virkelig kreative. Det er trods alt dem, der bliver truet på livet.

Det kan også ske, at de vælger at købe sig til mere tid (eller købe sig fri for at skaffe pengene), men vi ved jo godt inderst inde, at det blot skaffer både dem selv om Arnesen flere renter på halsen. De sidder med andre ord i saksen og skal føle, at de er tvunget til at træffe et valg mellem pest eller kolera. Arbejd med dem, stress dem. Eksempelvis ved at råbe et klokkeslæt ("10 minutter tilbage", "så er der kun 12 minutter til banken åbner", osv.) eller hvad du nu kan finde på.

Hvis karaktererne vælger at sende en af deres kammerater til det nærmeste hus, der kunne tænkes at rumme en telefon, vil der enten ikke være nogen hjemme eller

der bliver ikke lukket op, da betjenten udenfor sikkert både lugter og ligner noget, der er løgn. Skulle det lykkedes dem at få tilkaldt deres kollegaer, vil der sikkert enten udbryde ildkamp med politiet, når de ankommer, hvor de risikerer at blive ramt fordi de står i skudlinien (der er dog stadig huller i jorden fyldt med hestelig samt hestelig på jorden at gemme sig bag) eller også vil et par af dem blive likvideret koldt, når sirenerne kan høres. Det kan også udarte sig på mange andre måder, men det er op til din og ikke mindst spillernes fantasi.

Afrunding

Om karaktererne slipper fra stedet med livet i behold? Om de bliver til den næste dags overskrift i avisen? Om Arnesen får endnu flere renter? Om der er forfremmelser eller degraderinger i luften? Om Taarnmanden fortsætter med sin terror? Om Aalborg bliver ved med at være skueplads for Kongens (se bikarakterbeskrivelserne fra scenariet 9000 Beton) og Taarnmandens territorialkampe? Om der altid vil sidde en socialdemokrat på tronen i Aalborg Byråd? Om Jomfru Ane Gade nogensinde bliver et hyggeligt sted at gå i byen? Om nordmændene og svenskerne og soldaterne og tyskerne og dem fra Brønderslev og Aabybro og Brovst og Hou holder op med at brække sig op af SAS Radisson? Disse og flere andre spændende spørgsmål er det op til spillerne og dig efterfølgende sammen at svare på, når nu scenariet er slut i et Big Bang. Leverede scenariet svaret på et eneste af disse spørgsmål? Eller er fremtiden for både fiktionens og virkelighedens Aalborg stadig lige uvis? Kan du selv finde på flere lomme filosofiske spørgsmål at stille

spillerne? Eksempelvis: Hvad er målet med scenariet? Er der en mening med scenariet? Hader eller elsker du Aalborg? Hader eller elsker jeg Aalborg? Er der en mening med at spørge om det? Spørger jeg for meget? Hvad skal jeg ellers spørge om? Hvorfor rejser I jer og går nu?

Bikarakterer

Taarnmanden (Tonni Preben Olsen)

Er en lille lort med et enormt attitudeproblem. Udover at han styrer det meste af narkoimporten til Aalborg og Nordjylland, så styrer han fuldstændig de nordjyske travnørder. Han har hestene, deres opdrættere og deres kuske i stram snor, så ingen kan vinde med mindre de spiller på samtlige heste i et løb. Og ja, det vil helt sikkert give et samlet underskud for den stakkels investor.

Taarnmandens lod i det her spil er, at han nu i lang tid har lånt en masse penge ud til Arnesen. Han har af flere omgange forsøgt at skrabe dem ind igen – bare en lille smule af gangen, så Arnesen ikke glemmer ham. Og nu da politiet er havnet lige midt i hans ellers så fredelige travomgivelser, vil han meget gerne have arbejdsro for politiet og ikke mindst vil han lege en lille sadistisk leg med karakterne. Det skal vise sig, at det sidste sikkert bliver skæbnsvangert for Tonni 'Taarnmanden' Olsen.

Der er ingen, der i Aalborg og resten af Nordjylland kan leve af at være travtræner. Tonni lever ikke af det. Han bruger det som skalkeskjul. Han har ikke redet på en hest de sidste 10 år og han kommer sikkert aldrig til det igen. Han er en lille, solbrændt mand med læderhud på omkring 41 år, der med hård hånd styrer sine håndlangere fra

hans lille kontor på Aalborg Travbane, hvor han også fungerer som vicevært, altmuligmand eller hvad man nu kalder den stilling, Tonni betræder. Han sørger for at holde plænerne pænt klippede, banerne pænt revne og økonomien pænt sort.

Tonni er blevet kaldt Taarnmanden i al den tid, han har været på Travbanen fordi han har talt meget om den korte periode, han var kommentator på Charlottenlund Travbane. Han insisterer på, at det staves med aa som i Aalborg.

Statister

Dyrlægerne

De to dyrlæger, der snitter og parterer dyre travheste for Taarnmanden, er midt i tyverne og har for kort tid siden afsluttet deres dyrlægestudie. Det betyder, at deres snit måske endnu ikke er helt rene, at deres erfaring med at bedøve eller slå dyr ihjel måske heller ikke er helt på plads endnu. Alt i alt er de nok stadig rimeligt grønne, og har ingen intentioner om at foretage sig andet kriminelt end at operere plastikposer ud af maven på de stakkels kræ. "Det er lige meget om dyrene overlever. Vi skal ikke bruge dem igen bagefter...", fik de at vide. De vil sikkert overgive sig ret hurtigt, når vore fem helte peger på dem med deres gokkejern.

Sven

Sven er den travkusk, der har overgivet "det sikre tip" til Arnesen. Hvis han bliver opsøgt, vil han ikke kunne fortælle meget mere end betjentene allerede har fået at vide: Taarnmanden talte højlydt i telefon, mens der sad to velklædte, brysk udseende typer på hans kontor. De nævnte den aktuelle dato flere gange og ikke mindst noget med "en stor fangst på flere

hundrede bøffer". Han tør ikke tale ret længe med karaktererne og virker alt i alt væsentlig mere nervøs end Arnesen ellers husker ham.

