RAGNARØK

af René Toft og Ruddi Bodholdt Dal

et scenarie til FUSION

RAGNAROK

Forord af Palle Schmidt

Da jeg første gang hørte idéen om et bankrøver-scenarie til Fusion, var jeg solgt. Da jeg så det endelige resultat, var jeg ikke blot henrykt, men fik også en nostalgisk tåre frem i øjenkrogen. Et af de første Fusion-scenarier der så verdens lys, var mit eget ”De Professionelle”, godt ti år før ”Ragnarok” – Et scenarie, hvor spillerne er hardcore kriminelle med kodenavne, klovnekostumer og kæmpestore håndvåben. Selvom historierne ikke minder synderligt om hinanden, er referencerne de samme. Med afsæt i nordisk mytologi og Murphys lov, har René Toft og Ruddi Bodholdt Dal præsteret en hæsblæsende action-hørmer med glimt i øjet og hovedet under armen. Et fortættet kammerspil om otte bankrøvere, en bank, en masse politifolk udenfor og alt, alt for mange gidsler at holde styr på.

Vi har med denne udgave skruet op for tempoet og ambitionsniveauet, og inkorporeret en del erfaringer fra spiltests og Fastaval 2003. Men der er stadig dømt drengerøv og klichéfyldt rutsjetur lige lukt i Helvede. Jeg er ikke i tvivl om, at Ragnarok nok skal finde sit publikum og gå hen og blive en kult-klassiker i dansk rollespil.

Og med denne beskedne udmelding, byder jeg jer velkommen til Ragnarok. Enjoy the ride...

Palle Schmidt, marts 2004

Ragnarok

Et rollespilsscenarie til Fusion

Af:

René Toft og Ruddi Oliver Bodholdt Dal

Illustreret af:

Asbjørn Skou

Grafisk Design:

René Toft

Fotografi og handouts:

Ruddi Oliver Bodholdt-Dal

Logodesign:

Palle Schmidt

Tak til :

Palle Schmidt, Ryan Rohde Hansen, 9000 Beton, Asbjørn Skou, Banana MedieEvent og playtesterne Ulrik, Sine, Morten, Ryan, Morten, Melvis, Niels og Brian.

Husk at tjekke www.fusion-net.dk

Ragnarok – begyndelsen til enden

Copyright (c) 2003 Forfatterne og The Outfit, København

Indhold

Forord af Palle Schmidt	3
Indholdsfortegnelse	4
Indledning	5
Scenariet:	8
1. Planlægning	8
2. Kuppet	10
3. Alarm	15
4. Ragnarok	18
Banken	20
Freyr Sikkerhedssystem	23
Bipersoner	25
Om forfatterne	32

Indledning

Ragnarok er enden på de gamle nordiske guders regime. I et inferno af kaos og ild kæmper jætterne mod aserne på sletten Vigrid. Det er forudsagt af vølven og nøje beskrevet.

”Ragnarok” er et action/intrige scenarie bygget op omkring et bankkup, der går frygteligt galt. Bankrøverne ender med ikke kun at kæmpe mod politiet, men også dem selv. Dette er også forudsagt, men knapt så nøje beskrevet, eftersom det er op til spillerne og spillederen, hvordan og hvorfor de skal ende deres dage.

Opbygning

Som man kan se i indholdsfortegnelsen, er selve scenariet inddelt i fire afsnit; Planlægning, Kuppet, Alarm og Ragnarok!. Hver blok repræsenterer en tidsperiode i bankkuppets kronologiske fortælling, men præcis hvad der skal ske og hvornår i blokken, er op til spillederen (og spillerne til dels).

Hvad, der skal og kan ske, er beskrevet i situationer – eller scener, som de bliver kaldt. Rækkefølgen af disse scener er ikke synderlig vigtig, så længe den kronologiske orden imellem de fire overordnede afsnit bliver overholdt. Derfor afhænger scenernes rækkefølge dels af spilkarakterernes handlinger og dels af spillederen, der kan bruge det mod spillerne som en aktiv stressfaktor. Når spillerne er ved at falde lidt ned, smider spillederen en ny scene i hovedet på dem og så fremdeles. Hold spillerne oppe på dupperne hele tiden. Husk – it’s only rock’n roll…

Spilledere

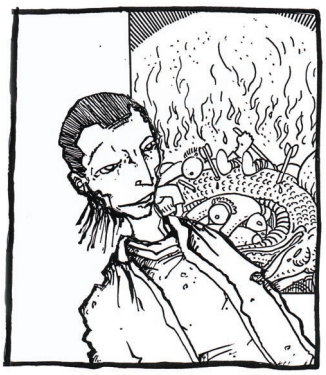
I forhold til så mange andre scenarier adskiller dette scenarie sig ved, at der *kan* være to spilledere. Det er ikke direkte nødvendigt med to spilledere, men det vil være en fordel af to grunde:

Et, fordi der er meget at holde styr på. Der er 8 spillere og et væld af NPC’er (17 gidsler samt en politistyrke udefra, der også vil kontakte bankrøverne i tide og utide). Der er intriger, der skal pustes til og NPC’er, der skal spilles. Derfor vil det være en fordel, hvis spillederne deler NPC’erne imellem sig, eftersom der er en hel del.

To, fordi den ene spilleder kan være historiefortæller og den anden skæbnen. Hvor den ene spilleder har til opgave at formidle selve historien til spillerne, skal spilleder nummer to guide spilkaraktererne mod deres uundgåelige skæbne. Med en masse hvisken i ørerne forpester skæbnen sindene hos den ellers nogenlunde harmoniske gruppe. Den river gruppen fra hinanden, stikker spilkaraktererne i ryggen, hælder benzin på bålet og sparker dem, når de endelig ligger ned. Alt, der kan gå galt, skal gå galt, men nøje planlagt. Hver spilkarakter har fået sin skæbnetråd vævet af vølverne, nu er det bare at få spillerne til at følge dem.

Hvis man ikke har mulighed for at skrabe to spilledere og otte spillere sammen, kan man nøjes med henholdsvis en spilleder og ned til fem spillere. De fem obligatoriske spillere, det vil sige dem, der er vigtigst for selve intrigen, er: LJ, Oliver, Tyren, Viktor og Ulrik. De tre karakterer, der er mere eller mindre valgfrie, er: Mona, Big T og Heine Dahl. Dette er en mulighed, man kan drage nytte af, hvis ikke man lige er ti personer, der kan finde sammen. Det kan sagtens lade sig gøre at spille med mindre end 10 mand, men så får man heller ikke samtlige intriger med, og spillerne får heller ikke den psykiske belastning fra skæbnespillederen. Men derfor kan det jo sagtens blive en sjov aften alligevel.

Oliver
Gruppens ubestridte leder og en mand med hovedet godt skruet på, når det kommer til kriminelle handlinger. Er gift med Mona og sygelig jaloux.



L.J.
Var Olivers højre hånd indtil Mona kom. Det er han ikke helt tilfreds med. Er en rænkesmed uden lige og hævngerrig ond satan.

Mona
Olivers kone gennem to år og eksluder. Hun ønsker sig brændende et barn, men kan ikke pga. af et smadret underliv.

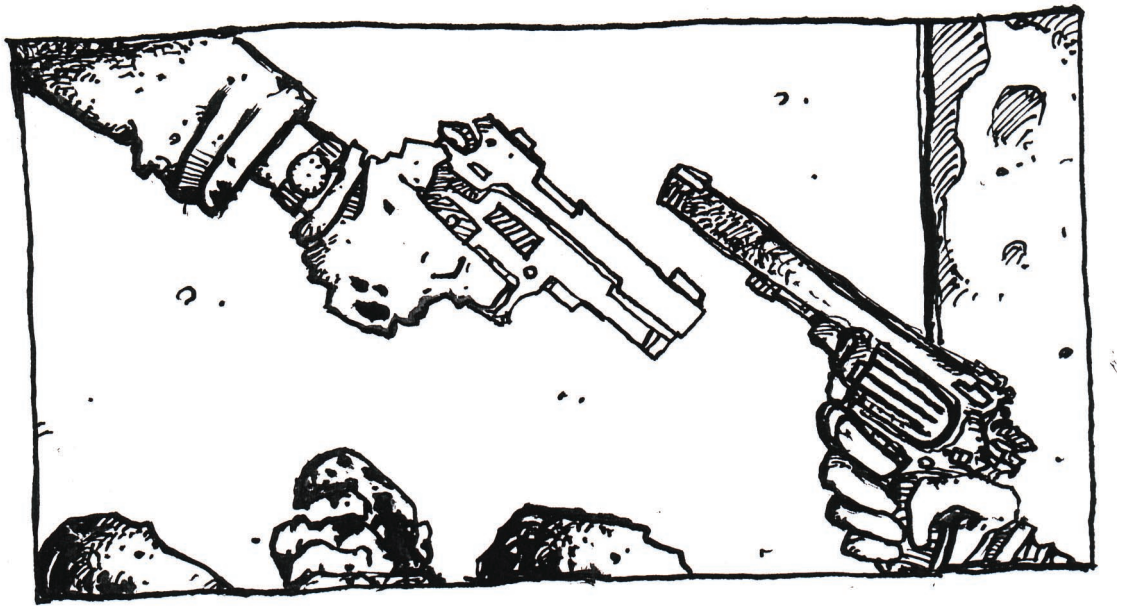
Big T
Gruppens våbenekspert og har i mange år været lejesoldat, specielt med tilknytning til den russiske mafia.

Oksen
Sprængstofekspert. Fik sin arm grueligt forbrændt ved en dum ulykke (forsaget af Ulrik). Er dersuden den eneste der kan styre Ulrik.

Ulrik
Narkoman og utilregnelig fuck-up. Han bilder sig konstant ind at se eller hører ting. Hans eneste ven er Oksen, selv om Oksen ville kalde det noget andet.

Heine Dahl
Gruppens chauffør og udkigsmand. Fik ved en fejl Oliver fængslet og har forsøgt at sucke up til ham lige sidenn.

Viktor
Hacker af den hårde slags.Er med for at tvinge bankens sikkerhedssystem i knæ. Går altid i læder og bliver af de fleste af de andre anset som en højrøvet bøsserøv.



Guide til Skæbnen

Det kræver mere improvisationsmæssigt at være skæbnespilleder. Det er vigtigt hele tiden at sørge for at fremprovokere flere forskellige reaktioner på de situationer, spilkaraktererne sættes i. På denne måde er det muligt at kreere skænderier, der til sidst kan munde ud i nogle heftige standoffs eller måske et dejligt skud i ryggen. Og der er masser af ømme punkter at tage fat på:

Mona og Oliver er gift. Mona har et brændende ønske om at få et barn, hvilket Oliver ikke nødvendigvis har. Desuden er Oliver afsindig jaloux, hvilket LJ har tænk sig at udnytte.

LJ hader Mona og vil bagtale hende til Oliver. Det er ikke svært at finde noget at fortælle, eftersom Mona genoptog sit gamle erhverv som prostitueret, mens Oliver var ind og brumme sidst. Og det har hun ikke fortalt Oliver.

Heine var skyld i at Oliver kom i fængsel sidste gang og vil død og pine forsøge at komme på god fod med Oliver igen. Oliver vil ikke tale med ham, så LJ foreslår at han taler med Mona i stedet, for hun kan vel blødgøre Oliver...

Big T. hader LJ, for han kan se gennem hans intrigante rænkespil. Foruden er Big T. glødende racist og burde reagere kraftigt på enhver antydning af negativ omtale af sin eller Olivers hudfarve.

Heine er glødende pacifist og går derfor med en pistol, der ikke er ladt. Det skal man huske på, når spilkaraktererne ender med at true gidslerne og hinanden. Også hvis pistolen skifter ejer, eller hvis Heine beordres til at skyde en eller flere af gidslerne.

Oksen har aldrig rigtig tilgivet Ulrik for det, han gjorde mod ham og hans venstre arm.

Ulrik er overall fucked up og får generelt sjove idéer, når han er nær det kvindelige køn. Foruden har han en tendens til at se og høre hallucinationer, som resultat af alle de stoffer, han fylder sig med. Han kan sagtens pludselig være overbevist om, at de bagtaler ham, eller planlægger at dræbe ham og tage hans del af byttet. Eller måske blinker pigerne til ham og beder ham slikke deres f...., eller det tror han i hvert fald, hvilket er nok til at reagere på det.

Viktor hader staten og alt, hvad den står for, så statslige ansatte rangerer heller ikke særlig højt i hans bog, og bankansatte er så godt som det samme. Desuden er Viktors bror, Balder, død i en meget ung alder, efter en junkie stak ham et bundt piller. Det endte med, at Balder døde i skolegården af en overdosis. Af samme grund hader Viktor junkier, speedfreaks og alle de andre af samme slags. Deriblandt Ulrik.

