

TRO LAKAJER SIDE 1

Tro Lakajer er skrevet til Viking-Con 21, oktober 2002, af Sebastian Flamant.

Tak til alle spilledere på Viking-Con: Kjeld, Flemming, Carsten, Torben, Mia-Maria, Frej og Kasper. Det er bare fedt at I gider!

Tak til alle spilstere: Peter, Elin, Carsten, Anders, Magnus, Brian, Kristian, Kristoffer, Torben, Lars Rune, Julie, Klaus, Thomas, Flemming og Kasper. De dér spiltests betyder en masse - og viste i disse tilfælde at et scenarie kan udvikle sig utrolig forskelligt fra gang til gang.

Tak for god sparring og inspiration til Sanne, Brian, Carsten, Adam, Tommy og Torben. Jeg ved ikke om I kan genkende jeres tanker i scenariet, men det kan jeg. Om ikke på overfladen, så mellem linjerne.

Tak til Anne Vinter Ratzer, bare fordi.

Du er velkommen til at kopiere og frit bruge materialet i dette scenarie. Dog vil jeg gerne kontaktes hvis du vil sætte Tro Lakajer op på en anden kongres end Viking-Con.

Sebastian Flamant
sebastianflamant@hotmail.com
tlf. 26 51 02 51

Til alle spilledere: Husk at vi mødes en halv time før modulstart, altså klokken 11.30, til briefing. Husk også at skrive eller ringe hvis I har spørgsmål til scenariet. Jeg medbringer duplikater af rollebeskrivelser og handouts til alle på con'en, så I stadig har et helt scenarie bagefter. Vi ses!

INDHOLD

Foromtale, side 3
Intro, side 4
Baggrund, side 5
Cast, side 6
Kuppet, side 8
Lejligheden, side 9
Kortene deles ud, side 10
Kortene spilles, side 12
Trumferne falder, side 15
Alt det til sidst
(handouts, roller, noter, flowchart, blah)

Foromtale

Titel: Tro Lakajer

System: Intet

Genre: Gangsterintrige

Spillertyper: Skuespillere

Sortklædte blandt flyttekasser, ventende:

- Hey, fedesen? Kender du de dér film hvor man kan se slutningen komme på forhånd? Du ved, dem dér hvor det hele bare er så pisse forudsigeligt at det gør ondt i røven. Og så kysser de hinanden til sidst og kører væk i en convertible. Hmm, kender du dem?

- Hvem kalder du fedesen, din skide pizzadrenge, svarer den fede mand ovre fra hjørnet.

- Åh, suk, hviner Zulu og vender øjnene mod loftet. Hvor er du dog røvsyg. Vil du ikke engang høre pointen?

- Nå, så kom med den da, hvisker Oscar og kigger på sine negle. Lad os få det overstået.

- Ok, ok. Her kommer pointen så. Er I med? Pointen er at hvis vores liv var en film, så ville det overhovedet ikke være sådan en slags film.

- Aha. Skide spændende, din nar, siger den fede mand. Hvad får dig til at tro det?

- Glad for at du spurgte, svarer Zulu prompte. Fordi her står vi, fem mand høj, og jeg har bare ikke den fjerneste anelse om hvad fanden i helvede vi laver her. Og så har jeg bare denne her rigtig væmmelige fornemmelse af at det her er en af de film der ender med at de alle plaffer hinanden ned.

- Hold da kæft. Det er sgu da bare dig der bliver plaffet ned, hvis ikke du lukker munden, griner charmøren og smiler skævt.

- Men helt alvorligt, mand. Hvad fanden går det her ud på?

[Den gamle telefon på bordet ringer. En gang. To gange. Igen...]

- Det tror jeg vi finder ud af nu, makker, siger Oscar.

Og sådan begynder det. Fem gangstere, en halvtom lejlighed, en telefon. Og juveler for millioner, der måske, måske ikke er forsvundet. Tro Lakajer er et hårdtslående noir intrige for skuespilslystne rollespillere. Læg moralen ved indgangen og tag kynikerens jakkesæt på. Det er hver mand til sit...



Intro

(Hvor er mine fucking diamanter?)

Meta

Tro Lakajer er et klassisk regelløst gangsterintrige for fem spillere, med vægt på skuespil og dialog. Stemningen er kynisk og hårdkogt. Inspirationen kommer fra Harold Pinters teaterstykke Køkkenelevatoren, men der er også klare tråde til Quentin Tarantinos Reservoir Dogs. Led dog ikke efter subtile budskaber eller moralske pointer. Det handler om at underholde. Scenariet henvender sig især til rollespillere, der kan skabe handling og intensitet gennem deres rolle, uden at der nødvendigvis skal komme så meget input udefra.

Tro Lakajer begynder med faste rammer, med både setting og roller der peger i bestemte retninger; og som er designet til at bidrage til intrigemageri. Men efterhånden som maskerne falder, giver det anledning til en masse forskellige alliancer og gambitter for spillerne, hvor de i høj grad får mulighed for selv at fortolke situationen og deres roller. Scenariets slutning er næsten 100% bestemt af spillerne. Mine tre playtests har vist at scenariet kan udvikle sig utrolig forskelligt fra gang til gang.

Scenariet gennemføres så vidt muligt som real-time semi-live. Vi vil helst ikke ha' at nogen slår eller skyder på hinanden, men de må godt rejse sig op, vandre omkring, gå af sides. Scenariet fungerer bedst med så få afbrydelser som muligt.