Taarnmandens gorillaer

Indsæt her selv prototypen på en tungt bevæbnet gorillatype, der kan bruges til mange ting, men er bedst til at se stor ud. Tænk Sven Ole Thorsen, Clint Eastwood og John Wayne i deres unge dage. Deres bevæbning vil primært udgøres af halvautomatiske håndvåben, radioudstyr og et markeret kindben eller to. Der vil til enhver tid være nok til at spillerne kommer til at føle sig i undertal. På nær til sidst i scenen, hvor den dramatiske effekt sikkert vil være størst, hvis politiet kommer i hobetal.

Lokalitet: Aalborg Travbane

Aalborg Travbane er et stort grønt område i yderkanten af det vestlige Aalborg. De nærmeste naboer udgøres af kolonihavehuse, et par industrigrunde, et bredt, øde område op til sydsiden af fjorden og et stort friluftsmuseum. Med andre ord er der langt til nærmeste bebyggelse.

Selve travbanen udgøres af den kendte ovale grusbane, der omkranses af et hvidt træærkværk i omkring 1,5m højde. Der er plads til at stå hele vejen rundt om banen, men der er naturligvis bygget et podium med 5 rækker bænkesiddepladser ved målstregen.

Staldbygningerne er få, men lange, mørke og delt op i små sektioner, som man kan komme til fra ydersiden. Derudover er der tilknyttet en del parkeringsområde både til publikum og til de tilrejsende kuske og trænere. Der ligger to administrative bygninger og danner en port med et slidt

skilt: Aalborg Travbane. I den ene bygning er der en billetluge, et par toiletter samt en lille kiosk, hvor man kan forsyne sig med skamstegte hotdogs, lunkne slush-ice og Aalborg-pilsnere til overpriser. I den anden bygning er der bygget et lille tårn med udsigt over travbanen, som kommentatoren bruger under løbene. Resten af den bygning er afsat til administration og derfor bestykket med et kontor, et personaletoilet, et omklædningsrum og et lille tekøkken. Hele byggeriet er fra 1925 og ser ikke ud som om det har fået et face-lift siden en gang i 1950'erne.

På en god lørdag er der vel omkring 150 spillere, der hver især gør deres indsats igennem den lille billetluge, hvor de også betaler for at komme ind. Her tager een af Taarnmandens kumpaner imod indsatser og væddemål.

Skulle karaktererne finde på at snuse i nogle af bygningerne, vil de primært finde administrative papirer for travbanen. Den ivrige snushane vil dog også kunne finde notesbøger med sirlige rækker af beløb, datoer og navne. Nogle af navnene er kendte kriminelle. Det drejer sig sandsynligvis om distributionslisterne for den indkomne narkotika.

Bag om denne scene

Hvorfor sende vore helte ud på Aalborg Travbane? Jo, hvorfor ikke? Inspirationen til denne scene kommer fra to separate begivenheder i mit liv. For det første boede jeg i 14 måneder i Aalborg vestby og var ved flere lejligheder ude ved travbanen. Jeg skal indrømme, at jeg aldrig har været til trav eller har oplevet, at der har været mennesker derude, men netop af den

grund mente jeg, at stedet vil være oplagt som centrum for kriminelle aktiviteter.

Jeg ville gerne bruge disse rimeligt øde omgivelser i en dramatisk situation, så da jeg hørte, at narkotikasmuglere var begyndt at bruge hundehvalpe som medium for deres aktiviteter, gjorde jeg som det kunne forventes: skruede 140% op for overdrivelsen og det optimistiske livssyn ned på 20%. Og bingo, så var ideen til en scene i Dobbelt A klar: narkosmugling i travheste!

Men en baggrund for en scene er kun grundlaget for en god historie. Der skal mere til. Jeg har altid godt kunnet tænke mig at bygge et typisk film noir-dilemma op. Et, hvor valget står mellem pest og kolera. Et, hvor ingen kan vinde. Denne scene er mit forsøg på at stille Arnesen og

hans kollegaer i sådan en situation. Den er ganske vist triviell: Du skylder penge. Du skal betale. Men alligevel har jeg forsøgt at tilføje et gran originalitet ved at lade Arnesen være blind overfor sin egen situation – den knibe han har bragt sig selv i.

Nok om det nu. Nu har jeg forsøgt at overbringe dig, kære spillede, mine tanker med denne scene og dermed også forsøgt at give dig en bedre forståelse af, hvilken følelse, spillerne helst skal sidde med, når de er færdige med scenen. Og nu ved du også hvorfor jeg slutter af med at stille alle de spørgsmål – fjollede eller ej.

To ting: Giv den gas. Og Fårk Dig!

Handouts

Bette Kalle (Fax'n)

I denne scene skal du spille Kalle, der er en ung hiphopper på 17 somre, der arbejder på fremkalde Midgårdsormen. Det skal ske igennem rim, beats og historier oppe på den gamle høj. Bette Kalle vil hellere kaldes for Fax'n.

Fax'n har på trods af sin unge alder allerede været indlagt på psyk et par gange. Måske derfor er hans rim også en smule gale. De handler tit om fuglen *Kraken* og Fax'ns forhold til sin far Svend. Tit rimer rimene ikke, men Fax'n er lidt ligeglad. Bare det handler om Kraken.

Når I har rimet helt op i det røde felt, så kommer Midgårdsormen. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Fax'n jo er heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Kalle skal spilles sådan at det udtrykker 2 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 2 lighedspunkter mellem Kalle og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Petro Power

I denne scene skal du spille Petro Power, der er en lidt for gammel hiphopper (29 år). Du er tidligere metalrapper, langhåret og ikke verdens bedste rapper. Men disse fakta gemmer du bag en benhård facade af ironi og et ligeså hårdt hashmisbrug.