Det vil være en god ting, før spillet starter, at trække hvert enkelt medlem af banden ud en efter en. I et par minutter skal de spørges ud om karakteren. Det er vigtigt, at både spiller og spilleder har samme fornemmelse for karakteren, eftersom den ene spilleder skal forsøge at ramme de enkelte karakterers ømme punkter gang på gang. Hvis ikke spilleren har opdaget de ømme punkter, vil dette naturligvis ikke virke efter hensigten.

E k s e m p e l

Mulighederne for uenighed er mange og der er sikkert flere, der automatisk opstår under spillet. Det er bare med at puste til ilden og sørge for, at spilkaraktererne har voldsomme kontroverser så godt som hele tiden. For eksempel kan man i scene 2.9, hvor en af bankens gidslers baby ikke vil holde op med at skrige, sige følgende til de forskellige spillere:

Skæbnen til Oksen: *Hvis moren ikke snart får babyen til at holde kæft, beder du Ulrik om at gøre noget ved det. Og du ved, det ikke kan ende pænt.*

Skæbnen til Big T: *De forpulede hvide snobber. Hvis det havde været din unge, skulle hun fan'me hurtigt lære at holde kæft. Måske skulle du demonstrere det.*

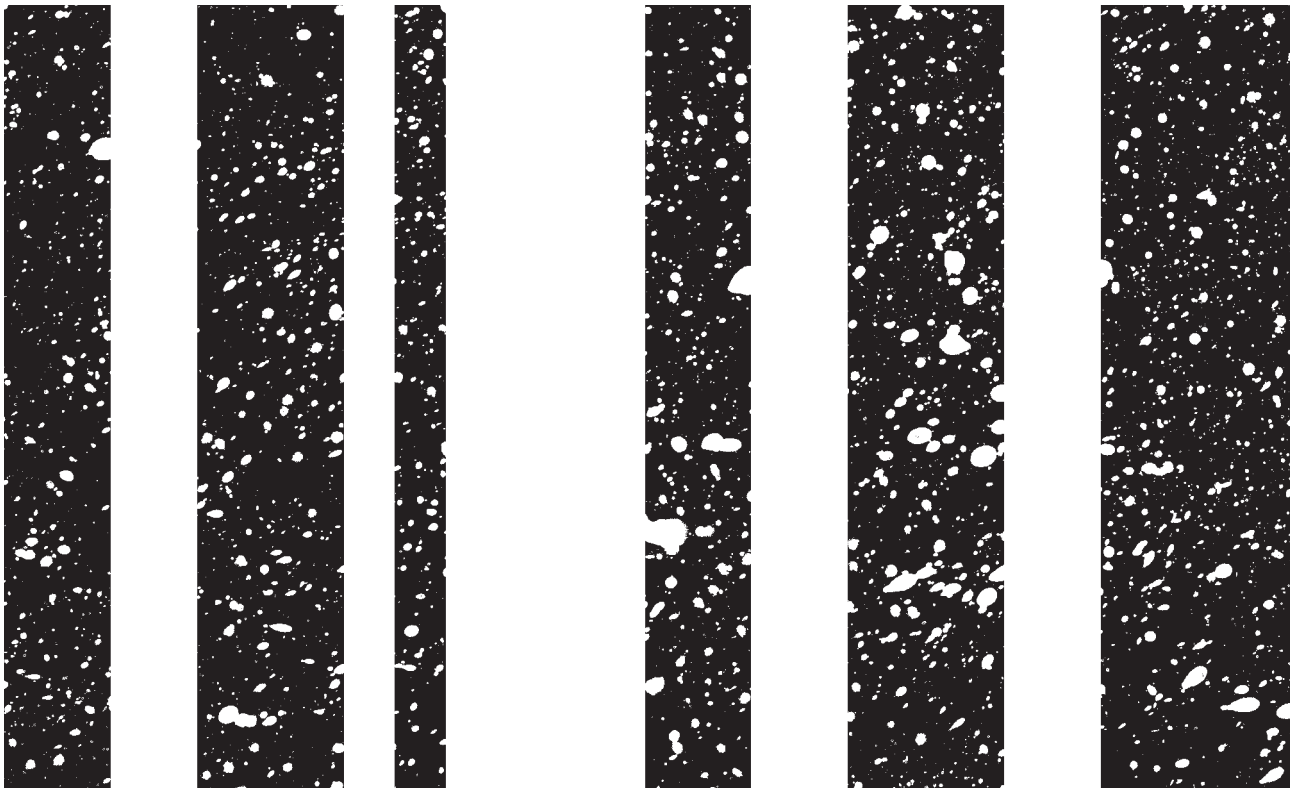
Skæbnen til Viktor: *Du kan ikke koncentrere dig i den larm. Det er uudholdeligt. Det giver dig fan'me hovedpine på to sekunder, og hvis der er noget du hader, så er det hovedpine. Få Oliver til at ordne den lille møghvalp.*

Skæbnen til Mona: *At et barn skriger, er ikke særligt behageligt at høre på, men under omstændighederne er det kun naturligt. Så hvis nogle af de mandschauvinister prøver på noget, skal de lige igennem dig først. Måske skulle man hjælpe moren i stedet for. Måske endda holde barnet lidt. Lidt meget.*

Skæbnen til Heine: *Det er sgu lidt synd for den stakkels unge, men du har fan'me svært ved at koncentrere dig. Og du skal klare dette job uden screw ups. Koncentration.*

Skæbnen til Ulrik: *Du synes, det er lidt morsomt, at folk skændes om noget så åndssvagt som en lille unge. De skulle da hellere skændes om moren, hun ser sød ud. Blinker hun ikke til dig? Hun tjekker dig fan'me ud, gør hun.*

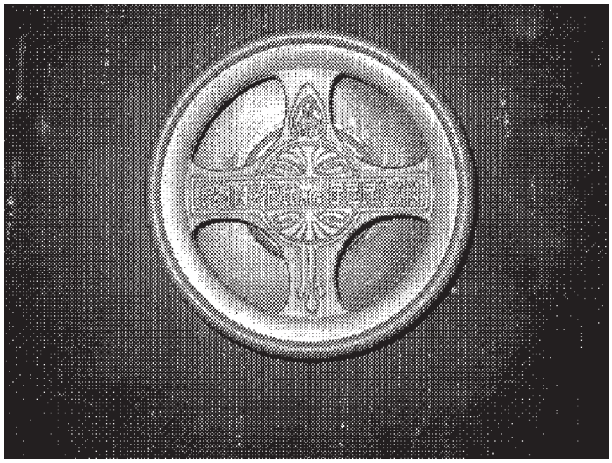
En lille baby kan være roden til alt ondt. I hvert fald for en gruppe bankrøvere, der kun viser sig at være harmonisk udadtil. Spil på deres uenighed.



RAGNARØK
Scenariet

1. Planlægning

Det er vinter. Rigtig vinter. Det er tredje år i træk, at Danmark virkelig har fået en vinter at føle. Med daglige advarsler om snestorme og kuldegrader ned til minus 25 er Danmark endnu en gang forvandlet til et hvidt eventyrlandskab. I denne kolde tid er det let at sne inde og svært at komme frem. Det kunne have været kronede dage for den kriminelle underverden, hvis ikke det var fordi, de har lige så svært ved at komme frem som politiet har.



Mødet

Spillerne er indkaldt til et planlægningsmøde. Det er dagen før det store kup. Foran dem er et stort kort over banken (handout 1), samt nogle brikker, der repræsenterer bankansatte, kunder og dem selv.

Planlægningsmødet har to funktioner. For det første er det en god idé at få et overblik over banken og en mulighed for Oliver at uddelegere, hvad de forskelliges opgave i selve bankkuppet er. For det andet er det en god måde at få spillerne til at træde i karakter. Intrigerne og magtkampene skal begynde at spire, men foreløbig kun i det små. Mødet må højest vare en halv times effektiv spiltid.

Vigrid Bank er ikke en bank, der gør et stort væsen af sig. Det er da heller ikke nogen stor bank på nogen måde. I en sådan lille bank forventes ikke at være de store værdier, hvilket er grunden til ingen har forsøgt et rigtigt bankkup mod den. Men værdier - det er der. Ikke alle er dog til at tage at føle på.

Kuppet i kuppet

I banken er der godt og vel 5 til 6 millioner euro i hårde kontanter og værdigenstande såsom diamanter og den slags. Til gengæld er banken opbevaringscentral for adskillige millionærers samlede opsparing, godt camoufleret af bankens ydmyge fremtoning. I bankens computersystem ligger de rigtige penge. 200 millioner euro til den der er fiks på fingrene.

Oliver er lederen og har fortalt alle om de 5 til 6 millioner, hvilket heller ikke er en dårlig timeløn. Hvad han ikke har fortalt alle, er at han selv, LJ og Viktor har tænkt sig at overføre de 200 millioner til deres separate kontoer på Cayman øerne, uden de andre får en bid af kagen vel og mærket. Hvorfor dele med flere end højest nødvendigt? For at lave pengeoverførslen kræver det at man har adgang til bankens hovedcomputer, der står sikkert indenfor i selve bankboks 1. Det er også derfor at Oliver bilder resten af holdet ind at de bliver nødt til at bryde ind i boks 1, før de kan få indholdet i boks 2. Det er en halv sandhed. For at slukke alarmsystemet helt, skal det slukkes via hovedcomputeren ja, men det tager tid. Det ville være hurtigere og rent faktisk mindre risikabelt at skynde sig ind i banken, at sprænge boks 2 og skynde sig ud igen uden tanke for alarm. Udbyttet vil være mindre (hvilket også er Olivers salgskrog) men risikoen en hel del mindre.

Planen

Som bankrøver er der et part ting man skal tage hensyn til, før man går i gang:

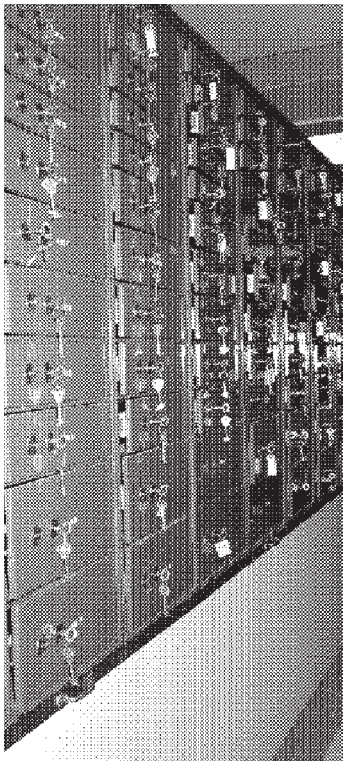
1. Man må ikke holde parkeret foran banken, så en eventuel udkigsmand, må placeres inde i selve banken.
2. Der er fem bankansatte foruden en direktør og en bankbetjent i Vigrid Bank hver lørdag formiddag. Søndag er der lukket og resten af ugen er der ti ansatte foruden direktøren og en bankbetjent.
3. Hver bankansat, der sidder ved skranken, har adgang til en alarmknap.
4. Efter I har holdt banken under opsyn, har I lært, at der gennemsnitligt er mellem 3 og 10 kunder i banken af gangen.
5. Der er to bankbokse. En til bankens valutabeholdning og en med små bokse til kundernes personlige værdigenstande. Der er helt sikkert flest værdier at finde i de små bokse.
6. Computerprogrammet Freyr er designet til at styre bankens elektroniske låse.
7. Foruden de elektroniske låse er der de to bankbokses manuelle låse, der kan klares med det rette forarbejde af en mand med forstand på sprængstoffer.
8. Det vil tage en time for de rigtige folk med de rigtige evner at åbne boksen.
9. Udbyttet burde ligge på de godt 5-6 millioner euro (eller 200 millioner euro, hvis man hedder Oliver, LJ eller Viktor, hvilket så vil være det største bankkup i Danmarkshistorien).