Novelle

Tro Lakajer er et novellescenarie. Det betyder at det fokuserer på en konkret situation, hvor intensiteten er i højsæde. Til gengæld bør scenariet kun tage *2-3 timer at spille*. For guds skyld ikke mere! År 2002s novelletema er Højhus. Alle scenarier skrevet under temaet skulle foregå i en anonym bygning. Tro Lakajer foregår altså på 8. sal.



Sådan finder du rundt i scenariet

Her nedenfor gennemgår jeg scenariets hovedtræk.

Dernæst præsenteres plottets udvikling - den smule som du som spiller har kontrol over. Bagerst i scenariet ligger alt det som du får brug for under spillet, og lidt ekstra: Rollebeskrivelser, flowchart, handouts og plot-prompts, oversigt over rollerne indbyrdes forhold og beskrivelser af de tre playtests jeg har gennemført hidtil. Det vigtigste at sætte sig ind i overhovedet er rollerne og deres relationer. Hvis først du forstår bindingerne imellem dem, bliver det altsammen frygteligt nemt. Men kig først på scenariets præmisser nedenfor, og læs så rollerne grundigt igennem.

Baggrund

Tro Lakajer foregår i New York, i 1989, i en lejlighed på 8. sal af et tilfældigt højhus. Hele scenariet foregår i og uden for den omtalte lejlighed, som i øvrigt står halvtom. I lejligheden finder vi ved scenariets begyndelse fem personer. Fem gangstere af den værste skuffe, som af deres chef er blevet kaldt til samling på netop dette sted.

Vi ved at spilpersonerne for en uges tid siden har begået et kup sammen. Det er dette kup som historien i udpræget grad handler om - selvom det først bliver klart et stykke inde i scenariet. Kuppet er beskrevet som del af rollebeskrivelserne.

Sagen er den at kuppet er gået galt. Under røveriet mod Bergstein Juveler bytter Oscar med sin butiksansatte broders hjælp om på de rigtige diamanter og nogle falske sten. De øvrige i gruppen lægger ikke mærke til noget. Da chefen Papa konstaterer at juvelerne er falske, sætter han sin sporhund Zulu til at finde den skyldige - eller rettere sagt, at finde én skyldig. Således sættes de fem spilpersoner i stævne i den halvtomme lejlighed. Zulu skal finde en skyldig, Oscar skal slippe helskindet væk, men alle viser sig efterhånden at være under anklage.

For det går hurtigt op for spilpersonerne at mødet handler om meget mere end et mislykket kup. Det handler om loyalitet, om forræderi, om opportunisme og pension. Og en gammel bagmand, som måske er ved at miste grebet. "Målet er den person der har stjålet mine diamanter", fortæller Papa hurtigt sine tro lakajer. Men er det virkelig det? Og kan det overhovedet lade sig gøre at finde frem til vedkommende?

Tro Lakajer udvikler sig som to sideløbende historier. Historien om kuppet der gik galt og de forsvundne diamanter, og historien om den interne magtkamp i crewet. Diamanterne bliver omdrejningspunktet for kampen om tronen. Men scenariet handler i langt højere grad om kynisk opportunisme end om sandhed. Skide være med hvem der egentlig tog stenene, så længe jeg kommer sejrrig ud af det her.

Hvorfor New York 1989?

Tro Lakajer kunne egentlig foregå hvor som helst, når som helst. Men det foregår altså i New York, fordi det er let at forestille sig. Det foregår i 1989, fordi jeg ikke gider bøvl med mobiltelefoner. Det lukkede rum er scenariets udgangspunkt, og der er én telefon; Den der står på bordet. Det er du velkommen til at fortælle spillerne, hvis de undrer sig. Der ligger ikke nogen historiske interesser til grund for valget af netop dette år.

Hvordan skal spillet ledes?

Set med spillederens briller er Tro Lakajer et simpelt scenarie. 80% af plottet ligger i rollebeskrivelserne. Som spilleder er det dit ansvar at tænke på scenariets timing, levere tre-fire faste plotpunkter og fremme det indbyrdes rollespil. Men for det meste skal du bare svare på praktiske spørgsmål fra spillerne og ellers læne dig tilbage i stolen, mens du holder øje med om det snart er på tide at levere endnu et konkret input. Når jeg længere nede præsenterer plottets udvikling, beskriver jeg også hvor længe hver sekvens nogenlunde bør tage at spille. Hold dig til de tider hvad angår scenariets timing. Ellers skal du bare sørge for at have props og praktiske oversigter ved hånden.



Cast

(vi har alle kodenavne - hysterisk, mand)

Crewet: Papa er den store bagmand, Tango er crewets leder, Zulu er Papas højre hånd Foxtrot (men det ved de andre ikke), Bravo er den ellers tro undersøgt der overvejer at kalde på strisserne, Mike er fyren der vil være kalif i stedet for kaliffen og Oscar er ham der har hugget Bergsteins sten. Det er en vigtigt pointe at ingen kender hinandens sande identiteter - i hvert fald i teorien. Resten er nuancer.

Zulu / Foxtrot / SP

Adjudanten: Zulu er i virkeligheden den mytiske Foxtrot, Papas adjutant gennem mange år og en levende legende i forbryderverdenen. Foxtrot er en af dem alle snakker om men ingen har mødt. I scenariet er han Zulu, manden der skal gennemføre Papas plan om at finde det rådne æble i gruppen. Zulu er en gambler, der over for de øvrige spilpersoner fremstår som en glad stik-i-rend-dreng for chefen. Kun Bravo ved at Zulu i virkeligheden er Foxtrot. Men Zulus rolle er svær: Dels må han ikke blive afsløret af crewet, dels skal han finde en skyldig for chefen, dels er han selv under mistanke.