Du kan godt lide at møde med de andre hiphoppere oppe på gravhøjen og rime. Ideen er, at hvis I bare rimer hårdt nok, så kan I mane en Lindorm til verden. Det kunne være rocker nok og af en eller anden grund tror du på det. Måske er det hashen der gør det eller også er det en drøm fra Odin.

Det rimer ikke særlig godt, og tit bliver det bare til underlige stønnelyde, som de andre bruger til beats. De historier Petro stønner frem, handler for det meste om klassisk nordisk mytologi og hvordan han har læst en masse om det på biblioteket.

Når I har rimet helt op i det røde felt, så kommer Lindormen. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Petro er jo heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Petro skal spilles sådan at det udtrykker 1 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 1 lighedspunkt mellem Petro og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Mc 10'ern

I denne scene skal du spille Mc 10'ern, der er en ung hiphopper med stjernedrømme der hænger ud sammen med nogle andre unge hiphoppere. Du er klart gruppens bedste rapper, når du ikke er fucked op på piller. Hvilket du er i aften.

Det er også i aften de andre har fået dig med på, at skulle fremkalde en eller anden slange. Det er noget med, at I skal lave fristilsrap og -rim på toppen af den gamle høj indtil den kommer frem. Hvis du ikke havde spist alle de sjove piller, så ville du ikke tro på dette mærkelige projekt. Nu er du ikke helt sikker.

Fordi du har taget supermange stoffer her til aften, kan du kun rappe om basisting, som din store pik, hvor meget du kan tæve folk og hvor mange stoffer du tager. Altså kun basisting. Det rimer måske heller ikke så godt, men hvem siger også, at en sådan slange kan dansk.

Når I har rimet helt op i det røde felt, så skulle slangen komme. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Mc 10'ern er jo heller ikke særlig dygtig lige nu. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Mc 10'ern skal spilles sådan at det udtrykker 2 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 2 lighedspunkter mellem Mc 10'ern og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Zorro Zulu

I denne scene skal du spille Zorro Zulu, der er en ung hiphopper. Første del af dit hiphopalias (Zorro) har du taget efter hovedpersonen i den film, der bragte graffitten til Danmark. Ligesom anden del er fra Zulu Nation, det sted i New York hvor hiphopkulturen skulle være startet.

Du er ret bevidst om kultur og kan godt lide at rappe om Afrika, selvom du er ligeså hvid som de vikinger, du nok stammer fra. Det er svært at være neger, når man er rødåret og det ellers ser ud som om man går med pudder.

I aften er det meningen, at de andre hiphoppere og du skal rappe en eller anden gammel orm frem oppe på den gamle gravhøj. Altså en eller anden form for at mane den frem igennem rap. Umiddelbart synes du ikke, det lyder særlig hiphop, med sådan en orm, men du vil gerne hænge ud med de andre.

Du ved nemlig godt, du ikke er en særlig god rapper, men du vil rigtig gerne. Derfor handler dine rim tit også om, hvor svært det er, at være neger og gangster.

Når I har rimet jer selv helt op i det røde felt, så skulle ormen være manet frem. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Zorro er jo heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Zorro skal spilles sådan at det udtrykker 1 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 1 lighedspunkt mellem Zorro og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Nippababavonkafar (Nip')

I denne scene skal du spille hiphopper/vikingegode, det er sådan en dobbeltting. Nip' er en gal gal ung dreng på kun 14 år, men han er i kontakt med en anden og mørkere verden end den forstad han er vokset op i. En verden, hvor der bor gamle guder og farlige orme. En af disse orme skal frem i aften. Og det sker ved hjælp af rim/rap.

Nip' ved, at det ikke handler så meget om, hvad man rimer om, men bare at man lever sig ind i det. Det er dig, der er bagmanden bag et møde mellem fem hiphoppere oppe på den gammel gravhøj - nu skal Ormen vækkes igen!

Dine rim handler om tit om normale ting, som at gå i skole eller hvad der nu går i tv. Det er jo lige meget hvad det handler om.

Når I har rimet jer selv helt op i det røde felt, så skulle orm være manet frem. Selvom du som spiller ikke er den vildeste fristilsrapper, så gør det ikke så meget, Nip' er heller ikke særlig dygtig. Det behøver ikke at rime hele tiden.

Nip' skal spilles sådan at det udtrykker 1 ting ved din normale spilperson, bestem selv på hvilken. Der skal altså være 1 lighedspunkt mellem Nip' og din normale spilperson og det skal spilles i denne scene.

Opgaver (Det 2. handout til denne scene)

Kalles spiller:

Du skal finde på og udspille en konflikt op imod den, der spillede den biperson du dræbte. Det skal handle om familieforhold på en eller anden måde.

Petros spiller:

Du skal finde på og udspille en konflikt op imod den, der spillede den biperson du dræbte. Det skal handle om alder på en eller anden måde.

10'ernes spiller:

Du skal finde på og udspille en konflikt op imod den, der spillede den biperson du dræbte. Det skal handle om narko på en eller anden måde.

Zorros spiller:

Du skal spille din rolle, (mere) forsonende i resten af scenariet.

Nip's spiller:

Du skal ofre dig på en eller anden måde for den, der spillede den biperson, du dræbte.

Henrik Sylvander

Alder: 41

Udseende: Høj, bredskuldret, trænet men efterhånden lidt mave, skulderlangt lyst hår, læderjakke og cowboybukser

"Hey, du der! Hvad tror du, du har gang i?"

"Jeg står bare og snakker med mine venner..."

"Jeg kender godt din type. Du står og planlægger at overfalde en eller anden."

"Prøv nu at hør' her. Vi står bare og chiller lidt, ik'"

"Skal du være flabet, knægt?"

"Fuck dig, strissersvin, vi har ikke gjort noget!"

"Nej, men det gør I snart. Du kommer med på stationen."

"Slip mig, du er fucking psykopat!"