Det er nu Oliver skal træde i karakter og fordele opgaverne blandt spillerne. Planen er som følger:

1. Røveriet skal ske lørdag omkring 10.30. I slår til, når det ser ud til at der er mindst kunder i banken. *Problemet er at der altid er folk i banken.*
2. Heine Dahl skaffer en varevogn og en personbil. Alle kører med og begge biler parkeres i baggården til banken lige før røveriet.
3. Mona går ind i banken med metal i sin taske. Hun bliver stoppet af vagten og taget med ind på kontoret, for at tømme tasken. Her slår hun vagten ned og slukker metaldetektorerne.
4. Alle folk der er ansat som crowdcontrol farer ind af hoveddøren med pistolerne hævede og strømper over hovedet. Få styr på folk og sørg for at de ikke gør noget dumt. Sørg også for at bankpersonalet ikke trykker på nogle alarmknapper.
5. Heine Dahl låser døren efter alle er inde, sætter "Lukket pga. bankrøveri" skiltet i vinduet og trækker i vagtens uniform for derefter at stå vagt.
6. Viktor går i gang med hovedbankboksens døre og forsøger at bryde den op med sit tekniske happengut. Så snart han er inde, går han i gang med at bryde koderne på computeren, så bankboks 2 kan åbnes uden vold og uden at alarmen går hos politiet og det nærmeste vagtselskab. Alt dette vil godt og vel tage mellem en halv til en hel time. *Planen er faktisk god nok, men grunden til at det tager så lang tid, er at pengene skal overføres til deres kontoer og ikke fordi det tager lang tid at åbne bankboksens elektroniske låse.*
7. Når de elektroniske låse er åbnet træder Oksen til. Med et par få velplacerede, men dæmpede, stykker plastiksprængstof, blæser han dørene af boks nummer 2.
8. Hvis alt er gået vel går alle ud af bagdøren og ud til bilerne. Alle kører væk.
9. Hvis noget er gået galt, alarmen og banken bliver omringet er der en alternativ flugtvej. Den går gennem bankens kloaksystem. Det kræver at Oksen sprænger et hul i gulvet inde på personaletoilettet.

En vigtig detalje er at Viktor har udviklet et program til at bryde koder kaldt S.U.R.T (Security Unit Ramming Technology). I selve programmet og computeren er der indbygget et ekstra sikkerhedssystem, der udsender en svag EMP (Elektromagnetisk Puls), der ødelægger alle elektroniske kredsløb i et par hundrede meters radius, hvad enten det er bankdatabaser, bombetændingsmekanismer, bankbokse eller lignende. Systemet udløses i det tilfælde, hvor Viktor enten selv aktivere den, han ikke har skrevet koden i 15 minutter eller i tilfælde af, at han dør. Hans hjerterytme bliver digitalt sendt til programmet, og stopper det, siger det boom. Faktisk siger det boom i mere end en forstand, for en ting er at alt mekanisk går ud, men det aktivere samtidig Oksens C4 plastiksprængstof, Oksen har rundt om livet (eller hvor han nu har nået at placere det).

Planlægningsseancen slutter når spillederne har formidlet de faktuelle oplysninger og den fantastiske plan. Hvis spillerne ikke kan bliver enige (måske fordi de er ved at leve sig ind i karaktererne), må spillederen eller Oliver skære igennem. Det er jo ikke et demokrati.



2. Kuppet

Inde i banken er der otte kunder; pensionisten, turisten, de to teenagetøser, Sukker Sofus, moren med skrigeungen og den civile betjent. I banken er der yderligere fem ansatte. Tre står ban skranken og en sidder ved at skrivebord lidt bag i banken. Den sidste ansatte sidder i baglokalet og nyder en velfortjent kop pausekaffe. Derudover er direktøren inde på sit kontor og på sit eget kontor sidder betjenten. Der sidder en heavy-rocker på toilettet og læser tegneserie og der vil komme yderligere en person i form af en bankrøver. Gidsler bliver i alt : 17.

Det gælder for spillerne at få kontrol over banken, undgå at alarmen går i gang, få åbnet boksene og samtidig undgå at der kommer flere kunder ind i banken. Det gælder for spillederen om at forstyrre spillerne mest muligt i deres forsøg på at få kontrol. Spillerne skal helst glemme, at de nogensinde havde en plan.

I løbet af denne blok vil de forskellige gidsler tage del i forskellige scener, der opstår undervejs. I hvilken rækkefølge, de vil opstå, er helt op til spillederen. Det kan afhænge af hvem spillerne taler med, eller det kan smides ind for at holde spillerne på mærkerne.

Gidsler

Her følger en kort liste med gennemgang af de NPC'er, der befinder sig i banken fra starten af. En mere indgående beskrivelse af hvert enkel NPC vil være at finde i det seperate bipersonskapitel.

Pensionist : Gerda Sjørring er en lille, tæt og meget gammel dame med gangstativ og rød jakke og sort baskerhue.

Turist : William Chester Elvis Tyler III er amerikansk turist, der storsmilende og med solbrændt hud er iført hawaiiskjorte og skijakke.

To teenagetøser : Hanne Hoffmann og Laila Emilie Philipsen er begge teenagetøser af den værste slags. Iført det nyeste skrig kommenterer de storgrinende og dybt internt samtlige mennesker, de ser, mens de konstant SMS'er til deres ligeså frygtelige veninder.

Mor med baby : Lisbeth Kjær er 22 år og alenemor til babyen Birthe. Hun ser træt ud og går i gammelt slidt tøj, der ser ud som det er smidt på hendes ranglede krop. Der skal ikke meget til for at få Birthe til at skrige, hvilket irriterer alle, der står omkring Lisbeth og Birthe.

Civil betjent : Allan Erling Garm ligner den gennemsnitlige dansker med sit overskæg, kommunefarvede hår og ølvom. Han er civilbetjent, men forholder sig til at begynde med i ro.

Heavy rocker : Peter Larsen sidder på toilettet og læser tegneserie, selvom han har lovet kæresten, at han er ude og søge efter arbejde. Med sit lange fedtede hår, sorte tætsiddende bukser og dødsmetal t-shirt ligner Peter Larsen en typisk heavy metal freak.

Bankrøver : Bjarne Strøm Nilsen er bankrøver i Adidas joggingtøj og hjemmelavet skimaske, der dækker det røde hår og fregnerne. Han har fået at vide, at han skal røve Vigrid Bank kl.10.30 og at der ikke må ske unødig vold, med mindre det er på en bankansat, der hedder Helle.

Direktør : Direktør Vigrid er en ældre korpulent herre i pænt jakkesæt og måne på toppen. Han har arrangeret et bankkup kl.10.30, og tror at spillerne er det aftalte bankkup.

Moden Kvindelige bankansat : Laura Kirstine Josefsen er en moden kvinde, der med sit lyst farvede hår desperat forsøger at holde alle tegn på alderdom langt væk. Hun går pænt klædt, har en affære med direktøren og hader Helle.

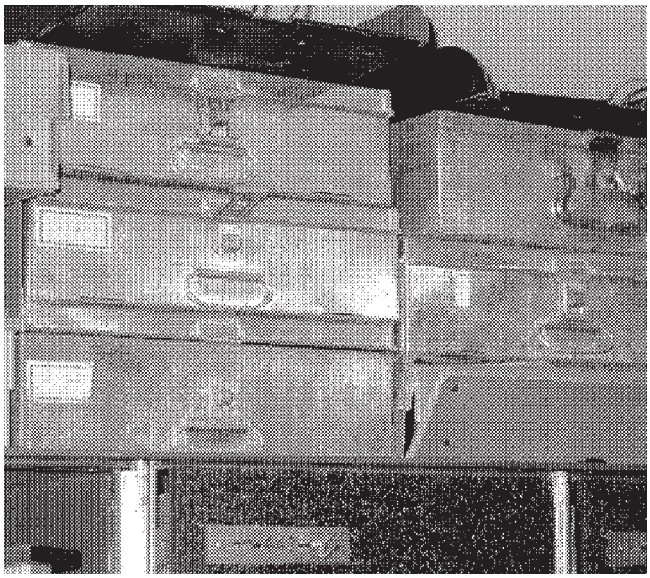
Smilende Kvindelig bankansat : Trine Dorf Halv-Nilsen ser kedelig ud. Hun er pænt klædt på, men ligner mest af alt en røvkedelig bibliotikar.

Yngre Kvindelig bankansat : Helle Balder er lille, lækker og har blåt hår. Hun er iført et stiligt jakkesæt og nederdel og så afpresser hun direktøren for en hulens masse penge.

Yngre Mandlig bankansat : Lars Ulrik Balling er ung og savner spænding i sin tilværelse. Det forsøger han at kompensere for ved at iføre sig outrerede 70'er jakkesæt på arbejde.

Ældre Mandlig bankansat : Peter Hasvig Sønderby er 72 år og ligner mest af alt en engelsk butler. I sit stille sind går han og glæder sig til 50 års jubilæum, der er om to uger.

Bankbetjent : Simon Åge Orm er 52 år og bankens eneste fastansatte bankbetjent. I dag holder han 25- års jubilæum, og er i den anledning indbudt til kaffe på direktørens kontor.



Scene 2.1: Alarmen

I en bank er man som regel ikke i tvivl om at der er gået en alarm eller ej. Men hvad nu, hvis det er en lydløs alarm? Lad Viktor finde nogle ledninger der går fra den ene af alarmerne. Han kan se, at de ledninger tilhører en lydløs alarm, der fører direkte til politiet. En alarm denne bank ifølge tegningerne ikke burde have. En alarm man ikke kan se om er gået, medmindre man sidder på den pågældende politistation. Hvorfor var der ingen der vidste, at den alarm var der? Havde spillerne styr på hvor bankpersonalets hænder var under deres entré, eller havde de for travlt med at skræmme alle kunderne? Lad spillerne tænke lidt over det, mens de helst skal begynde at beskylde hinanden for ikke at gøre deres job ordentligt.

Scene 2.2: Direktør Vigrids kommentarer

Direktør Vigrid er træt af banken og sit job. Det hjælper heller ikke, at én af de bankansatte, Helle, afpresser ham for en hel del penge med et videobånd hvorpå han røvpuler hende. Han vil hellere end gerne trække sig tilbage fra det hele til hotel Skattely på Spaniens østkyst. Derfor har Vigrid arrangeret et bankkup. Han ved ikke hvem, der vil udføre det, men kun at det sker klokken 10.30. Derudover skal det se voldsomt ud, men ellers være ganske ufarligt. Manden direktør Vigrid har fået til at arrangere det, har lovet at der ikke vil ske skade på nogen (ud over Helle altså) og at der ikke vil være patroner i pistolerne (i hvert fald ikke særlig mange). Alt i alt skal der bare stjæles lidt penge, så der kan falde en sjat forsikringspenge tilbage i skødet på direktøren selv, foruden det store og veludmålte gyldne håndtryk, han vil modtage af bestyrelsen for svie og smerte og tro korpsånd, når han trækker sig tilbage på grund af den traumatiske oplevelse.

Af denne grund viser direktøren ikke ligefrem frygt under første etape af kuppet. Han tror det hele er planlagt. Han prøver så vidt muligt at spille den bekymrede bankdirektør, men så længe der ikke er kommet nogen gidsler til skade, vil han tro bankrøverne alle er en del af det bestilte job. Hvad direktøren ikke ved er, at denne gruppe bankrøvere har patroner i deres skydevåben og ikke er blege for at bruge unødig vold på nogen som helst. Hvis røverne går hårdt til den, vil han begynde at stille sig imellem og sige at der bestemt ikke er grund til unødig vold, mens han henkastet nikker hen imod Helle. Og hvis spillerne først bliver rigtig voldsomme vil han blive helt panisk og begynde at skælde bankrøverne ud over at de ikke følger planen. Det var ikke det, de havde aftalt osv. Det er først, når den enlige bankrøver kommer ind i banken, at fejlen til fulde går op for direktøren.

Scene 2.3: Sukker Sofus

Inde i banken sidder Sukker Sofus og følger med i begivenhederne. Lige bortset fra at han altså ikke kan se en meter. Han er en gammel kending til røverne og er blind af sukkersyge, men det holder ham ikke fra at genkende stemmerne fra flere af de involverede bankrøvere. Sukker Sofus er tidligere kriminel og han vil gøre alt for at være med *"hvor det sner"* bare en sidste gang. Han vil plage om at få en pistol, for *"bare fordi man er blind, kan man vel godt se skræmmende ud..."* Når så det virkelig sner, bliver Sukker Sofus uden tvivl lidt for ivrig. Og så er han for øvrigt utrolig bedrevidende, eftersom han jo er "oldschool" (en pæn måde at sige at han er pisse irriterende).

Scene 2.4: Pensionistens dårlige hjerte
Gerda Sjørring kommer på et tidspunkt til at mangle sin hjertemedicin. Hun har et par piller, men de har gemt sig i foret i jakken, eftersom der er hul i hendes jakkelomme. Da hun ikke kan finde sin medicin, går hun i panik og begynder at gispe efter vejret og tage sig til hjertet. Hun ser helt forkert ud i ansigtet, mens hun forgæves forsøger at lede efter sine piller. Eftersom Gerda er racist (selvom det nok ikke er det ord, hun selv bruger), nægter hun at modtage hjælp fra folk af anden hudfarve, da de helt sikkert kun er ude på at voldtage hende eller det der er værre.