Tango / SP

Lederen: Tango nærmer sig pensionsalderen, men holder hårdnakket - og trods øget pilleforbrug - fast i at han er på toppen. Fordi han står i et dårligt lys over for crewet og i særdeleshed den frembrusende Mike, er Tango begyndt at samle beviser ind mod de andre i gruppen. Tangos personlige livsforsikring, om man vil. I scenariet er Tangos mål at sørge for at de forsvundne diamanterne forbliver i fokus - og ikke crewets lederskab.

Mike / SP

Aspiranten: Mike vil ha' magten, og det lægger han ikke skjul på. Han vil gøre alt hvad det kræver for at vippe Tango, og også helst Papa, af pinden. Men Mike er ikke den diplomatiske type, og det stiller ham i et dårligt lys. I scenariet er Mikes rolle at fremme lederskabsintriget frem for tyverivinklen. Mike kender i øvrigt Oscars rigtige navn.

Bravo / SP

Stikkeren: Bravo er slideren, der har siddet seks år i fængsel for Papa. Uden at få noget til gengæld. Så Bravo er en bitter mand, og han vil have retfærdighed. Bravo overvejer at stikke crewet til politiet, men vil egentlig helst ramme Papa alene. Via politiet er Bravo kommet på sporet af Zulu som Papas adjutant, og han retter i scenariet sit had mod Zulu. Spørgsmålet er om han i sidste ende er villig til at stikke alle for at få ram på Papa.

Oscar / SP

Tyven: Oscar er den fallerede rigmandssøn, som sammen med sin bror Peter har stjålet diamanterne fra Bergstein Juveler. Oscar lever et sorgløst liv, hvor penge og umiddelbar nydelse kommer i første række; bekymringerne i anden. I scenariet er

Oscars mål at rette søgelyset mod alle andre end sig selv; formentlig Tango, som Oscar har visse beviser mod. Men Oscar har også mulighed for at alliere sig med Mike i en kamp om magten over gruppen. Oscar må for enhver pris bevare sin sande identitet skjult for de andre.

Papa / NPC

Bagmanden: Vi får aldrig Papa at se i scenariet. Officielt har Papa fået et tip fra informeren Foxtrot om diamanterne hos Bergstein Juveler og har sat maskineriet i gang derfra. I scenariet fremstår Papa som en lurende, dyster entitet. En slags ond og utilregnelig gud. For Papa er ved at blive gammel, og med alderen kommer også - især efter det mislykkede kup - også angsten for at blive stukket i ryggen. Over for spillerne skal Papa fremstå som en klippe, der måske, måske ikke er ved at smuldre. I scenariet har Papa et enkelt mål: At finde en skyldig for at sætte sig i respekt. Ikke den skyldige. Bare en eller anden skyldig.

Foxtrot

Det er vigtigt at Foxtrot over for Mike, Oscar og Tango fremstår som en NPC - i hvert fald indtil Bravo røber Zulus sande jeg. Foxtrot er Papas adjutant, som formodes en dag at overtage Papas trone. Foxtrot er en genial informer, med fingeren på pulsen og kontakter i alle dele af New York. Det er vigtigt at Foxtrot fremstår som nærmest en myte. Men Foxtrots rolle i scenariet er ellers kun at stille Zulu i dårligt lys over for crewet.

Peter Zeldorf / NPC

Broderen: Peter er Oscars bror. Oscar hedder i virkeligheden Jeroen Zeldorff, og det var et rent tilfælde at Peter netop arbejdede hos Bergstein Juveler, hvor kuppet skulle foregå. Peter har igen anden funktion i scenariet end at være Oscars dårlige samvittighed. Over for Oscar fremstår Peter som svag, og Oscar må ikke alene beskytte sig selv men også Peter. Hvis først Papa finder frem til Peter, er det hele forbi. Det kan ske.

X-RAY / NPC

Snigskytten: Fra spilpersonerne ankommer til den halvtomme lejlighed sidder X-Ray parat i bygningen over for med en meget stor riffel. X-Ray har kun én funktion i scenariet: At skyde den første der træder ud af døren ind til lejligheden. Men i forhold til intriget betyder X-Ray langt mere end det. Han sætter nemlig først spilpersonerne på sporet af at Papa er ude efter dem, og at ingen får lov at gå før der er fundet en skyldig.

Casting

Zulu/ Foxtrot er scenariets store plotdriver. Det er ham der har ordrer med hjemmefra. Derfor er det vigtigt at få besat den rolle med en spiller med initiativ. *Mike* er den aggressive, og har også klare mål i scenariet. Så vidt muligt en aggressiv spiller til Mike, men ikke nødvendigvis en erfaren spiller. Mikes rolle er lige ud af landevejen. Det samme kan man sige om Tango. *Tango* har en meget reaktiv funktion i scenariet, men kan komme under heftigt pres hvis crewet rotter sig sammen mod ham - det vil sige, hvis Mike får gennemtrumfet sin revolution. Giv gerne rollen som Tango til den mest stille spiller. Rollens som *Bravo* er kompliceret, fordi den i udgangspunktet er rolig men plotmæssigt kan få stor betydning. Bravo holder - nogle gange - crewet i sin hule hånd, og den magt skal håndteres med finesse. Endelig *Oscar*, som formentlig er den vigtigste rolle at få besat ordentligt. Oscar skal ideelt spilles af én som kan lyve røven ud af bukserne. En passiv Oscar vil blive gennemskuet hurtigt, mens en aktiv Oscar kan dominere scenen.