"Modsætte sig anholdelse, tsk, tsk, jeg vidste, der var noget forkert ved dig."

Du gik ikke ind i politiet for at rydde op efter forbrydere. Du har altid arbejdet for at stoppe forbrydelser, før de skete. *Pre-emptive strike* kalder amerikanerne det, og et angreb er jo også det bedste forsvar. Hellere få fat i én for meget end én for lidt. Verden har brug for flere af din slags.

De andre på stationen drømmer at kunne regere med jernhånd som dig. Så når de kommenterer dit arbejde, så er det bare misundelse. Herregud, det er blevet til et par advarsler, irettesættelser og disciplinærbøder, men det kan jo ske for enhver.

Konen skred for 5 år siden – selvrealisering og alt det der pis. Hun tog knægten med. Det sved. Gadens værtshuse blev det foretrukne sted at være, når tjenesten var ophørt. Det krævede penge, så du beholdt en gang imellem noget af det, som du konfiskerede fra usle pushere, du fangede på din vej. Det holdt ikke i længden, for snart vidste alle småfiskene, at du var farlig at være i nærheden. Så du gik efter deres bagmænd – og fik en aftale. Det er jo ikke fordi, der som sådan er noget forkert i at sælge lidt til næsen. Man får det pissegodt af det, og det handler jo om folks eget valg. Der er ikke nogen, der ødelægger noget for andre ved at tage en streg, så du kan ikke have ondt i røven over det. Du har faktisk hørt, at Formel 1-kørere tager det før et løb, og sådan nogle elitefolk, de må jo vide det.

Nu ruller bølgen, og du rider med på fronten. Du redder verden i arbejdstiden og er barernes herre om aftenen, takket være det hvide pulver. Det er næsten for godt til at være sandt.

Om de andre

Sidse!

Hun er okay. Hun har forstået filosofien bag *pre-emptive strike* og at det kun skader ikke at beholde lidt til sig selv. Det gælder om at opretholde status quo. Men hun kan være lidt af en bitch, med alt hendes "det siger du kun fordi jeg er kvinde"-pis.

Johnny

Johnny er en fin fyr, men det virker som om han er ude hvor han ikke kan bunde. Hvis han har rodet sig ud i noget lort må han for Helvede være mand nok til at rode sig ud af det igen, men måske skulle man tage en snak med ham.

Søren

Du stoler ikke på ham. Selv om han tager mod bestikkelse og følger trop er der bare et eller andet spejderdreng over ham og hvad Fanden er det med barnet, der er på vej? Hver gang man nævner det, eksploderer han. Nå, men det må han selv ligge og rode med.

Kristian Arnesen

Den gamle kæmpe. Hvis det ikke var fordi du har kendt ham siden kongen var knægt ville du ikke stole på ham. Manden tager jo ikke mod penge under bordet. Personlig integritet er bare ikke en luksus, man kan have som politi de her dage. Men du er overbevist om, at han ikke sladrer. Eller også er det måske faktisk ham der har sladret... Der var en, der prøvede at angive jer et par måneder tilbage, men det blev kun til et par slag over fingrene og noteret ned som "unødvendig magtmisbrug". Måske er Kristians mund ikke lukket med syv segl alligevel?

Sidsel

Drejer selvsikkert 90 grader rundt på hælen for at gå ned ad den næste gang. Pistolen sidder præcist som den skal i skulderhylsteret. Uden at den klapper, men i den helt rigtige vinkel til både hurtigt, men eventuelt også diskret at kunne trække pistolen. Hendes tøj er maskulint, men hun bærer dog sminke, og håret sidder pænt. Hun smiler skævt i det hun ser ud i det åbne kontorlandskab. Folk myldrer rundt for at nå sager, indenfor de officielle tidsbegrænsninger regeringen har sat. Hvis man ikke løser sagen inden for de tildelte dage, stoppes efterforskningen. Der ikke fordi sagen officielt lukkes, men der er ikke afsat flere timer til den. Hvis en betjent eller kriminalassistent vil arbejde videre efter den tildelte tid, bliver det uden løn. Det er den mest effektive besparelsesordning regeringen nogensinde har lavet. Der er ikke længere noget der hedder høje sagsomkostninger, og uforudsete udgifter. Alle løber forvildet rundt for at nå umulige sager – ellers også indser de ligegyldigheden og deltager i maskeraden.

Længere henne i lokalet står Petersen bukket bag skillevæggen til hans bås. Han retter på billedet og smiler. Petersen retter sig op og tager fat i en sags mappe, kaster endnu et blik på billedet og går ud af båsen. Da han får øje på Sidsel smiler han; "Godt arbejde på Ingvad-sagen"

"Sådan en fedterøv. Han er en af de her gamle stoddere der bare spiller kammeratlig og vil være din kammerat på grund af en ting: Den gamle gris tror han kan komme i seng med sådan en som mig". Sådan er det at være en del af en så mandsdomineret verden. Altid måtte kæmpe for at komme op i rækkerne, og altid være den, der bliver forbigået. Det er også derfor hun ikke har fået den seneste forfremmelse hun fortjente. *"Det er utroligt, at de ikke vil anerkende mine evner".* Det var også derfor de andre ikke ville have hende med til et raid der havde været afslutningen på en sag hun havde assisteret med. Det var ellers kun de to der havde sagen, og så Aktions Styrken der havde været af sted! Men pointen er, at det stadig viser, at de regner med at hun er sådan en svag lille kvinde, der ikke kan klare det.