Scene 2.5: Den amerikanske turist
William Elvis Chester Tyler III rejser sig pludselig op. Han mener ikke, at dette bankkup kan have noget med ham at gøre. Eftersom det amerikanske folk adskillige gange har klaret skærene for de slatne europæere, kan det ikke passe andet, end at han får lov til at gå. Han står med passet i hånden og kræver immunitet overfor denne modbydelige opførsel. *"If it wasn't for us, you guys would be speaking German right now, for Christ sakes."* Han kræver at få lov til at gå.

Scene 2.6: Teenagetøserne
I et hjørne af banken har de to teenagetøser krympet sig sammen. Viklet ind i hinanden bruger de det meste af tiden på at tude hjerteskærende og gøre hinanden mere hysteriske end godt er. De har begge mobiltelefoner, der vil begynde at ringe i tide og utide. Det er alle veninderne, der vil vide, hvornår de skal mødes og hvor de bliver af og hvem var ham den lækre fyr de var sammen med i lørdags og så videre...

Scene 2.7: Manden på toilettet
Hvis ikke spillerne starter med at tjekke toiletterne, vil Peter Larsen på et tidspunkt dukke op for at tage del i legen. Der er tre måder man kan opdage Peter på.

Spillederen kan enten gøre opmærksom på, at der én eller flere gidsler, der gerne vil på toilettet. Hvis spillerne giver efter og går med ud på herretoilettet, vil de se, at den ene bås er låst og at der lyder dæmpet musik derinde fra. Det er Peter Larsen, der hører heavy metal på walkmannen.

En anden mulighed er for *skæbnespillederen* at hviske til Ulrik, at det er på tide at han får pumpet noget heroin i årene. Et klassisk sted at gøre den slags er på toilettet. Her vil han, som før nævnt, høre musik fra en låst bås.

En sidste måde er at Peter Larsen selv kommer ud. Fuldstændig uvidende om det aktuelle bankkup kommer han vadende fra herretoilettet med walkmannen skruet op for fuld styrke. Det vil tage nogle sekunder, før han finder ud af hvad det lige er, der foregår.

Scene 2.8: Den nye bankrøver
Bjarne Strøm Nilsen braser ind i banken med sit oversavede jagtgevær. I hvert fald hvis ikke bankrøverne har låst døren. Han råber højt og prøver forgæves at virke meget intimiderende, hvilket er lidt ørkesløst eftersom gidslerne allerede er hunderædde og bankrøverne kan kun rynke lidt på næsen over denne amatør.

Scene 2.9: Skrigeungen
Lisbeths unge, Birthe, begynder at skrige. Og hun bliver ved. Og ved. Og ved. Det er ved at gå alle på nerverne. Den lille lorteunge *vil* bare ikke holde kæft. Det er specielt ved at gå Viktor og Oksen på nerverne, da de skal have ro til deres præcisionsarbejde. Big T kan heller ikke se sig fri for at have lyst til at kværke den lille møgunge. Se eventuelt forslag til denne scene i guiden til skæbnespillederen.

Scene 2.10: Jalousi på jobbet
Den ældre kvindelige ansatte Laura hader synet af den yngre bankansatte Helle, efter bankdirektøren nu er mere interesseret i Helle end hende. På et eller andet tidspunkt bliver det Laura nok, hvis altså direktøren og Helle sidder i nærheden af hinanden, eller hvis hun selv sidder i nærheden af enten Helle eller direktøren. Hun begynder at komme med bidende kommentarer til dem. Hun kan ikke holde kæft. Helle der selv er kort for munden, giver igen af samme skuffe. Hvis ikke der bliver reageret fra spillernes side, vil det blive til et regulært skænderi og efterfølgende catfight.

Scene 2.11: Tolerancetærsklen
Peter Hasvig Sønderby kan ikke længere tolerere kriminelle. De er samfundets bærme, der har kostet ham sin kone. Så før eller siden bliver det den kære hr. Sønderby nok. Dette øjeblik kan meget vel være, hvis spillerne er ved at straffe et eller andet stakkels gidsel. Så vil han rejse sig op og begynde at skælde ud. Tres års harme vil vælte ud over spillerne.

Selvom de truer ham med pistoler og alskens smerte vil han blive ved, for hvad har han alligevel at leve for? De har jo allerede taget det, han holdt mest af. Det er jo deres skyld at samfundet er som det er i dag. Ældre mennesker kan ikke gå i fred på gaden osv. Dette vil naturligvis være et cue for Gerda Sjørring at stemme i med sine samfundsbetragtninger (hvis hun da ikke lige er død i mellemtiden).

3. Alarm

Blok nummer tre, Alarm, begynder når spillerne kan mærke, at de begynder at komme nær deres mål. Boksenes elektroniske forsvar er ved at være i knæ og Oksen er stille og roligt ved at gøre sig klar med diverse eksplosive remedier. Bankrøverne kan allerede dufte pengene, da det eneste, der ikke må ske, selvfølgelig sker. Alarmen går.

Scenerne i blok tre kan spilles kronologisk, men man kan sprænge i dem, hvis man har lyst. Det kan jo være at spillerne vælger at svare forhandleren (scene 3.2) med at dræbe et gidsel. Det vil måske få politiet til lave strømafbrydelse (scene 3.7) eller give spillerne en advarsel (scene 3.8) med det samme.

Det er også her, man kan spare lidt tid, hvis man altså er i tidsnød. Under første playtest introducerede vi forhandleren (scene 3.2), fik ham ind i banken og fik derefter også lægen ind i banken (scene 3.3). Efter de værst tilredte gidsler var behandlet og bragt ud af banken (scene 3.6), lod vi forhandleren kalde Oliver en Nigger (slutningen af scene 3.7), hvorefter ragnarok (blok 4) gik i gang helt af sig selv.

Scene 3.1: Alarmen går

Helle har sat sig op for at starte bankens alarm, koste hvad det vil. På en tidspunkt hvor spillerne er travlt optaget, niver hun babyen (hvis hun da stadig er i live) så ungen begynder at hyle og mens dette distraherer og irriterer spillerne igen, kravler Helle hen mod alarmknapperne. Hvis spillerne har nakket babyen, hvisker Helle til hvem der stadig er i live og i nærheden af hende, at de skal distrahere røverne, mens hun kravler hen til alarmknappen.

Så mens Helle kravler mod alarmknappen skal spilleren helst være optaget af en meget skrålende baby, eller en voksen, der ”pludselig” får meget ondt i maven og har brug for hjælp. Med mindre en af spillerne specifikt siger, at han eller hun holder øje med resten af gidslerne, så lad Helle nå hen til disken og trykke på alarmen. Alarmen er lydløs, men en blinkende pære under bordet indikerer, at den er i fuld gang.

Viktors laptop begynder i det andet rum at blinke faretruende. ”ALERT; ALERT”. En eller anden har sat alarmen i gang. Medmindre spillerne snupper Helle i det, så lad være med at sige noget. Nævn det henkastet for den kære Viktor og lad så spillerne panikke. Før de ved af det, er banken omringet af politibiler og tv-vogne fra diverse nyhedskanaler.

Scene 3.2: Kontakt
En telefon ringer. Telefonen står på en af skrivebordene inde midt i banken. Den bliver ved med at ringe til spillerne tager den. Hvis de stadig nægter at tage den, begynder samtlige telefoner i banken at ringe, noget der kan forstyrre arbejdskoncentrationen for selv den bedste.

Tager spillerne telefonen, vil de høre Kristian "Krede" Woitowits i den anden ende. Han er forhandleren. Han vil starte med at præsentere sig og derefter forsøge at vinde spillernes tillid ved at spørge til bankrøvernes krav og gidslernes helbred. Hvis de fortæller om tilskadekomne gidsler, vil han anmode om lov til at sende en læge ind i banken.

Krede vil forsøge at gøre det klart for spillerne, at den eneste måde de kan komme ud i live er ved at samarbejde med ham. Der skal en forhandling i gang. Hvis de hjælper ham, vil han hjælpe dem. Når først kontakten er gjort, vil han forsøge at få spillerne til at løslade et gidsel for at få dem til at *"vise deres gode side, for hvad gør et gidsel fra eller til?"*. Til gengæld vil han se, hvad han kan gøre med nogle af de krav, spillerne sikkert er kommet med.

Hvis spillerne smider røret på, vil telefonen ringe igen. Og igen . Og igen.

Scene 3.3: Lægebesøg
Hvis spillerne accepterer, kommer der en læge ind i banken. Det er en ældre herre iført hvid sygehuskittel og en sort overfrakke. Med sig bærer han en lægetaske. På sit klingende svensk skælder dr. Svenson spillerne ud, for det ser jo herrens ud, og det er da snart på tide, at folk begyndte at opføre sig som civiliserede mennesker osv. Mest af alt gør han dette for at dække over sin egen nervøsitet, eftersom politiet har overtalt ham til at plante et lille mikrokamera inde i banken. Kameraet ligger i tasken og er ikke større end en tændstikæske. Mens han lapper en af gidslerne sammen, vil han forsøge at liste kameraet ned i en plante eller lignende.

Spillerne kan opdage det, ved at slå Årvågenhed + Lusk. Hvis han bliver opdaget, vil han først nægte, men hvis spillerne bliver fysiske, vil han forklare at de andre, politiet, pressede ham til det. Han plejer ellers aldrig at gøre den slags osv.

Scene 3.4: Varmeafbrydelse
Bankens indetemperatur begynder at falde. Politiet har slukket varmeanlægget og med minus 20 grader udenfor tager det ikke lang tid før bankens indvendige areal er under stuetemperatur. Og det bliver hurtigt koldere.

Den eneste måde de kan få varmen tilbage på, er ved at forhandle den tilbage. De kan så vælge enten at frigive gidsler for varme, eller true med at skyde gidsler for varme. Hvad der virker bedst, er helt op til spillederne.

Scene 3.5: Forhandling
Efter den sidste forhandling har Krede ikke ladet høre fra sig i godt en halv time. Pludselig ringer telefonen igen. Det er Krede. Han spørger om folk er blevet sultne. Hvis varmen ikke er kommet på igen, hører han også til om de kan holde varmen, for han kan sagtens komme ind med tæpper til gidslerne. Han vil naturligvis forsøge at forhandle sig til frigivelsen af et gidsel for maden og tæpperne.

Scene 3.6: Gidseludveksling
Hvis Krede får overtalt spillerne til at frigive gidsler, vil han starte med kvinder og børn, dernæst pensionister og til sidst de mandlige gidsler. Hver gang et gidsel går ud ad bankdøren, kan man høre politihelikopteren i luften over banken, og se de mange politibiler, der i en radius af 50 meter danner afspærringen omkring den gamle bank. Derudover er der politifolk, journalister og en efterhånden meget stor skare af nysgerrige tilskuere.

Når gidslet forlader bygningen bliver det med det samme modtaget af to politifolk, der løber dem i møde. Hvis spillerne står i døren eller nær vinduet, vil de straks have 5-10 røde prikker fra snigskytters laserlys på deres krop. Men så længe de har gidsler og kameraerne kører, bliver der ikke trykket på aftrækkeren.

Scene 3.7: Strømafbrydelse
Strømmen går, og med ét bliver banken mørk som graven. Det eneste lys er nu de kæmpe lysprojektere, der kaster et blændende lys ind i banken. Væk er lyden af summende computere og glimtende neonrør. Birthe Kjær begynder at græde, men resten af gidslerne holder vejret i spænding. Telefonen ringer. Det er Krede der lyder mere desperat end sædvanlig. Han siger, at han kommer ind i banken. Før nogle af bankrøverne kan nå at sige imod, lægger han røret på. Som en silhuet i det stærke modlys kommer Krede op til døren og banker på.

Hvis han bliver lukket ind vil han søge at tale lederen, Oliver, til fornuft. Han giver Oliver et ultimatum: enten frigives alle gidslerne og bankrøverne overgiver sig inden 10 minutter, ellers vil Banken blive stormet. Krede fortæller at operationen ikke længere er i hans hænder. Derefter går han. Hvis ikke han får lov til at gå, siger han, at han kun har fået nogle få minutter at snakke med dem i. Hvis ikke han er ude inden de er gået, vil snigskytterne få frit råderum. Der er jo en grund til, at han står ved vinduet. Krede føler med sine rastafletninger til sidst sig så meget på bølgelængde med Oliver, at han siger: ”I ved at det er jeres eneste mulighed. Gør nu det eneste rigtige, nigger...” Hvis spilleren spiller Oliver rigtigt, er det nok det sidste Krede får lov at sige i levende live.