Briefing

Når du har fordelt rollerne, så husk at briefe hver enkelt spiller. Spørg hvordan spilleren opfatter sin rolle, og vær sikker på at spilleren forstår de centrale intriger i rollen - og de vigtigste handlemuligheder. Støt dig til oversigten over rollernes indbyrdes forhold, men giv også spilleren rum til at fortolke sin karakters personlighed. Det handler om at fremme plottet; ikke at diktere rollespillet.

Alt i alt skal du forvente at bruge cirka 45 minutter på gennemlæsning af roller og individuel briefing af spillerne.

Kuppet

(så du esset?)

Før kuppet

Mandag kontakter Foxtrot/ Zulu Papa og fortæller at han har kig på en juvelér på Manhattan, Bergstein Juveler. Foxtrot har sporet en afrikansk kurér og nogle dokumenter til Bergstein Juveler. En sending fine diamanter befinder sig lige nu i forretningens hemmeligste pengeskab. Anslået udbytte: 5 millioner. Papa og Foxtrot aftaler at Zulu på papiret har drøftet sagen med Foxtrot.

Onsdag tilkaldes crewet af Papa, som fortæller om jobbet mod Bergstein Juveler. Han overlader det til Tango at lægge planen og at fremlægge den for crewet, senest i overmorgen. Oscar forstår med det samme at Bergstein Juveler er broderen Peters arbejdsplads, og at der må være mulighed for at "øge indsatsen".

Torsdag kontakter Oscar sin bror Peter, og sammen lægger de deres plan om at stjæle Bergsteins diamanter for næsen af Papas crew.

Fredag præsenterer Tango sin plan for crewet. Oscar og Peter justerer deres hemmelige plan efterfølgende.

Kuppet

Lørdag: Klokken to slår crewet til mod Bergsteins villa, hvor Tango har sikret sig at ingen andre er hjemme. Juveléren kidnappes og bringes til sin forretning, hvor han skal åbne det hemmelige pengeskab.

Halv tre: Klokken halv tre braser spilpersonerne og Bergstein ind i forretningen. Men der sidder fire ansatte dér og spiller kort - altsammen aftalt af Oscar og Peter i fællesskab. Den ene af kortspillerne er Peter. Mike råber til Tango at han vil nakke alle, men Tango siger nej. Bravo genner kortspillerne ned på gulvet, mens Tango og Mike tager sig af at få pengeskabet åbnet. Zulu sidder i bilen udenfor og venter.

Juvelerne: Efter lidt ballade åbner Bergstein pengeskabet, og Tango sætter sig for at studere juvelerne i den sorte fløjlspose. De er ægte. Netop da Tango er færdig, springer en af de ansatte (Peter) frem mod Oscar. Det er en del af deres plan. De to tumler lidt rundt, og Oscar slår sin bror, så han vælter først ind i et vitrineskab, så hen over bordet med juvelerne. Posen lander mere eller mindre under Peter, og her ombytter han hurtigt den rigtige pose med falske sten. Tango samler den falske pose op, sikker på at det er de ægte diamanter. Ingen opdager noget.

Da dette sker, står Oscar tæt på diamanterne og Peter.

Mike står ovre ved døren, Bravo ved vinduet (og altså langt fra diamanterne). Zulu sidder i bilen.

Politiet: Samtidig lyder der sirener udefra. Det er ikke en del af de to tyves plan. Da Zulu hører sirenerne, kører han bilen om på bagsiden af forretningen. De andre skynder sig ud, og da de når ind i bilen spørger Mike Tango om stenene var ok. Det var de, forsikrer Tango. Men crewet bliver forfulgt af en patruljevogn. Crewet beslutter at gå hver til sit og mødes igen senere. Tango giver diamanterne til Mike, Zulu standser bilen, og spilpersonerne flygter i hver sin retning.

Søndag: Klokken elleve om morgenen mødes crewet i en tom parkeringskælder. Mike brokker sig til Tango, men overdrager ellers stenene til ham. Tango giver posen videre til Zulu, som skal lægge den i en sikker bankboks. Zulu ringer efter mødet til Papa og lægger som aftalt posen i den aftalte bankboks. Kun Oscar og Peter ved, at diamanterne i den sorte pose er falske.

Efter kuppet

Onsdag går det op for Papa at hans diamanter er falske. Han bliver rød af raseri og beslutter at sætte sig i respekt hos sine undersåtter. Han ringer straks til X-Ray, som han hyrer til et særligt job.

Torsdag gemmer Oscar og Peter juvelerne sammen. De to brødre beslutter sig for at ride stormen af. Hvis det bliver for hedt om ørerne på dem, må de flygte. For Oscar betyder det kun at indsatsen er blevet højere.

Lørdag kontakter Papa Foxtrot og fortæller ham at diamanterne er falske. Papa vil invitere crewet til et møde, hvor det bliver Foxtrots opgave som Zulu at finde den skyldige. Papa lægger ikke skjul på at han vil se blod. Han er i og for sig mindre interesseret i diamanterne. Han vil have respekt, og han vil have en skyldig. Men Papa fortæller ikke Foxtrot om X-Ray. Nej, X-Ray er Papas trumf.