*Hun skæver over på de andre. En af dem nikker. Hun går hen til manden, hvis hjem de befinder sig i. Panikken stråler ud af hans øjne, mens han bruger det sidste overskud i hans krop til ikke at vise det. Hun træder over det sofabord de har væltet, og står helt oppe ad manden. "Prøv nu li' å' hør her... vi ved godt det er dig der styrer alt narkohandlen her i kvarteret." Truer hun ham. Han får taget en dyb indånding og begynder "I...", hvilket bliver kvitteret med en lussing fra bagsiden af hendes hånd. "Og du skal fandeme ikke give mig det der *i har ik en skid på mig*-pis! Vi har lige nøjagtigt det vi vil på dig! Vi finder noget, ved konstant at overvåge dig, ved konstant at se dig i sømmene, rode i dit skrald og hvis vi virkelig ikke kan find' noget så laver vi noget og så hænger vi dig op på det, er du mæ'? Din eneste mulighed er at betale. Køb retfærdighed ligesom alle andre!". Manden er nu nærmest et vrag, og det er en knækket person der kigger op på hende. "Du skal FANDME ikke køre det der ynk-pis på mig. Tror du, du kan appellere til mine moderfølelser eller hvad?". Hun placerer et knæ i skridtet på ham.*

Hun har været med i gruppen noget tid. Det er ikke altid nødvendigvis hende, der lægger pres på de kriminelle, men hun er meget motiveret for det. Det er den eneste måde at holde kriminaliteten nede på i denne by. Man kan aldrig udrydde kriminalitet, men man kan komme langt med at styre den. Det er det eneste hende og de andre har gjort. De fik magten og overtaget over nogle nøglepersoner i narkomiljøet, da det er den mest effektive måde at styre det på, når man jo ikke kan udrydde det. De har da også fået løst en del sager, for de ved godt hvem de skal gå til. Det kan godt betyde meget lange arbejdstider, men så gør det jo ikke noget, at det bringer noget ind på sidelinjen.

Bevares, der er nogen, der har sladret, men det har vist ikke haft den store betydning. Det eneste, der står i hendes tjenestepapirer er noget i retning af "unødvendig magtmisbrug".

"Hey, Sidsel, kommer du ikke lige herind?" Stemmen kommer fra hendes chef. Han er et fjols. *"Der er mange, der har søgt om ferier her i skisæsonen, men jeg har givet dig to uger, siden du har arbejdet så meget. Jeg ved godt, du har spurgt om tre, men jeg skal jo få det hele til at passe!"* Senere står hun nede ved kaffemaskinen. *"Kæft, hvor jeg hader sådan noget pis. Den eneste grund til at favorisere mig er fordi jeg er kvinde. Det er så mange der gerne vil have de kommende uger fri"* Hun kan ikke udstå at få ting forærende fordi hun er kvinde. Det gør hende så gal.

Det er også tid til, at hun skal ned til Kopi-Ali på Somali Torv. Der tager de kun ned en ad gangen, for der er lidt for meget opmærksomhed på hans forretning. Det irriterer hende, den måde han spiller helt naturlig overfor hende. Det ville være nærliggende hvis han var ydmyg, eller i det mindste spydig overfor dem, på den måde de behandler ham på. Men han behandler hende som om hun var enhver anden kunde. *"Jeg er sikker på han ikke behandler de andre sådan. Det er bare fordi jeg er kvinde. Hvis det er sådan han tror om mig, kan han godt tro om. Kæft, hvor det pisser mig af. Jeg ville gerne lukke kæften på ham med mit pistolskæfte."*

Hun har sgu altid været en god strømer. Hun har altid været overvågen, opmærksomhed på detaljer og den nødvendige mistænksomhed. Hun har aldrig fået noget ekstra fordi hun har været kvinde, og der er intet tidspunkt hvor hun er blevet forbigået fordi hun var kvinde. Det er dog aldrig rigtigt gået op for hende. Alt er en kamp – en strid. Det er lige meget om det er det ene, eller det andet, eller det modsatte: Så er det gjort *mod* hende. Det gør, at hun ofte gør sig selv til offer for andres udsagn og handlinger. Hun har dog i de kasteløse kriminelle fundet nogen hun kan have under sig. Nogen, der kan være hendes syndeboek, når nu hun er alle andres.

Stikord: Paranoid, hævngherrig, overprojicerer, Victimizer/gør sig selv til offer.

Denne karakter kan sagtens spilles som en der er voldelig og brutalt tager hævn på de kriminelle, og det er der da også lagt op til det. Men det er ikke der, denne karakter bliver fed. Det bliver først sjovt, hvis du som spiller formår at vende alt der bliver sagt 180 grader, eller 90 og så 90. Se alt som et angreb på dig som kvinde, uanset om der er sagt og gjort er til din egen fordel. Åbner de døren for dig er de fucking mandschauvinistiske svin, der vil biholde kvinder i offerrollen og gør de det ikke er de nogle selvcentrede egoistiske kvindehadere.

Om de andre

Henrik Sylvander

Mandschauvinist. Han tager lidt for meget sne til næsen, men er ellers god nok, så længe han holder sin kæft om kvinder på jobbet.

Johnny

Johnny er vist et lille skvat, der er ved at grave sin egen grav. Han er gift og har to børn, men har helt sikkert bollet udenom. Sådan noget med en kvinde, og hvis du skal gætte er det sikkert med Søren's kone, der sjovt nok er gravid nu, noget Søren ikke er videre glad for.

Søren

Søren er en sur stodder. Han bliver megahidsig, når man nævner den lille ny på vej. Mon han ved, at det er Johnnys? Hvorfor tror han ikke, at det er hans egen? Måske er han impotent? Højest sandsynligt. Der er i hvert fald et eller andet analt over ham.

Kristian Arnesen

Gamle Arnesen. Rygtet siger, at han skylder Gud og hvermand en halv arm. Alligevel nægter han at tage penge under bordet. Det er for dumt, men så længe han holder sin kæft, går det jo nok.

Johnny

Kviksand. Det er det du sidder i lige nu. Det trækker dig langsomt ned. Desperat forsøger du at kæmpe dig tilbage. Opad. Men jo mere du kæmper, desto mere synker du. Og jo mere du synker jo mere desperate bliver dine handlinger.