Scene 3.8: En advarsel

Der er en trykkende stemning i den gamle bank. Stilhed før stormen. Telefonen ringer. I den anden ende er Oberst Hrymr. Han ringer blot for at sige tiden er udløbet, og spillernes mulighed for at gå fra dette med livet i behold er slut. Han vil blot fortælle dem det personligt, mens de endnu var i live. Derefter bliver røret lagt på.

4. Ragnarok!

Situationen i banken er fucked for at sige det mildt. Det er nu, at alt går galt og mistilliden skal være helt i førersædet. De interne stridigheder går amok, alle skyder på alle og alle dør.

At forudse hvordan situationen på nuværende tidspunkt ser ud, er så godt som umuligt. Derfor er der ingen scener som sådan, men kun en række punkter, man kan, om man vil, gøre brug af, for at nå en passende afslutning på dette ret så mislykkede bankkup.

1. Der skal i løbet af scenariet være skabt så meget splid internt i gruppen, at der er grobund for et godt gedigent skænderi i efterfølgende standoff.
2. Dette kan være fordi LJ har skabt en hel del tvivl hos Oliver omkring Monas kærlighed. LJ kan jo have fortalt faktum omkring Monas indtægter, mens Oliver var bag tremmer (hun tjente penge på prostitution). I et efterfølgende skænderi er Ulrik og Heine på Monas side. Ulrik fordi han er forelsket i pigen og Heine fordi han bliver beskyldt for at have gået i seng med Olivers kone, når alt han gjorde var at betale sig til lidt sex. LJ og Big T er på Olivers side. LJ fordi han vil have Mona af vejen og Oliver på glatis, og Big T. fordi han er gammel buddy med Oliver. Oksen og Viktor fatter ikke helt hvad der foregår.
3. Den kan også være på grund af den urimelige fordeling af bankens fysiske samt digital forekomst af likvide midler. Nogle af bankrøverne er måske ikke tilfreds med den bid af kagen, de er blevet tilbudt. Især ikke hvis de i løbet af scenariet har fundet ud af at LJ, Oliver og Viktor snyder resten af banden så det driver ned af væggene.
4. Spillerne skal helst være midt i et stort skænderi med løse aftrækker fingre, da den civile betjent Garm udnytter sig af kaoset og trækker sin ankelpistol og sigter mod den nærmeste. Dette øjebliks kaos kan så videre udnyttes af de gidsler, der stadig er i live. De kan forsøge at overfalde en bankrøver og bruge deres våben mod hvem, der lige er i nærheden.
5. Mens shoot out foregår, forsøger Politiets Indsats Styrke et angreb. P.I.S vælter ind gennem kuppelen i loftet, bagdøren og fordøren. Frontpartiet af døren bliver trykket ind af den panserede mandskabsvogn ”Hagl-Far” under ledelse af Oberst Hrymr selv.
6. En eller flere kan forsøge at stikke af enten ved at sprænge sig vej til kloakken indefra personalets toilet eller via bilerne i baggården. Bilerne er et no-go, da der på nuværende tidspunkt er en hel del snigskytter på tagene omkring dem. Kloakken er heller ikke den store optur vores kære antihelte havde håbet på. Hernede er P.I.S. allerede udstationeret for at kunne komme den vej op i banken. Skuddueller, død og ødelæggelse er uundgåelig.
7. Hvis Viktor bliver skudt på et tidspunkt (chancerne taler for det) vil S.U.R.T. udsende sin EMP, der kortslutter alle elektriske foranstaltninger i en radius af 300 meter. Desværre kortslutter den også Oksens tændingsmekanismer til sprængstoffet, hvilket resulterer i at bomberne går af, så frem de er sat til. Bomben Oksen selv bærer om livet går af under alle omstændigheder (og den er kraftig).

Om alle skal dø en horribel død for frænders hånd, eller om der skal være chance for overlevende, er op til spillederen. Men man kan jo fristes til at sige, at det ikke gik så godt i den oprindelige Ragnarok.

En passende slutning vil være at halvdelen af banken er raseret efter Oksens sprængladninger. Spredt over et større areal er en håndfuld overlevende. Måske endda et par bankrøvere. De kan nu hører gennem den spredte røg og glitrende ild varsomme skridt og hvisken gennem gasmasker.

”Ham her er død.”
”Sikker?”
”Ja, halvdelen af ansigtet mangler”.
”Her er en til…”
”Levende?”
”Nej, bagbundet og skudt i baghovedet. Svin.”
”Der er en bankrøver her. Han er levende.”
”Skyd”
”Men han vil overgive sig”
”Den er en ordre. Oberst Hrymr sagde ingen overlevende.”
BAM.

Banken

I det efterfølgende er der en beskrivelse af Vigrid Banken og dens lokaler. For at opnå en større overskuelighed over banken er den inddelt i fem overordnende områder, de er som følger:

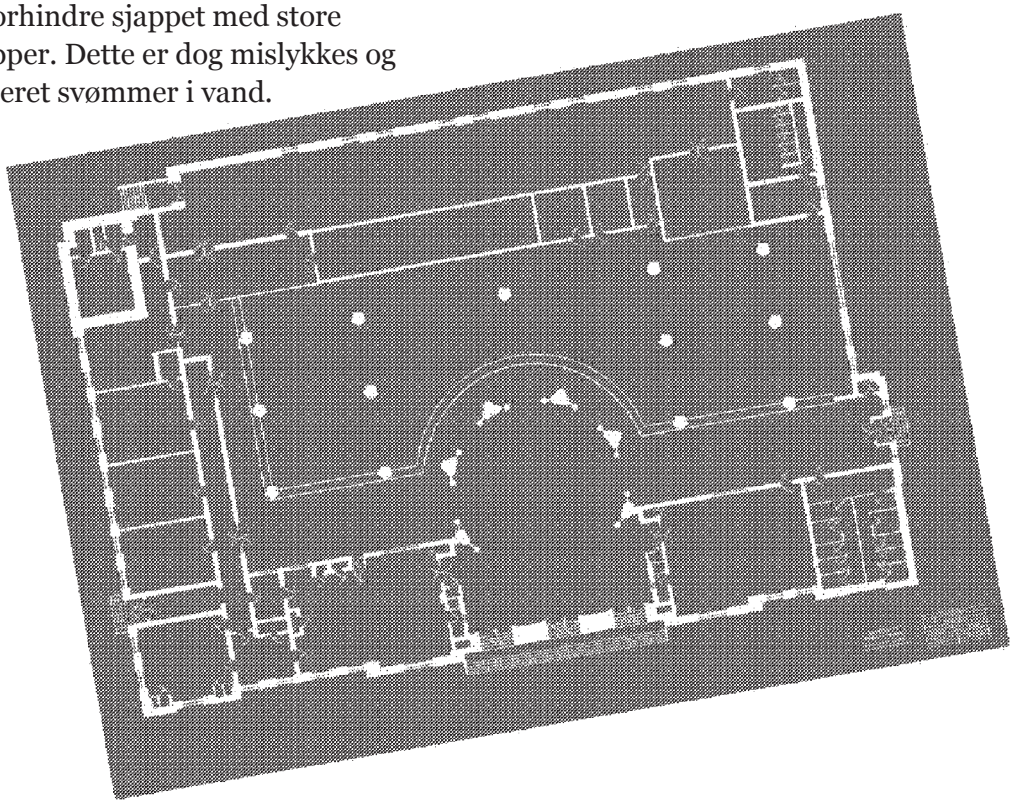
- Ekspeditionsområde og kundetoilet.
- Kontorerne
- Mødelokalerne
- Baglokale samt de ansattes område
- Bokse og filkabinet.

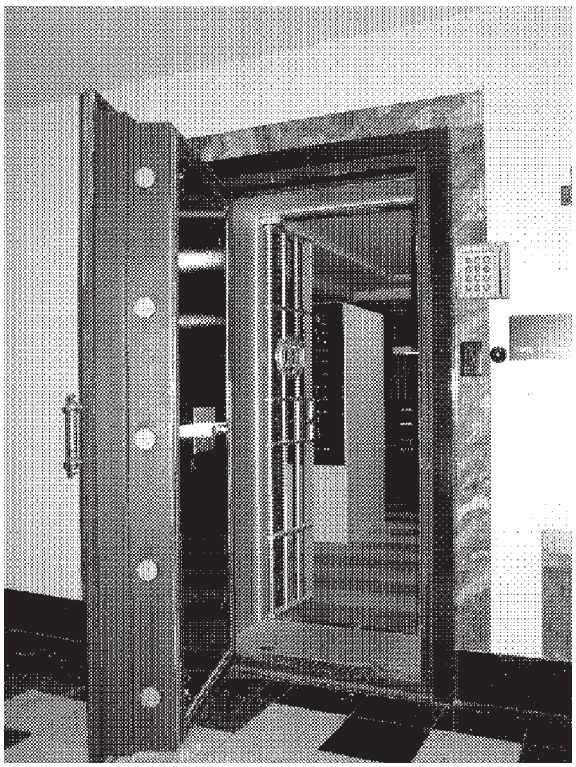
Ekspeditionsområdet og kundetoilet
Ekspeditionsområdet består hovedsageligt af bankens hovedlokale, hvor kundeekspedition af bankens daglige kunder forgår. Gulvet er belagt med marmorlignende fliser, der fortsætter en meter op af vægen, for dernæst at gå over i en råhvid farve. Dette skal give indtryk af velstand, og aflede kundes tanker om pengeproblemer i hverdagen. For tiden er gulvet tilsølet i sjap, som kunderne trækker ind udefra. De større vandputter er mest udbredt i indgangspartiet, hvor man har forsøgt at forhindre sjappet med store industrigulvtæpper. Dette er dog mislykkes og tæpperne decideret svømmer i vand.

I ekspeditionsområdet er der mørkebrune lædersofaer til bankens kunder samt legeområder, indeholdende det sædvanlige spartanske antal LEGO-klodser til kundernes utålmodige unger.

En dør med et genkendeligt skilt fortæller kunder at bag døren kan man forvendte at finde toiletter til henholdsvis herre og damer. Toiletterne er holdt i samme overflader som hovedlokalet. Skillevæggene og dørene til det lille private rum er i en lidt mørkere nuance end væggene, og noget kunne tyde på at maleren var løbet tør for maling, da han kom til wc'erne. Armaturerne er klassiske og enkelt udarbejdet i guld-look-a-like-metal.

Vi vil lige gør opmærksom på Peter Larsen, der nyder sit toiletbesøg med heavyrock og et Giga-tegneseriehæfte, sidder på et af disse toiletter.





En trappeafsats adskiller spørgsmålene omkring pengesager og ventetid og fungerer som diskretionslinje ved kassen. Fliserne på podiet er i området dækket med et grønt, græslignende, gulvtæppe. Bag fire deske står skrankepaverne og papirnusserne og bare venter på, at det bliver din tur.

Bag en hær af skillevægge, stillet op for at adskille kundernes private pengespørgsmål fra de øvrige kunders, finder vi bordene, hvor den tålmodige bankansatte lytter til din klagen over, at du ikke har penge nok, og at du nok skal få orden i dine pengesager, hvis bare du kunne låne lidt flere penge. En sang de har hørt op til flere tusinde gange før, og den hitter stadig ikke.

Bagerst i rummet finder man et lille filkabinet, hvor utallige standardskemaer er placeret, og ved siden af dem en printer.

Kontorerne
Der er tre kontorer i banken: sekretærens, direktør Vigrids og bankbetjentens. På alle tre kontorer er gulvet beklædt med det selvsamme grønne gulvtæppe, der også var at finde i ekspeditionsområdet. Intentionen var oprindeligt at gulvtæppet skulle lede tankerne hen i mod sommer og sol i en kold vintertid. For tiden leder det kun tankerne henmod slidte gulvtæpper og dårligt design anno 1969.

Sekretærens kontor er et enkelt og spartansk indrettet kontormiljø med nøgne vægge. Siden sekretæren er taget på juleferie, er der ikke blevet vandet blomster, selvom direktøren lovede, han nok skulle få det gjort.

Direktørens kontor er også holdt enkelt, men knap så spartansk. Et stor tungt skrivebord er velplaceret i rummet, og bag det findes en stor og tung læderstol, der udstråler en konges magt. På væggene er der et maleri, 63cm x 50cm, af den post-impressionistiske maler Vincent Van Gogh - med titlen ”Still Life Of The Irises”.