Onsdag kontakter Papa sit crew og beder dem møde op lørdag på ottende etage af en bestemt bygning, hvor han har en særlig opgave til dem. Zulu har videre instrukser med, fortæller Papa.

Lørdag dukker samtlige spilpersoner op klokken et på mødestedet. Zulu kommer først med en attachétasker fra Papa. Fra det øjeblik er X-Ray på plads i bygningen overfor med en meget, meget stor riffel. Det ligger i scenariets udgangspunkt at én af spilpersonerne dør i dag - hvis ikke dem allesammen. For Papa har selvfølgelig helt ret: De tro lakajer er ikke tro længere.

Lejligheden

(sortklædte blandt flyttekasser, ventende)

Den lejlighed hvor hele scenariet foregår har nogle enkelte vigtige karakteristika. Resten er op til din fantasi: Lejligheden ligger midt i byen, på ottende etage af et højhus, ud til en bred gade. Højhuset er under renovering indadtil, så den almindelige trappe mellem syvende og niende er nedrevet. Man er derfor nødt til at benytte sig af en svalegang, der løber på bygningens yderside på ottende og niende sal. Herfra går en enkelt dør ind til lejligheden på ottende. Den oprindelige dør er blevet muret op, af uvisse årsager. Pointen er: Der er kun én udgang, og den kontrollerer X-Ray.

Det er også vigtigt at samtlige af lejlighedens vinduer peger ud mod gaden, og altså også kontrolleres af X-Ray. Nej, spillpersonerne kan ikke snige sig ud af bagindgangen eller toiletvinduet for at klatre ned ad afløbsrøret. Hvorfor? Fordi det ikke er scenariets ånd.

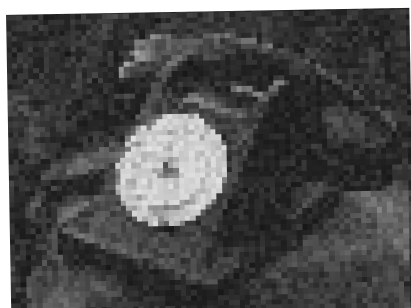
På den anden side af gaden er en anden bygning. Der sidder X-Ray ved et vindue på niende sal med sin riffel.

Selve lejligheden er en rummelig to-værelses. Et stort køkken-alrum, et soveværelse og et badeværelse. Tilpas lidt plads til at det er intimt. Tilpas meget plads til at spillpersonerne kan gå afsides hvis de vil tale sammen på tomandshånd.

I lejligheden lugter der fælt af støv, dels fra byggearbejdet, og dels fordi stedet tydeligvis ikke har været benyttet i noget tid. Den er sparsomt møbleret, for at sige det mildt. Jeg forestiller mig at der står store flyttekasser med alskens køkkengrej og nipsting hist og pist, at de fleste møbler er dækket til med gennemsigtigt plast, at køkkenskabene er tomme. Hvis du ser det på en anden måde, er det også fint. Pointen er at lejligheden er halvtom, står ubrugt hen og ikke er videre gæstfri. Det er for historien fuldstændig ligegyldigt hvem der ejer lejligheden, og hvor de er henne.

Midt i det store alrum står et kedeligt kontorbord, som er blevet støvet af. Omkring bordet står seks plastikstole, på bordet en gammel telefon med drejeskive. Telefonen er sluttet til, og ringetonen lyder som den skal. Hvis du har noget der kan minde om en telefon, så tag den med! Telefonen spiller en central rolle i intriget senere hen, og det hjælper kun hvis den er fysisk til stedet i lokalet.

Spillerne ved det ikke, men en revolver med kun én kugle er tapet fast under bordet.



Kortene deles ud

20 minutter

(tom lejlighed, ingen ordrer - fedt nok)

I scenariets første sekvens skal du som spilleleder dele alle kortene ud, så spillpersonerne får hver deres at arbejde med. I et intrigescenarie som Tro Lakajer er det aldrig rigtig til at sige hvordan tingene kommer til at foregå. Men her er hvad du skal levere af inputs til situationen (hvis du ikke har læst rollebeskrivelserne endnu, så gør det inden du fortsætter her):

Ankomst

Spilpersonerne ankommer til lejligheden én efter én. Zulu som den første, et øjeblik senere kommer Bravo, så Mike, så Oscar og endelig, efter fem-ti minutter, Tango. Når alle er samlet åbner Zulu attaché-tasken som han har fået af Papa. Hvis Zulu prøver at åbne den mens han er alene, så lad en anden komme ind med det samme og forhindre det. Spilpersonerne skal være samlet.

I attaché-mappen ligger et brev fra Papa og en avisartikel. Begge handouts ligger som bilag sidst i scenariet, og skal udleveres til spillerne.

Når spillpersonerne checker under bordet, finder de en revolver tapet fast til undersiden. Der er kun en kugle i våbnet (og der er ikke andre kugler at finde i lejligheden). Mere er der ikke ved revolveren. Hvis du har en revolver-atrap, så tag den for Guds skyld med!

Venten

Efter Papas ikke-ordrer og fundet af revolveren kan du roligt læne dig tilbage i ti minutter, mens spillerne finder sig tilpas i deres roller med spørgsmål som "hvad fanden laver vi egentlig her?" og "hvad går jobbet her ud på?". Det er her Zulu skal på banen og lege detektiv. Men alt i alt handler det om at spillerne skal spille sig varme, samtidig med at ventetiden markerer scenariets præmisser. De skal ikke regne med at der sker så meget mere!