En lille klatgæld til de forkerte. Forsøger at få pengene ind ved pokerbordet. Mere gæld. En hvid løgn til konen. Flere løgne. Nærtstående skilsmisse, hvis ikke du spiller dine kort rigtigt. Et hurtigt sidespring med din kollegas kæreste. Graviditet. Endnu mere løgn. Dine egne børn, der har lugtet luntten. "For meget tv", siger du, men de ved besked. Så du lyver igen. Om ikke andet så for din egen skyld.

Du er gift med Louise. I har været kærester siden gymnasiet. Ikke at du nogensinde har klaget over det, men spændende er ikke det første ord, der falder dig ind, når du skal omtale jeres ægteskab. Louise er typen, der allerede i begyndelsen af 20'erne begyndte at ligne sin mor med kedelig "klassisk" stil og husmorhårklip. I er stadig sammen den dag i dag fordi du aldrig kom væk. Du forsøgte at gøre dig fri, da du skulle til København på politiskole, men Louise tog med og så blev hun jo gravid og så kan man jo ikke forlade hende. I har to børn, Sara og Kenneth. Sara er 16 og Kenneth er lige blevet 13. Du elsker dem over alt på jorden og hvis der er nogen der bare så meget som krummer et hår på deres hoved vil du prise dig lykkelig for at du har en pistol du kan bruge og et badge du kan gemme bag. Men de har gennemskuet dig.

FOR SATAN! Så hold da op med at synke. Time out! Ophold. Intermission. Du behøver en pause. Nu. Men det sker ikke. De forkerte folk, der meget gerne vil have deres penge. Din kone der ikke forstår du altid skal "arbejde over" og din kollegas kæreste der vil beholde barnet, som om det vil gavne nogen eller noget.

Det eneste, du har, er jobbet. Så længe det varer. De er begyndt at snakke om nedskæring. Man skærer sgu da ikke ned på politiet. Hvis ikke de er der, hvem fanden skal så passe på menigmanden? Ikke at du har passet på nogen menigmand de sidste mange år. Næh, det har mere været din egen tvivlsomme økonomi du har passet på. Man kan tjene en del ved at ikke at indberette alt det man konfiskerer. Der er altid folk, der er parat til at tage det af dine hænder. For du må jo gøre noget for at komme af med din gæld.

Om de andre

Henrik Sylvander

Henrik er den lettere overgearede leder af jeres lille task force. Det er hans filosofi om "hellere at slå til for tidligt end for sent og falder der lidt af under bordet gør det ikke noget" I holder jer til. Og guderne skal vide at du kan bruge pengene.

Sidsel

Sidsel er god nok. Hun er sej, hård, barsk. Men det skal man også være som kvinde i det her job. Du forstår hende så udmærket godt når hun føler sig forskelsbehandlet, hvilket du også gør opmærksom på, når hun selv bringer emnet op.

Søren

Dig og Søren kunne sikkert blive fine vener, hvis ikke det lige var fordi du har kneppet hans kone og at hun nu er gravid. Og det ser heller ikke ud til at han tror det er hans, siden han eksploderer hver gang nogen minder ham om at han skal far. Du må hellere holde din kæft og undgå ham så meget du overhovedet kan. Så længe han ikke ved det er dig, har du et problem mindre.

Kristian Arnesen

Kristian er en fin old school guy. Du respekterer, at han ikke tager mod den bestikkelse i andre så grådigt tager til jer og takker guderne for at han holder sin kæft. Du vil så nødtigt blive nødt til at skulle skaffe ham af vejen.

Søren

Din kone knepper en anden. Ikke at du har set det. Eller at hun har kommet hjem og lugtet af billig aftershave. Faktisk har du ingen endegyldige beviser. Bortset fra en ting. Hun er gravid, knocked up, fået brød i ovnen. Og det er jo fint nok, siden I har arbejdet hårdt på at få en unge de sidste mange år. Men nu er det bare sådan at du ikke kan få den fucking unge. Lille Søren skyder med blanke skud, noget du ikke har fortalt hende. Det er bare ikke sån noget man siger til noen. Det holder man for sig selv. Ja, ok, det er måske ikke helt fair overfor hende, men det er sgu da dig der har problemet. Og så var det åbenbart ikke helt forkert *ikke* at stole på hende. For gravid det er hun. Hun er jo stort som et hus. Og glad. Hun stråler jo, den fede mær. For hun tror jo det er dig der er faren. Du har ikke sagt noget til hende. Du har ikke helt bestemt dig endnu. Måske ku du forlade hende på fødegangen. Sig "Fuck dig, smatso" og skride. Det er jo ikke dit. Men for Fanden, hvis barn er det? Det må være en, du kender, for den eneste omgangskreds er hendes fucking latterlige veninder. Så det må være en af dine "venner". FUCK!

Du er undercover. Uhh... det lyder så fucking old school politiserie agtigt. Hvad det betyder er stort set at du skal angive dine såkaldte "venner" når du har nok beviser. Du glæder dig efterhånden. For dine "venner" balancerer lidt for ofte på kanten af loven og senest er de begyndt at snuble lidt rigeligt til den forkerte side. Der er lidt for mange narkokonfiskeringer, der aldrig når at blive registrerede, eller to kilo coke, der, når de når stationen, er blevet til et kilo. Indtil videre har du registreret det hele ved at optage noget med skjult kamera og ellers båret en mikrofon. I har tæsket pushere, lavet lyssky forretninger med den halve underverden og været hævede over den lov I har svoret at opretholde lidt for længe. Men du har ikke afleveret beviserne endnu. De er sikkert gemt væk i en bankboks og der bliver de til du er sikker på, at dem du afleverer det til ikke er en korrupt strisser med snablen i pengekasen. Du forsøgte tidligere at gå til chefen med nogle af beviserne, toppen af isbjerget, men det endte som en farce. Der var et par stykker, der fik en løftet pegefinger og en reprimande om "unødvendig magtmisbrug". Hvad fanden er det for noget pis? Du serverede dem på et sølvfad og så sker der ikke en skid! Heldigvis indgav du det gennem en tredje mand, så ingen ved at det er dig, der er muldvarpen. Endnu. På et eller andet tidspunkt lægger de to og to sammen og får fire. Og når det sker, er du højst sandsynligt en død mand.