På bankbetjentenes kontor er der en svag summen fra computeren, der evig og altid er tændt. På kontorbordet er der opstillet fem monitorer, der med et interval på 30 sekunder skifter mellem de femten forskellige kameraer i bygningen. Det er herinde, at banken holdes under opsyn og glemte sager kan afhentes.

I et aflåst skab hænger to rifler, der kan anvendes i situationer, hvor personalet er truet af eventuelle trusler udefra, for eksempel i form af voldelige bankrøvere.

Som et lille afsnit til sikkerhedssystemet, kan man finde serveren, der optager billederne fra kameraerne i et aflåst rum i ekspeditionsområdet. Systemet anvender ikke samme sikkerhedssystem som bankboksene, men derimod et mere simpelt system.

Mødelokalerne
Udover bankens private kunder, er der også prominente (stinkende rige) kunder og erhvervskunder, der kræver særlig opmærksomhed. Eller bare grupper af mennesker, såsom en andelsforening, der kræver større arealer end der tilbydes i ekspeditionsområdet. Til disse bankkunder er der indrettet tre mødelokaler med borde og stole, foruden projektor til fremvisning af informationsmateriale knyttet til sagen. Rummet er holdt i den lyse og venlige råhvide farve, og på gulvet er det klassiske grønne gulvtæppe.

Baglokale samt de ansattes område
Baglokalerne består af personaletoilet, kantine, printer-rum og et arbejdsområde til de ansatte.

Selve arbejdsområdet bliver ikke brugt i dag, så computerne er ikke tændt, og skrivebordene er ryddet for papir og lignende.

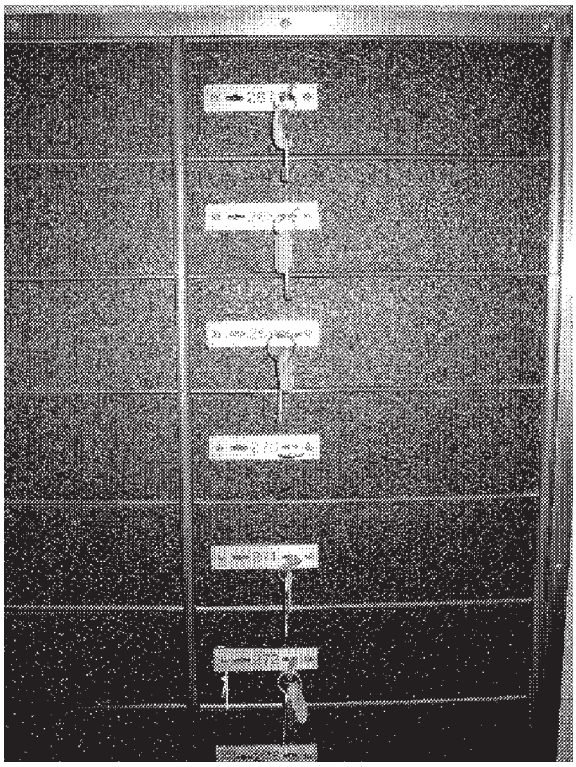
På bordet i kantinen ligger en pose med 3 halve rundstykker og en kvart pakke kærgården. De sørgelige rester fra morgenbriefingen.

Bokse og filkabinet
Der er to bankbokse i banken: **hovedbankboksen** til bankens penge og ædelmetalbeholdningen og **kundeboksen** til bankkundernes personlige artefakter, såsom obligationer, testamenter og personlige ejendele der indbefatter ædelstensbesatte smykker og lignende. De to bokse er beskyttet af tunge metaldøre, der styres elektronisk af en computer placeret inde i hovedbankboksen. Computersystemet Freyrs 512Mbit krypteringnøgle garanterer "højeste kvalitet" sikkerhed fra forsikringsselskabets side. Freyr er et topmoderne computersystem med de finesser, der hører tidens programmel til. Et stykke håndværk der kræver en virkelig dygtig hacker at bryde.

Dørene til hovedbankboksen er ubrydelige med presset trotyl, sprængstof eller det der er værre. Det er med andre ord en fæstning. Dørenes hængsler er placeret på indersiden, så der ikke er nogen mulighed for at fæstne springstoffet på døren, så kun en overfladesprængning finder sted. Indgangen til boksen består af to computerstyrede døre, der kræver hver sin kode. Det er dem Viktor skal bryde for at få adgang til bankens mainframe, der er inde i selve hovedboksen. Herfra kan han så downloade alle de rare penge til deres kontoer på Caymanøerne.

Kundeboksen er en ældre model, der er opgraderet med elektronisklåsemekanisme. Selve computersystemet til styringen af den elektroniskelåsen er Freyr og den anses derfor som uindtageligt ligesom hovedbankboksen. Men kundeboksen har den ulempe, at den indeholder de gamle dele fra den tidligere bankboks, hvilket gør det muligt at sprænge den åben med velplaceret sprængstof.

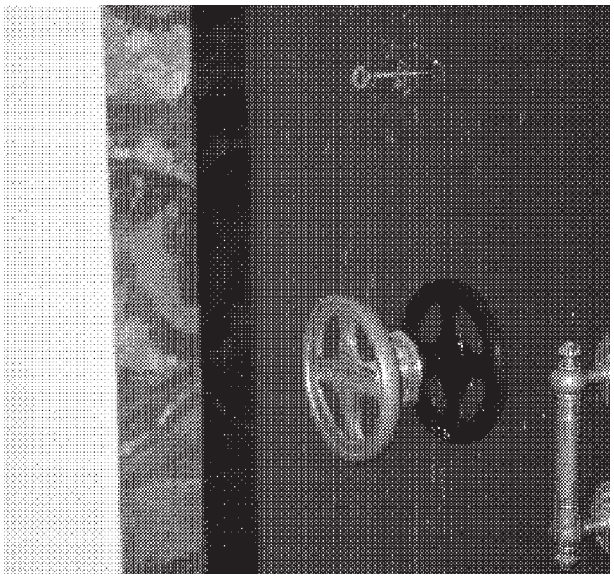
Udover de to bankbokse indeholder banken også et filkabinet, der indeholder gamle dokumenter. Dette skyldes, at digitaliseringen af dokumenterne er blevet opfattet, fra direktørens siden, som en svækkelse af sikkerheden. Hvis de lå på bankens arbejdscomputere, ville det give en mulighed for digital-kriminelle at opsøge oplysningen, eller at slette dele af dokumenterne. Derfor har digitaliseringen af dokumenterne måttet vente på sig til en mulig løsning på sikkerhedsproblemet er blevet fundet. Men som det ser ud lige nu, vil det blive en kostelig affære for banken, mener direktør Vigrid.



Sikkerhedssystemet Freyr

I det følgende beskrives de forskellige elementer i Vigrid Bankens sikkerhedssystem Freyr. Ved siden af hvert element er det tilhørende ikon, som det ser ud på kortet over banken.

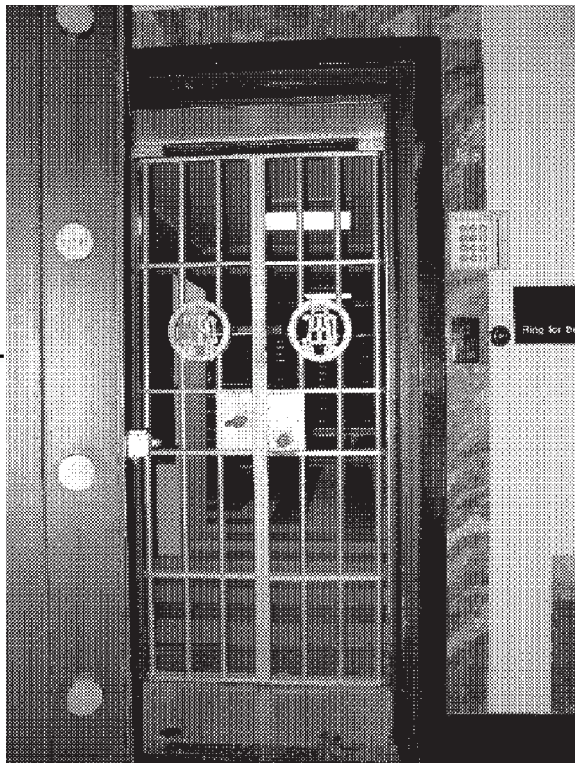
Udløserknap : Knappen igangsætter alarmen i banken og en kontakt etableres til det private vagtværn. Alarmen annulleres ved telefonisk at kontakte vagtværnet, hvor en kode gives. Samtidig videresendes videosekvenserne fra bankens videokameraer, der er lageret på bankens server, til vagtselskabet. Først derefter nulstilles sikkerhedssystemet. Dette eliminerer sandsynligheden for, at en mulig bankrøver har tilegnet sig viden om den telefoniske kode, og via en simpel opringning afblæser hele sikkerheden i banken.



Udløsersensor : Kontakter vagtværnet etableres via bankens server(!), uden om sikkerhedsvagterne, samtidig med at videosekvenserne videresendes.

Metaldetektoren : For at undgå unødvendig brug af kapital, er det bankbetjentenes opgave at udrydde de misforståelser, der kan opstå ved dette system. Her tænkes på deodoranter, biblioteksbøger ect. der umotiveret kan udløse dette vage sikkerhedssystem. Personer der udløser metaldetektorerne, bedes tømme deres lommer og tasker på bankbetjentens kontor, for at udelukke den mulige misforståelse. Da dette er et lukket system, som kun alarmerer bankens personale, sendes der derfor ingen oplysninger til det private vagtselskab.

Sikkerhedsterminal : Ved terminalen indtastes en otte-cifret sikkerhedskode, der lagres i systemet med en 512Mbit krypteringnøgle, hvilket skulle umuliggøre uautoriseret adgang til boksen. Ved tre mislykkes forsøg ved indtastning af koden etableres kontakt til det private vagtselskab og videosekvenserne videresendes.



Sikkerhedskamera : Der er femten strategisk placerede sikkerhedskameraer, der alle er udstyrede med infrarøde og normale linser, der muliggør modtagelse af billeder fra kameraet i næsten alle situationer. Hvis linsen mørklægges med plastisk eller maling, vil det ikke være muligt at modtage et billede. Men det ville øjeblikkelig opdages af det private vagtselskab under en alarm.

Alarmer : Ved aktivering af alarmsystemet udsendes støj og stresssignaler via højtalersystemet. Virkningen af støjen og stresssignalerne skulle have virkningen af at skræmme og stresse bankrøveren til at opgive røveriet.

Computer : Der er placeret to computere, der er indeholder videooptagelserne, i et aflåst rum i ekspeditionsområdet. Se under kontorerne for uddybning.

Kampen mod Freyr

Selve kampen mod sikkerhedssystemet Freyr forgår på to planer, repræsenteret via Viktor og Oksen. Viktor kæmper mod Freyr ved hjælp af S.U.R.T, der prøver at knække Freyrs 512Mbit krypteringnøgle, og Oksen bruger dynamit til at sprænge dørene.

Viktor kan begynde at hacke systemet, så snart han har opkoblet sin computer til det. Denne opkobling sker igennem de forskellige sikkerhedsterminaler, der er placeret ved siden af dørene til de to bokse. Terminalerne skal åbnes og et kabel skal placeres i kortets i/o-port.

De to bokse er ikke af samme type. Kundeboksen er af ældre dato, og er modificeret så den passer til sikkerhedssystemet. Selve døren er ikke udskiftet, hvilket betyder at den ikke vil give de store problemer at sprænge åben. Først skal der bores et hul, hvor sprængstoffet placeres inde. På denne måde undgår man en overfladesprængning, der kun resulterer i en trykbølge, som breder sig ud i rummet og ikke ind i bankboksdørens indre.

Hovedboksens dør er et større problem, da dens hængsler er placerede på indersiden. Desuden har døren en titaniums legering, hvilket næsten er umuligt at bore i. Hvis man vil bore i det, vil det tage flere timer at nå frem til at tilfredstillende resultat.

Skulle en få den ide at sprænge muren, vil det resulter i nedstyrting af loftet og efter at støvet har lagt sig, vil der afsløre sig en væg af samme titaniumslegering.

Kameraerne deaktiveres i sikkerhedsrummet i ekspetitionsområdet. Bankens metaldetektorerne slukkes på en kontakt, der er placeret ved siden af bankbetjentens computer.

Bipersoner

I dette kapitel kan man læse den komplette beskrivelse af alle 17 gidsler, samt forhandleren, lægen og obersten.