Telefonen som virkemiddel

Som spilleleder er telefonen midt på bordet din eneste mulighed for at komme med inputs til spillernes handlinger. Samtidig er den et fantastisk redskab til at fremme scenariets intriger. Det at den talende kan høre Papa, mens de andre i lokalet kun kan høre den talende er en spændende situation i sig selv. Vedkommende kan lyve, eller vedkommende kan netop blive presset til at sige noget højt som belaster de øvrige i crewet. Det ideelle er selvfølgelig hvis du har mulighed for at gå ud af lokalet og ringe til en telefon i spillernes lokale. Hvis ikke det kan lade sig gøre, så træk den talende lidt væk fra bordet og hvisk ind i spillerens øre, mens spilleren taler højt tilbage. På den måde opnår du 'telefon-effekten'. Mens Papa først holder sig til at bjæffe ordrer i telefonen, bliver han senere mere spørgende. Sørg for at stille dine spørgsmål, så de inkriminerer den talende - og så det er sjovt.



X-Ray

Efter ti-femten minutter spiller du dit næste kort. Bagerst i scenariet ligger diverse idé-sedler til brug under spillet. Blandt andet et par, hvor en af spilpersonerne opdager snigskytten X-Ray. Giv først sådan én til Tango eller Mike eller Bravo, eller formidl på anden vis at der sidder en fyr i bygningen overfor med en meget stor riffel. Hvis én seddel ikke er nok, så giv den næste til en anden af lakajerne, indtil alle er klar over hvad der sker. Pointen er at indikere over for spillerne at de allesammen er på skideren. Nogen vil dem ondt, men er det Papa eller politiet?

Det er uhyre vigtigt at spillerne forstår X-Rays funktion: Han dækker døren ind til lejligheden, og han har tænkt sig at skyde den første der går ud. Det har ikke været et problem i nogen af mine playtests hidtil.

Telefonen, første gang

Scenariets første sekvens slutter når du føler at spillerne gerne vil vide hvad fanden der foregår. Det er i høj grad et spørgsmål om timing og fornemmelse. Når diskussionen forstummer eller den omvendt begynder at gå i ring, så ringer telefonen. Uanset hvem der tager den, vil Papa tale med enten Tango, Bravo eller Mike - formentlig Tango. Chefen siger blot:

“Målet er den person der har stjålet mine diamanter.”

Så lægger han røret på. Og sådan ender første del.

Våben

Da Papa er blevet gradvist mere paranoid med årene, forbyder han sine lakajer at have deres egne våben med på jobbet. Rene arbejdsredskaber, tak. Derfor har ingen af spilpersonerne egne skydevåben med. Mike har formentlig en springkniv i støvlen, men heller ikke mere. End ikke Foxtrot har fået en pistol med hjemmefra. Det betyder at revolveren med den ene kugle får utrolig stor betydning i scenariet, som symbolet på den fysiske magt i lokalet. Tredje gang jeg spilstestede Tro Lakajer fordelte Mike og Tango hurtigt kuglen og revolveren mellem sig, så brugen af våbnet blev et spørgsmål om konsensus. Hvis du får skydeglade spillere, så husk at du til syvende og sidst har den reelle magt over revolveren. Skyder én ti minutter inde i scenariet, tror du så ikke at han skyder ved siden af eller bare sårer sit offer? Det tror jeg. Brugen af revolveren skal være udtryk for en form for fælles beslutning, ikke et pludseligt indfald.

Kortene spilles

60 minutter

(sidder esserne godt?)

I scenariets anden sekvens er arenaen næsten fuldstændig overladt til spillerne. Nu ved alle at chefen ikke har fået sine diamanter, og at han vil se blod. Spørgsmålet er om chefen vil have den skyldige eller bare en syndebuk? Din rolle som spilleder i denne del er at afklare faktuelle tvivl og at puste til ilden med diverse inputs. Inden denne sekvens er omme skal alle intriger ideelt være på bordet.

De grundlæggende intriger

Bagerst i scenariet kan du se en oversigt over rollernes indbyrdes forhold, men her en hurtig opsummering:

Zulu skal finde en skyldig, men skal samtidig holde masken. Han er i udgangspunktet tilbøjelig til at skyde på Tango og støtte Mikes revolution, men reelt kan Zulu hælde til begge sider. Zulu bliver glædest hvis han rent faktisk finder frem til den skyldige, altså Oscar. Zulu/ Foxtrots er den store joker i crewet.

Mike vil smadre det hele, og er ikke den mindste smule interesseret i at finde den rigtige skyldige. Hvis han på et tidspunkt ved at Oscar er tyven, skal du regne med at han vil forsøge at indgå en alliance med ham, snarere end at udlevere ham. Mike vil formentlig rette alle kanoner mod Tango, eventuelt mod Zulu.

Oscar er i tidsnød. Jo mere der bliver boret, jo større er chancen for at de andre finder frem til ham som den skyldige. Han skal rette kanonerne mod en af de andre i crewet, nærmest hvem som helst. Mon ikke det bliver Bravo eller Tango, som Oscar ved står svagt?