Næh, det har ikke lige været dit år, først konen og nu korpset. Men indtil videre hylér du som de ulve, du er blandt og følger med strømmen. Men du har en nødbremse. Du kan altid gå til bladene, hvis ikke korpset træder i karakter. Sladderspalterne vil elske en kæmpe skandale i det danske politikorps. De vil sælge avis efter avis med overskrifter som "Korruppte strissere – skamlet på styrken" og "Værste skandale siden Farum!" og de vil gnide deres små hænder og malke koen for alt den er værd. Der vil rulle hoveder og det bliver ikke dit.

Søren er desillusioneret, sur og gnaven. Han har hele sin barndom set op til politiet og nu da han endelig er blevet politimand, kan han se hvor naiv og blåøjet han egentlig har været. For resten af gruppen virker han som om han er med på vognen, men samtlige penge fra bestikkelse mm. ligger i den bankboks, hvor beviserne også er. Han er snart ved at nå

smertegrænsen for hvad en retskaffen mand kan klare og med konens graviditet hængende over hovedet er han en tikkende bombe. Ikke at han snapper og skyder løs, men han er efterhånden kendt for sine raserianfald når talen falder på småbørn og folk, der ønsker ham tillykke med den snarlige familieførøgelse.

Om de andre

Henrik Sylvander

Han er lederen. Det er ham, der først og fremmest skal ned med nakken. Han er et cokehoved og en dumt svin af en helt særlig slags, men så vidt han ved, er du enig. Du gør, som der bliver sagt og han er glad. Er det ham, der har kneppet din kone? Du tvivler på, at han overhovedet kan få den op og stå med alt det sne, der ryger indenbords.

Sidsel

Sidsel er ikke meget bedre end Henrik. Hun er helt oppe på beatet med bestikkelse og det faktum, at hun er en tøs, der konstant føler sig forskelsbehandlet gør ikke situationen meget bedre. Hun skal ned med nakken sammen med Henrik.

Kristian Arnesen

Gammel i gårde og tilsyneladende den eneste i gruppen der ikke tager mod bestikkelse. Rygtet siger, at han skylder et hav af penge væk fordi han er herreludoman, så det at han ikke tager mod penge må være lidt af en bedrift. Han gør dog heller ikke noget ved det og den der tier, samtykker som det gamle ordsprog siger. Men han er ikke far til barnet. han er både for gammel og så har han heller ikke nogensinde blevet præsenteret for din kone (så vidt du ved i hvert fald). Man ved aldrig, men du tvivler.

Johnny

Sidste mulighed. Hvis det er ham... Og han har oven i købet både kone og børn. Og synes du ikke, at han har undgået dig på det seneste? Som om han ikke rigtig vil se dig i øjnene og tale til dig. Han skal ned med nakken. Big time.

Kristian Arnesen

Kristian Arnesen, lokal betjent. 52 år. Har en stor spillegæld, der primært er opstået omkring hans store lidenskab for travbanen.

Du har tabt. Hele dit liv har du tabt. Ikke stort eller voldsomt – bare mange gange og det meste af tiden. Pis. På et eller andet tidspunkt må du da kunne vinde. Statistisk set burde du vinde den her gang. Bare en enkelt gang. Bare lidt, for at blive bekræftet i at heldet er der. At du rent faktisk godt kan vinde. At du ikke er ramt af skæbnen og evig uheld. Bare een gang – det er da ikke så store krav. Er det vel?

Du står på Aalborg Travbane – som så ofte før. Det er lørdag eftermiddag – som så ofte før. Du spiller på en ny hest – som så ofte før. Du fik et tip af en stald dreng – som så ofte før. Du har satset langt de fleste af de penge du havde tilbage plus adskillige du har lånt – som så ofte før. Og du håber – som så ofte før – at denne gang får han ret. Bare en enkelt gang. Bare een gang.

“Men, for Helvede, Frede, jeg er nødt til at låne de penge – jeg har fået et skudsikkert tip. 100%... 110% ... mindst! Det slår sgu ikke fejl denne gang. Jeg lover dig det. Bare 5.000? Du har dem igen på mandag. Ja, også med renter.” Du har sagt de ord både i telefonen og ansigt til ansigt så mange gange, at det fortaber sig i tågerne. Hvornår vandt du egentlig sidste gang nok til at kunne betale et afdrag, der var større end renterne? Sidste år? Førrige år? Før årtusindskiftet? Du kan sagtens huske første gang du vandt.

Det er mange år siden. Du var en ung knægt... 10, måske 11 år og din morfar tog dig med til hundevæddeløb, som var hans store lidenskab. Du fik en skinnende blank femmer til at sætte på præcis den hund, du havde lyst til. I gik en lang tur og kiggede på alle hundene i deres små båse. Din morfar stoppede og snakkede med en af hundeopdrætterne og dér fik du øje på den smukkeste af alle hundene. Det var dén, dine penge skulle bruges på. Det var dén, der havde din fulde opmærksomhed. En smuk, ung tæve, der endnu ikke var særlig erfaren. Odds for at vinde var usigeligt dårlige: Pengene hundrede gange tilbage og desuden en nybegynderbonus, da hunden stadig var ret ung og havde løbet under 10 løb. Samfulde fem kroner blev sat på nummer 13, Bella, der stadig i dag er både dit lykkenavn og lykkenummer. Naturligvis vandt Bella og naturligvis blev den eftermiddag blot til et tåget minde, men erindringen og bevidstheden om at have modtaget 500 gode, danske (og stadig skattefri) kroner samt en 250 kroners bonus var næsten mere end dit barndomssind kunne håndtere og dit spillergen var vakt. Frøken Fortuna havde for første gang i dit liv smilet bredt til dig og nærmest serveret sit tandsæt på et sølvfad. For eftertiden tog du så ofte som muligt med din morfar til hundevæddeløb og efterhånden som erfaringen blev større, blev også kravene om mere fart, større dyr, større præmier, større satsninger og ikke mindst mere spænding ubønhørligt stærkere.