Direktør Hans Jørgen Vigrid
Direktør Vigrid er en mand af den gamle skole; flid, fedt og snyd. Det kræver hårdt arbejde at stikke konkurrenterne i ryggen, men det betaler sig til sidst. Sammen med sin kone, Joanna, bor direktøren i en fashionabel villa ved Sjællands østkyst, bedre kendt som Whiskeybæltet. Ægteskabet går så godt, som man nu kan forvente efter 40 år. Så længe Joanna har fri kredit på sine kort og får den månedlige pels eller lignende brokker hun sig ikke over Vigrids vedvarende sidespring med bl.a. de kvindelige ansatte. Og det er ikke kun til julefrokoster. Direktøren er en gammel gris, men en charmerende gammel gris. Selv om han er nået de tres, har fået pondus og måne på toppen, så har han stadig talegaverne i orden. Han kan sælge hvem som helst, hvad som helst.

Gammel bankbetjent – Simon Åge Orm
Klædt i den blå uniform, der viser autoritet og tryghed, står den smilende bankbetjent troligt ved indgangen til banken hver eneste dag. Hr. Orm er 52 år og er lige begyndt på det 25. år som bankbetjent i Vigrid Banken. Han kender banken som sin egen bukselomme og har efterhånden tilbragt oceaner at tid bag bankens døre. Hr. Orm er meget glad for sit arbejde og lægger en stor ære i det.

Dagen i dag er en særlig dag, da det netop er dagen for hans 25- års jubilæum. Der er planlagt kaffe og kage klokken 10.30 på Direktør Vigrids kontor, samt en mulighed for at forlade banken lidt tidligere, så Hr. Orm kan komme hjem til konen, der venter med stort frokostbord. I tidsrummet, hvor Hr. Orm er på Direktør Vigrids kontor, vil der ikke være nogen bankbetjent i forhallen, hvilket bekymrer Orm en smule.

Sukker Sofus

Sukker Sofus er midt i fyrrerne og lidt halvlasket. Tøjet Sofus har på er en hver tøjdesigners mareridt, eftersom det er sammensat af alle regnbuens farver og mønstre (der absolut ikke skulle sættes sammen). Han har et par gamle solbriller på, men hvis man ser ham i øjnene, vil man se at de er helt blanke. Og så har han en blindestok.

Sukker Sofus er en gammel kending af bade politi og de kriminelle. Han er lidt af en vittighed for den unge generation af forbrydere, men i sine egne unge dage var han en vigtig spiller, en man kunne regne med. Det er han ikke længere. Sofus er i nu i midten af fyrrerne og har af nødvendighed lagt sine kriminelle løbebane på hylden og nøjes med at indkassere sin invalidepension hver måned. Sofus er nemlig blind som følger af sin sukkersyge (deraf navnet), han desværre ikke helt kunne styre. Men han savner sit gamle liv. At stå med en pistol og se sit offer ryste af skræk. Uh ja, det var tider.

Pensionisten – Gerda Sjørring

Gerda Sjørring er en lille tætbygget dame med gangstativ, rød jakke, sort alpehue og lilla hår. Hun nærmer sig sin 98 års fødselsdag, men ligner mest af alt én, der burde være lagt i graven for 10 år siden.

Gerda er bange. Bange for at gå på gaden efter mørkets frembrud. Bange for de unge, der med sikkerhed alle bærer kniv og vil overfalde hende. Bange for indvandrerne der vil voldtage hende og som selvfølgelig yngler som rotter og gør Danmark til en muslimsk stat. Det er ganske vist. Generelt er Gerda bange for at alt, hvad der er fremmed, og begiver sig sjældent ud for en dør. Desuden lider Gerda Sjørring af dårligt hjerte og tager ofte sin hjertemedicin i form af små piller, der troligt står på hendes tv-bord. Og i køkkenet. Og i badeværelset, bare for at være sikker. Naturligvis har hun et par piller på sig, når hun endelig forlader sin lejlighed. De har bare en tendens til at falde ned gennem hullet i jakkelommen og gemme sig foret.

At Gerda er i banken i dag skyldes kun, at hun skal have indløst sin månedlige pensionscheck. Det gør hun en gang om måneden, og gør det kun ved Bankassistent Hr. Sønderby. Ham kender hun. Resten af de ansatte er uden tvivl på narko i deres fritid eller det der er værre.

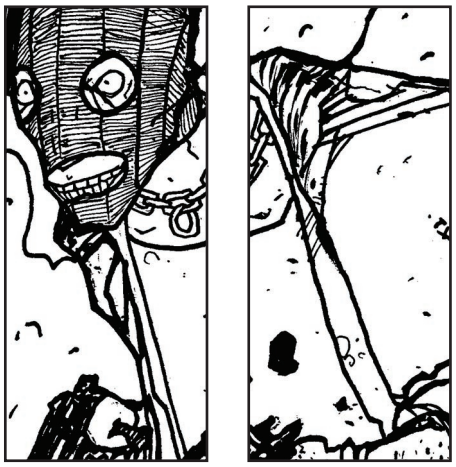
Den amerikanske turist – William Elvis Chester Tyler III

Med sin sydstatsaccent, colgate tandpastasmil og solbrændte vinterhud dækket af Hawaiiskjorte og termojakke er William Elvis Chester Tyler III en prototype på den amerikanske turist. Overlegen og underintelligent er familien Tyler taget til Danmark for at se de fritgående isbjørne. Foreløbig er de blevet ret skuffede, men det er jo kun, hvad man kan forvente af hovedstaden i Sverige. William er taget i banken for at veksle flere amerikanske dollars på rejsechecks til den underlegne europæiske valuta euro.

Chester er amerikansk statsborger med stort A. Han tror på den amerikanske drøm og er ganske overbevist om, at hvis det ikke var for det amerikanske folk, ville verden være helt af lave. Hvis ikke amerikanerne havde klaret ærterne under 2.verdenskrig ville alle snakke tysk nu. Hvis ikke Guds eget land ikke havde bombet Irak og Afghanistan tilbage til stenalderen op til flere gange, ville vi være overrendt af muslimske fundamentalistiske terrorister. Chester er derfor ganske overbevist om, at det at være amerikaner giver privilegier, såsom at komme først i køen, retten til at være uhøflig overfor alle de underlegne europæerer, og naturligvis kan man slippe for at være gidsel i et tåbeligt bankkup.

Den civile betjent – Allan Erling Garm
Allan Erling Garm ligner den gængse dansker. En helt almindelig Hr. Danmark, der med overskæg, kommunefarvet hår og ølvom tror på friheden til at forsvare sig selv. Men han tror også på nødvendigheden af politiet, hvilket var grunden til at han kom ind i politikorpset 10 år tidligere. Betjent Garm har fri i dag og nyder dagen med at gøre de gerninger, han ikke ville kunne nå på en normal arbejdsdag. Et af disse gøremål er en tur i banken for at sætte penge ind på børnenes børneopsparing.

Allan bryder sig ikke om den retning verden så hastigt udvikler sig mod. Forbrydere og narkomaner er at se over alt, og derfor er Allan altid bevæbnet med en ladt 38. revolver i sit ankelhylster. Den har foreløbig været brugt to gange i løbet af dette år. Første gang var under et overfald, begået af en narkoman i Fælledparken, der endte med en kugle i maven, med den sikre og meget smertefulde død til følge. Anden gang var i Allans sommerhus, hvor to tyve var i færd med at stikke af med tv'et. Tyvene slap dog fra gerningsstedet uskadt og med tv'et til Allans store ærgelse. Begge skudepisoder blev dog fejet ind under gulvtæppet af kollegaerne på stationen. Tyvene og tv'et blev senere fundet og men forsvandt så under mystiske omstændigheder. Begge tyve ligger trygt under staudebedet ved sommerhuset, og tv'et står igen hjemme i stuen.



Første nervøse teenagetøs – Hanne Hoffmann
Hanne Hoffmann, eller Hoff som hun helst vil kaldes, er en normal teenager, hvilket betyder, at ingen skal herske over hende, da hun *er* voksen. Hun ved lige præcis, hvordan verden roterer, og det er der ingen, der så meget som skal forsøge at belære hende om noget som helst.

Hanne er klædt i et par stramme trompetbukser, der giver muligheden for at vise mave. Udover det har hun en rød dynejakke på , som beskyttelse mod vinterkulden. I hendes navle har hun fået lavet en lille piercing, og hun venter kun på at kunne plage hendes forældre om at få lavet en tatovering på venstre hofte, hvilket sikkert vil lykkes efter en masse smækken med dørene og sure miner.

I dag er hun i banken for at hæve 500 euro fra hendes børnekonto, så hun kan købe noget tøj. Hendes allerbedste veninde er Leila, fordi hun ved hun altid kan få hendes vilje igennem hos hende. Hanne har ligesom Leila en mobiltelefon, der bruges flittigt. Der er jo lige 300 veninder, der skal opdateres hvert tredje sekund.

Anden nervøse teenagetøs – Leila Emilia Philipsen
Leila er i dagens anledning iført et par stramme bukser, og en tanktop. Derudover er hun iført en rød dynejakke magen til Hoffs. Leila er helt sikker på, at med den påklædning ligner de to veninder hinanden som enæggede tvillinger, hvilket bare er super fedt og helt vildt anderledes.

Derhjemme går det dårligt, da hendes forældre ikke kan forstå hendes oprør. De giver hende bare lov til alting uden at stille spørgsmål. På den måde er det ikke sjovt, derfor overreagerer Leila, når det er muligt, for at trække opmærksomheden over på hende selv. Dette sker ofte, når hun er sammen med Hoff. Nu er hun i banken, så de kan hæve nogle penge og komme ud og shoppe. De ville have brugt maskinen uden for, men den kunne åbenbart ikke klare minus en milliard grader i helt vildt lang tid af gangen. Derudover har Leila en mobiltelefon magen til Hoffs, og ligesom Hoff bruger hun den flittigt.

Mor med en skrigeunge – Lisbeth og Birthe Kjær
Lisbeth er træt og ser også sådan ud. Hendes røde hår hænger i fedtede tjavser, og der er store rander under hendes øjne, og hendes slidte jeans og gamle trøje og jakke hænger på hendes ranglede krop, så det ligner noget der er løgn. Men Lisbeth har også en grund til at være træt. Lisbeth er 22 år og allerede mor til tre. De første to unger lever hos deres far, som Lisbeth ikke kommer så godt ud af det med, efter hun bollede med hans bedste ven. At hun havde et alkoholproblem, hjalp hende heller ikke i retten, da hun forsøgte at beholde forældremyndighederne over børnene. Men med den forhenværende bedste ven har hun nu lille Birthe, der er godt 6 måneder. Alkoholen er lagt på hylden til fordel for et lidt mere struktureret liv som alenemor med job som kassedame i den lokale Superbrugsen.

Birthe græder meget. På trods af at Birthe er opkaldt efter den gamle danske sangerinde, hvilket hendes mor bestemte sig for i en brandert, har Birthe ikke nogen skøn stemme. Den er derimod høj, skærende og vedvarende, og holder Lisbeth vågen hele natten.

Manden, der sidder på toilettet med Walkman på – Peter Larsen
Med hård metal i ørerne fra walkman'ens høretelefoner sidder Peter Larsen på bankens toilet og hygger sig med et Giga-tegneseriehæfte. Med sine sorte bukser om knæene og sin dødsmetal trøje og lange fedtede hår, ligner Peter en typisk heavy-rocker.

Grunden til at Peter Larsen har valg dette sted at spendere sin formiddag er fordi, at lyset er perfekt, og så har de det der bløde toiletpapir. Stedet er langt bedre end der hjemme. Her kan man nemlig sidde i ro og mag for sig selv og i ly for kærestens evindelig brok over, at man ikke har noget arbejde. På denne måde kan Peter Larsen komme hjem og sige, at han havde forsøgt at søge arbejde flere steder, men at det simpelthen er umuligt for unge i dagens Danmark af få et arbejde, så længe man ikke har én eller anden kapitalistisk uddannelse i baghånden.

Peter har tænkt over at søge arbejdet som bankansat eller sikkerhedsvagt i Vigrid Bank, og mener derfor at dét, han nu er i gang med er at undersøge faciliteterne. Det er hårdt arbejde at søge arbejde. Tanken får ham til at smile, mens han bladrer videre og presser lidt i takt til Sons of Lucifers Uncle.

Bankrøver, der valgte den forkerte dag – Bjarne Strøm Nilsen
Var det ikke for en skimaske, der var hjemmelavet af en strikkehue med huller, der er begyndt at trevle, ligne Bjarne en bankrøver revet ud af en dårlig amerikansk action B-film. Dresset er det fineste joggingtøj fra Bilkas hylder af mærket Adidas. Det samme er skoene. Var det ikke for Bjarnes hjemmelavede skimaske, havde man set en rødhåret fregnet ung mand på 25 år, der med sine store hundeøjne, sikkert kunne snyde sin egen mor for et par hundrede euro. Det meste af sin tid bruger Bjarne på at glo tv og DVD, især krimier og volds(palle) film. Det er her Bjarne har fået sine påklædningsideer til bankrøveriet fra.