Bravo er i virkeligheden også ligeglad med diamanterne. Han vil formentlig rette sit had mod Zulu og gå i totaloffensiv. Men Bravo er typen der føler sig trådt på. Så jo flere skeletter i skabene, jo større er risikoen for at han vil vælge at stikke alle til strisserne.

Tango er nødt til at hævde sig som gruppens leder. Også han er interesseret i at finde diamanttyven, subsidiært i at redde sit eget skind. Tango har to muligheder: Han kan sælge sin gamle ven Bravo, eller han kan pege på Oscar - eller Mike, som en utilregnelig psykopat.

Fleres af disse konstellationer har en sneboldseffekt, så de bevirker hinanden og udvikler sig dynamisk - og uforudsigeligt. Hvordan spillerne fortolker deres roller har meget at skulle have sagt her. Samtidig har jeg under playtests oplevet at gruppen som regel bliver enige om én syndebuk, som får hele armen - uanset om argumenterne er gode eller elendige. Heldigvis er rollerne designet sådan at de kan bide fra sig på hver deres måde.

Kuppet rewindet

Som det første vil spillerne formentlig gennemgå kuppet hos Bergstein Juveler for at etablere hvem der kunne have stjålet stenene. De oplagte muligheder er Tango, Mike, Zulu og den ansatte som sprang på Oscar.

Kan han i forvirringen have snuppet stenene? Også

Oscar kan mistænkes, fordi han immervæk stod tæt på al virakken under 'overfaldet'. Kun Bravo burde i teorien være uden for mistanke.

Mens spillerne gennemgår alle disse muligheder, er det din opgave at afklare deres tvivl ved at fortælle hvordan tingene foregik. Hvis du bemærker usammenhængende opfattelser af forløbet, så giv den rigtige version. Men vær opmærksom på at spillerne altså rollespiller. Nogle gange kan de finde på med vilje at sige noget, som de ved ikke er sandt.



Ombytningen

Et af dine inputs i denne sekvens er en seddel til Tango, som ligger bagerst i scenariet. Hvis spillerne ikke selv finder ud af det, skal de efterhånden spores ind på at der kunne være sket en ombytning af diamanterne hos juveléren, da Peter overfaldt Oscar. Sedlen til Tango er en erindring om at noget ikke var som det skulle være med den fløjlspose han tog op fra gulvet hos juveléren. Spillerne ved ikke af den grund hvem der skulle have orkestreret denne ombytning, men det retter fokuset mod den ansatte i forretningen, og mod en konspiration af en art. Under en playtest blev spillerne hurtigt sikre på at Oscar stod i ledtog med den ansatte, mens en anden gruppe var overbevist om at den ansatte i virkeligheden var politiagent i sammensværgelse med Bravo.

Tangos planer

Når først spillerne er sporet ind på ombytningen i butikken, bliver det interessant at finde ud af hvem den pågældende butiksansatte er. Og Tango har jo planerne fra kuppet med sig i sin jakkes inderlomme. Deriblandt en liste over de ansatte hos Bergstein Juveler. Hvis Tango ikke selv finder interesse i at studere den liste, så kan du diskret foreslå det. Hvis Tango ikke viser listen til andre, sker der ikke videre. Men hvis han gør, eller siger navnene højt, så tager det ikke Mike mere end et splitsekund at opfatte at Oscar er tyven. Dermed er Oscar afsløret over for Mike, mens hans bror er afsløret over for alle. Oscar er nu nødt til at spille alle de esser han overhovedet kan finde.

Oscar via Peter

Hvad sker der hvis en af spilpersonerne fortæller Papa at Peter Zeldorf har juvelerne? Så vil Papa prompte sende en mand ud til Peters hjem for at afhøre ham. Der går ikke mange sekunder før den svage Peter røber det hele. Og dermed er Oscar på den. Hvis han bror røbes til Papa, så må han væk i en fart, på den ene eller den anden måde. Vær sikker på at han forstår det og handler derefter.

Magtkampen

Sideløbende med scenariets efterforskningsvinkel foregår en magtkamp internt i crewet. Scenariet handler i særdeleshed om den magtkamp, forstået på den måde at diamanterne bare er redskaber i kampen om lederskab. Fronterne er trukket sådan op at Tango og Mike er hinandens modsætninger. Bravo er ude efter Papa og Zulu (fordi han vil have respekt), Oscar er 100% egoistisk og ligeglad med tronen (han vil bare have penge), så længe han selv slipper helskindet væk. Zulu vil bevare et skrøbeligt status quo. Du skal være opmærksom på at diamanterne efterhånden kan få en perifær rolle i forhold til de indbyrdes personlige anklager. Måske kommer det slet ikke til at handle om diamanterne, men om hvem der mest har 'fortjent' at blive skudt. Måske finder nogle af spillerne en alliance, hvor de kan få inkrimineret en anden. Din opgave er at følge med i intrigernes udvikling og have fod på magtbalancen.

For det er selvfølgelig vigtigt at en vis magtbalance opretholdes indtil scenariets slutning. Rollerne er designet sådan at alle har noget at skyde med (og nogen at skyde på), men selv har lig i lasten. Der er ingen uskyldsrene engle blandt Papas tro lakajer. Din opgave er at sørge for at enhver forskydning af magtbalancen er bevidst. Hvis Bravo kommer under beskyddning, skal det være fordi de andre har rottet sig sammen imod ham - ikke fordi han har

Kender vi ham?