Da du var først i tyverne fik du grundlagt din første solide spillegæld. Sideløbende med betjentuddannelsen i København fik du nemlig let adgang til både travbane, galophest og ikke mindst økonomiske kilder til at spille med en ordentlig indsats. Og alle og enhver ved jo, at på et tidspunkt, så kommer den store gevinst, der vil slette alle lånene, stryge gælden, betale

tilbage med renter og rigelige renters rente og stadig give overskud til at leve det søde liv. Du venter på den endnu.

- *Hvem skal vi tage med til Gug? Hvem har vi at gøre godt med?*

- *Arnesen. Han er sgu en stabil mand, der gør, som han bliver bedt om og ikke piver, mens han gør det. Han skal med ud til det her.*

- *Det gør vi. Og hvem har vi så ellers...*

Nogenlunde sådan kunne en bemandingsdiskussion på politigården lyde. Du er en dygtig, stabil, pålidelig, agtet og ærlig betjent. Du har aldrig taget imod bestikkelse – ikke sådan som nogle af de andre betjente på gården, der ser igennem fingre med både den ene og den anden forseelse, hvis de ellers kan modtage lidt 'kontanthjælp' under bordet, i car-porten eller bag containeren nede i Grønlandshavnen. Forkasteligt. Ganske vist har du din spillegæld at kæmpe med, men den er jo ubetydelig. Du kan sagtens håndtere den. Og hvad så, hvis du mangler at betale et par afdrag? De skal nok blive betalt senere. Du er jo en ærlig mand, der har tænkt sig at betale, hvad han skylder. Taarnmanden har et par gange sendt sine håndlangere over for at hente renter. Og eftersom du ikke kunne betale, har de taget sig betalt i håndmadder og kindheste. Dyre kindheste. Sidste gang stod der "gør-det-selv-ulykke med en stige – forventet raskmelding 14 dage" på sygemeldingen.

På godt dansk kaldes det blå i øjnene. Du er seriøst på skideren. Du skylder så mange penge væk, at du ikke længere selv har styr på det. Du aner ikke hvor meget det drejer sig om. Og i dine klare øjeblikke håber du bare på at dine lånehajer glemmer det. I dine svage øjeblikke går du ned og spiller lidt mere, for det kunne jo ske... Når du har allermest selvbedrag trukket ned over øjnene tror du fuldt og fast på, at det blot drejer sig om at vinde en lille smule lotto, så kan du både betale gæld, renter og stadig have til en god flaske rødvin. Det er løgn i din mund, men dine kollegaer ved det ikke. Eller gør de? På det seneste har de stillet nogle mystiske spørgsmål i forbindelse med dine sygemeldinger. Og din kone? Hun er for svag til at vide præcist, hvad der foregår. Hun ligger i sygesengen med en svag ryg efter mange års arbejde som rengøringshjælp og bruger halvdelen af sin vågne tid på at spille Sudoku og den anden halvdel på at se usle indretningsprogrammer på DK4 eller Kanal5, eller hvad det nu hedder.

Børn? Næh, ikke hos jer. Hendes æggestokke er ødelagt af opløsningsmidler og hverken din økonomiske eller kronologiske sans mente, at der var plads til børn i jeres husholdning.

Kort og godt: Kristian Arnesen er på skideren. Han skylder en enorm bunke penge væk (slå en D4 og gang med 1,2mio), betaler af på dem med jævne mellemrum via huskekager og dummebøder, men med hans nuværende spillerheld kommer han aldrig tættere på at slippe af med det. Tværtom. Hans privatliv ligger i ruiner og hans eftermæle bliver ret sørgeligt. Pånær, når det gælder jobbet. Sin spillertrang til trods, så er Kristian en stolt, pligttopfyldende og dygtig betjent, der er klar til at gå i brechen for sine kollegaer og sit job. Det er også blevet til mere end een fortjenstmedalje. Du må selv bestemme hvilken og på hvilket grundlag.

Derimod er hans selvbedrag på vej til at presse ham ud i situationer, hvor han vil blive tvunget til at vælge om det handler om penge og personlig gæld eller om det handler om at retfærdigheden skal ske fyldest.

Arnesen har fået et tip af een af travkuskene på travbanen, Sven, som ikke ved meget mere end han har hørt en sen aften, da han var ude for at rydde op på Travbanen.

Om de andre:

Henrik Sylvander

Han er vel det, man kan kalde leder af gruppen. Han er en god mand, der går langt for at opretholde god ro og orden. Han tror ikke på fløjlshandsker, så de får på munden, gør de. At han så tager lidt til sig selv og de andre, vælger du at vende det blinde øje til. Det er fint nok at de gør det, men du har dit eftermæle at tænke på. Og du kunne heller ikke drømme om at angive dem. Det gør man bare ikke. Man skal kunne stole på sin makker, hverken mere eller mindre.

Sidsel

Sød pige. Hun er lidt en yngre generation end dig kan du godt mærke med alt det her forskelshalløj hun altid snakker om. Du kan stadig huske dengang kvindelig politibetjente var uhørte. Ja, vi er kommet langt siden da.

Johnny

En god betjent, der måske nok ser ud til at have lidt for meget at tænke på for tiden. Det virker ikke helt som om han er helt med. Der er noget der nager ham, men så længe han ikke siger noget selv, vil du ikke spørge. En mand skal have fred til selv at tage hånd om problemerne.

Søren

Søren er lidt en medløber. Han gør hvad han bliver bedt om og ikke meget mere. Nogen skal jo være soldat og parere ordre så det er vel okay et eller andet sted.