Hvis alt andet fejler, så har jeg vedlagt et billigt trick bagerst i scenariet. En lille seddel, som kan gives til en af spilpersonerne: "Har jeg ikke set ham dér fra butikken før?" Zeldorf familien er immervæk prominent og indflydelsesrig, så det er ikke utænkeligt at én af spilpersonerne kunne have set et billede af familien i avisen. Når først den tanke er tænkt, er der ikke langt til at tænke på om den rige Peter mon ikke også har en rig bror... Men husk: Det er en nødbremse. Undgå den helst, også selv om det betyder at spillerne ikke kan finde frem til den rigtige tyv. Spil kun kortet hvis rollespillet er gået i stå og spillerne sovser rundt i et apatisk mudderhul.

glemt at spille sine kort. For at hjælpe dig under spillet, ligger der bagerst i scenariet nogle idésedler til hver spiller, som du kan dele ud af (uden at vise det til andre end den relevante spiller) hvis der er behov for det. Igen: Du skal ikke dele alt ud, og måske end ikke en eneste.

Bravos mikrofon - et ufint trick

Der indgår et enkelt rigtig ufint trick i scenariet; en seddel som du kan give til Bravo ved slutningen af denne sekvens (eller når det passer sig). På sedlen, som du også finder bagerst i scenariet, står kort sagt: Har du en politimikrofon på? Det får Bravo mulighed for at beslutte midt i scenariet. Hvis de øvrige i crewet forinden har checket Bravo for mikrofoner, så lader du bare være med at give ham sedlen. Så kommer den vinkel bare ikke i spil. Men ellers giver du Bravo sedlen, og han tager med det samme stilling til om han har mikrofon på. Det er hans måde at beslutte om han vil stikke hele crewet til politiet. Hvis Bravo siger ja, så bliver politiet en faktor i scenariet fremover. Hvis Bravo siger nej, så fortsætter alt som hidtil.

Telefonen, anden gang

Når du mener at diskussionerne går i ring, eller når spillerne selv efterlyser klarere ordrer fra Papa, eller når spillerne nærmer sig en form for konsensus, så ringer telefonen igen. Det er selvfølgelig Papa, men denne gang har han lidt mere at sige:

- Hvor er mine diamanter?
- Hvem har stjålet mine diamanter?
- Jeg er ved at blive utålmodig.

Det er Papa der stiller spørgsmålene. Han er ligeglad med hvem han snakker med, men tænk over hvad det betyder at han for eksempel får Oscar i røret. Vil Oscar fortælle de andre hvad Papa har sagt? Vil Mike? Sådan slutter i hvert fald anden sekvens.



Trumferne falder

20 minutter

(alle faar hvad de har fortjent i dag)

Tro Lakajer har fire mulige slutninger. En bliver skudt af de andre, X-Ray skyder den første der går ud af døren, politiet ankommer eller crewet rotter sig sammen mod Papa for ikke at skulle træffe det umulige valg. Det mest sandsynlige er at én bliver skudt - men det kan for så vidt være hvem som helst.

Beslutninger, tak!

I denne sidste del af scenariet handler det om at fordre en endelig beslutning fra spillernes side. Ikke så meget snak, mere handling. Hvem skal ha' kuglen? Hvem står stærkest i magtspeilet? Som spilleleder kan og skal du ikke påvirke spillernes beslutning. Det er op til dem. Du skal til gengæld skabe spænding og intensitet, så spillerne oplever et klimaks i historien. Det kan du gøre på flere måder:

Papa kan ringe igen, eventuelt for at snakke med flere af spilpersonerne. Hvis han ikke er tilfreds med den enes svar, kan han spørge en anden. I sidste ende vil han vægte Zulus ord højest, med mindre Zulu selv er blevet kompromitteret. For hver gang Papa ringer, skærpes tonen over for crewet. Jo mere ubeslutsomme spillerne er, jo mere advarer Papa om at det kommer til at gå ud over alle hvis ikke han får det han vil have. Du er fri til at udforme Papas spørgsmål og krav som du vil, så længe du lægger pres på spillerne og skaber interessante situationer.

Med Papa som talerør har du to endelige handlemuligheder: Hvis spillerne ikke selv kan beslutte sig for hvem der skal ha' kuglen, kan du lade Papa pege på én af spilpersonerne. "Jeg ved det er dig. Tag det som en mand og gå en tur udenfor", kunne han sige. Den anden mulighed er at lade Papa fortælle én af spilpersonerne: "Jeg vil se blod nu, og hvis du ikke gør det du skal gøre, går det ud over dig selv." På den måde overlader du stadig valget til spillerne, men fordrer en endelig beslutning - nu!

Sidste mulighed: Hvis Bravo har haft mikrofon på, kan du lade politiet ankomme. Nu må spillerne væk, men spørgsmålet er: Hvem tør gå først ud af døren? Det er også temmelig definitivt.

Afrunding

Scenariet slutter når alle overlevende er gået ud af døren fra lejligheden. Hvis spillerne har skudt én, forsvinder X-Ray fra sit vindue, og de resterende kan frit gå. Hvis spillerne ikke har skudt én, skyder X-Ray den første der går ud af døren. Hvis politiet ankommer, bliver alle anholdt og X-Ray skyder ikke nogen.

Hvis det har interesse, kan du lade hver spiller fortælle om sine videre planer efter det skæbnesvangre møde. Formentlig er gruppen færdig som gruppe uanset hvad. Hvis du er i improviserende humør, er du velkommen til at fortælle hvad der videre sker crewet og Papa.