Selve jobbet blev givet til Bjarne af en bekendt, som havde talt med en af sine bekendte, der kendte én, der ønskede et bankrøveri i Vigrid banken. Bankrøveriet skal fortages klokken 10.30. Derfor har Bjarne pakket en pumpgun og sin skimaske ned i en Adidas sportstaske, klar til et lille bankrøveri, der helst skal foregå uden de større problemer.

En moden kvindelig bankansat - Laura Kirstine Josefsen

Laura har været ansat i Vigrid Bank i lidt over 20 år. Hun er en moden kvinde midt i fyrrerne, men stadig en flot dame i sine upåklageligt siddende jakke/nederdel-sæt og sit lange lyse hår (farvet for at skjule de grå hår), der stadig kan få elev-lærerinde fantasien op i de fleste fyre - hvilket hun udmærket er klar over. Faktisk nyder hun at spille på det. Det var da også den eneste grund til, at hun fik jobbet som bankassistent i denne bank. Ikke at hun ikke kan passe jobbet, det kan hun, men faktum er at direktøren er en gammel gris og for at få et job kan det hjælpe at være lidt "venlig" mod ham. Nu har hun snart været venlig mod den gamle stodder i 20 år. Ikke at hun fortryder, at hun boller ham hver onsdag, tværtimod. Hun nyder det. Men på det seneste er direktør Vigrid begyndt at have et lidt for godt øje til den nye bankansatte Helle. Det skal fandeme være løgn.

Bankassistent – Helle Bjerring

Helle Bjerring er bankens nyeste ansatte. Hun er lille, lækker og kun 25. Det første man lægger mærke til ved Helle, er hendes blå hår. Det har egentlig aldrig været Vigrid bankens kotume at ansætte punkere, men efter Helle havde haft direktøren under behandling havde hun et job, hvis hun lovede at komme pænt klædt. Så længe den gamle gris selv betaler for hendes arbejdstøj, er hun sgu egentlig ligeglad. At bolle sig til et job, er ikke noget Helle har ondt i røven over, eftersom hun alligevel har optaget det hele på video og afpresser direktøren for en fandens masse penge.

En ældre mandlig bankansat – Peter Hasvig Sønderby

Hr. Sønderby er bankens grand old man. Han har været ansat i banken i 49 år, og er selv 72. Han har pure nægtet at gå på pension før han har nået 50 års jubilæet, og det er der kun to uger til. Han er altid iført et stift jakkesæt og ligner af fremtoning mest af alt en butler fra gamle engelske film. Altid velopdraget og lever efter den overbevisning, at kunden altid har ret. Noget, han mener, de nyere generationer af ansatte for længst har glemt.

Siden Hr. Sønderby startede i banken, har han haft fem fridage. To af dem da forældrene døde tilbage i 1994 og to i forbindelse med konens, Karins, død i 2008. Den sidste fridag havde han, da han skulle vidne i retten mod manden, der myrdede Karin. At Hr. Sønderby er en meget tolerant mand, er kendt i hele banken, men hvis der er en ting han ikke kan klare, er det kriminelle. Efter mordet på sin kone, stopper Hr. Sønderbys tålmodighed ved dem. Og hr. Sønderby har en hel del undertrykt vrede gemt væk, hvis han bliver presset nok.

En ung opgivende mandlig bankansat – Lars-Ulrik Balling

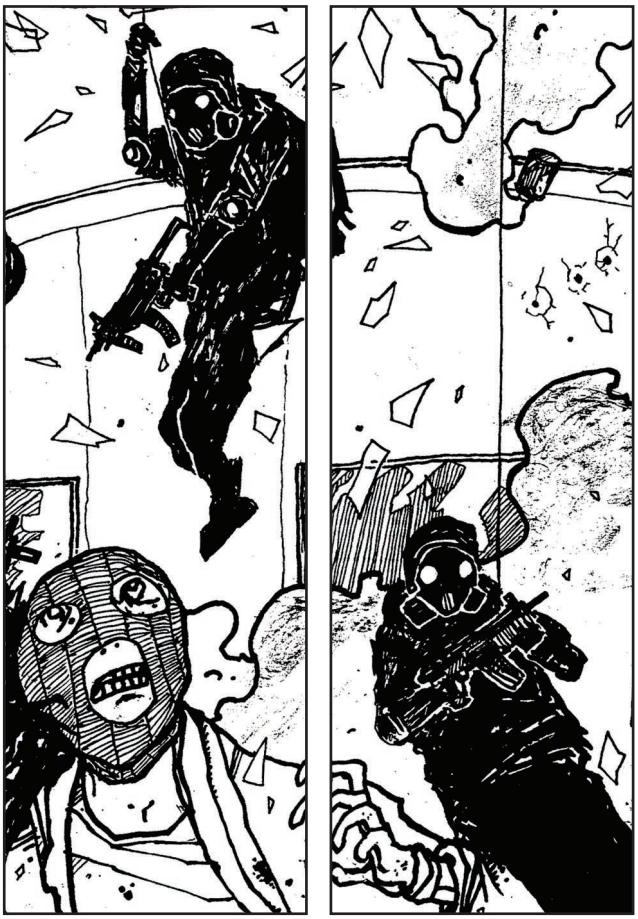
Lars-Ulrik ville hellere være hjemme og spille playstation med vennerne. Han har været ansat i banken 5 år, og det tænder ikke hans pis. Den eneste grund til at han stadig hænger fast på pinden er, at arbejdet betaler den nye dyre lejlighed, som kæresten insisterede på de skulle have. Lars-Ulrik har dog på det seneste kraftigt overvejet at skifte hende ud, bare for en tid – måske med den nye punker-dulle Helle, som direktøren ansatte sidste måned.

Lars-Ulrik synes, at han mangler udfordring i sin hverdag. Hverdagens materielle goder kan anskaffes alt for let, og Lars-Ulrik synes, at han mangler en ideologi at kæmpe for. Kort sagt, han keder sig. Derfor er Lars-Ulrik begyndt at peppe sin hverdag mere op. Normalt følger han bankens dresskode, men i dag har han tænkt at bryde med den gode opførsel. Derfor er han i dagens anledning iført opknappet skjorte med 70'er flipper og skotskternet bukser. Dette er just ikke comme il faut. Foruden dette kom Lars-Ulrik femten minutter for sent, bare for at se, hvad der ville ske. Foreløbig har al denne forberedelse været frugtesløs, eftersom ingen har ytret et ord om påklædningen eller tidspunktet, han ankom til banken på.

Den altid smilende - Trine Dorf Halv-Nilsen

Trine, en yndig kvinde i starten af 30'erne, der har været i Vigrid Banken i 8 år. Hun er altid pænt klædt og skejer sig ikke meget ud med læbestift og duftevand. Antydningens kunst, som hun plejer at sige, når hun endelig siger noget. Trine er typen, der ikke siger meget og lever efter reglen; "Jeg er ikke vigtig i dette foretagende". Under pauserne bruger hun megen tid alene, hvor hun altid nusser med strikketøj eller lignende. Hendes taske er stoppet med garn og strikkepinde.

Direktør Vigrid har engang forsøgt at forføre hende under en julefrokost, men det endte med at Trine var sygemeldt i en uge, og hun kom kun tilbage, fordi hun var bange for at miste jobbet. I dag er Trine den eneste kvindelige ansatte, som direktøren ikke piller ved. Hun ville heller ikke vide, hvor hun skulle gøre af sig selv, hvis det skulle ske igen. Måske ville hun slå ham. Hårdt. For direktøren er en gammel gris og inderst inde ønsker Trine, at direktøren var seks fod under jorden i en ét-værelses- uden-udsigt.



Forhandleren – Kristian "Krede" Woitowits

Kristian er professionel løgner. Kristian, eller Krede som han hedder blandt venner, er Københavns politis bedste forhandler. Han har en evne til i pressede situationer at holde folk hen med snak og tungen lige i munden. Sagt med andre ord, han bullshitter dem. Som han selv siger det – han vil gøre hvad som helst for at få gidslerne ud i live. Det er derimod ikke hans opgave at få gidseltagerne ud i live, men hvis blodudgydelser kan undgås, vil han naturligvis forsøge det.

Krede er, hvad man kan kalde en hvid neger. Det vil sige at han *er* hvid, men altid har ønsket sig at være sort. Inspireret af Eddie Murphy i filmen "Metro" mener han derfor, at en forhandler skal have rastafletninger og være kæk og fræk som bare fanden, samtidig med at man sørger for ikke at få gidslerne dræbt. Foreløbig er det gået meget godt for Krede. Med 43 forhandlinger og kun 3 gidsler dræbt har han skabt sig lidt af et navn i aviserne.

Der er visse regler man skal overholde, når man skal kommunikere med gidseltagere som forhandler:

1. Forsøg at vinde deres tillid. I den første fase er det vigtigt at se hinanden an. De ser lige så meget dig an, som du gør dem. En typisk frase brugt i denne fase er ”Jeg vil gøre alt, jeg kan for at hjælpe jer.”
2. Aldrig sig ”nej”, ”gør ikke”, vil ikke” eller ”kan ikke”, da det eliminerer udveje og en udvej for gidseltagerne er altid at slå gidsler ihjel. Hvis gidseltagerne vil have noget, du skal sige nej til, så siger du ”Det vil jeg undersøge nærmere”.
3. Tal ikke om døden. Få deres tanker væk fra død, skydevåben og alt andet, der kan lede tankerne hen på drab af gidsler.
4. Lad aldrig en gidseltager vente.
5. Afbryd ikke kommunikationen, hvis gidseltageren vil dræbe som hævn.
6. Forsøg altid at forhandle gidslerne fri. Hvis strømmen bliver taget, kan den forhandles tilbage mod et par gidsler. Hvis varmen går, kan den komme tilbage mod et par gidsler. Hvis gidslerne mangler mad og andet, kan det skaffes, hvis gidseltagerne viser lidt velvilje og frigiver nogle gidsler osv. Det gælder mange gange om selv at kreere de situationer, hvor der kan handles om gidsler (tag strøm, varme, spørg om de er sultne osv.)

Lægen – Dr. Jonathan Svenson

Dr. Svenson er en ældre og meget bestemt herre. Med sit sølvgrå fyldige overskæg, manglende hår, store korpus og klare blå øjne, ligner dr. Svenson mest af alt en strandet hvalros. Dr. Svenson er uddannet ved Skånes medicinske universitet og er, som hans klingende svenske navn antyder, svensk.

Efter den stadigt stigende lægemangel i Danmark, er den kære doktor blevet ansat under København. At vade ind i et brændpunkt er ikke noget der rører dr. Svenson særligt, eftersom han efter endt lægeuddannelse tog adskillige år som læge i verdens brændpunkter. Det er bestemt ikke første gang dr. Svenson ser et skudsår. Dr. Svenson er en mand med faste meninger, og at hive ham ind i en bank med blødende gidsler, synes han er direkte uhøfligt, hvilket spilkaraktererne også for at vide.

Oberst Hrymr

Oberst Hrymr er en ældre firkantet herre iført en velpresset uniform. Håret har den karakteristiske crewcut, overskægget klippet efter en lineal og skoene kan man spejle sig i. Oberts Hrymr har været i hæren siden kongen var knægt og har nydt hvert eneste sekund af det.

Når først Oberst Hrym er i en krigszone, varer det ikke længe før hans fjender har bemærket hans tilstedeværelse. Han er hård og kontant og mener altid at angreb er det bedste forsvar, og hvis man kan løse en konflikt fredeligt, er den ikke værd at løse.

Om Forfatterne

René Toft, f.1975, BA Humanistisk Informatik
Forfatter til adskillige Fusionsscenarier, her i blandt terrortrilogien om Jyllands befrielses Armé skrevet til TRoA con 2002-2004, "Tupilak" på Viking Con 2003 og "PARIA" på Fastaval 2004. Har i en kort periode skrevet for Fønix. Er en af bagmændene bag det aalborgensiske forfatterlaug 9000 Beton. Skriver p.t. på sit speciale i multimedie.

Ruddi Oliver Bodholdt Dal, f.1975, BA Humanistisk Informatik
Har spillet rollespil siden midten af 80'erne og har skrevet adskillige scenarier til de Aalborgensiske kongresser siden 1994 her i blandt "Iskolde Skrig" og "BrotherHood". Rollespillet er dog midlertidigt lagt på hylden efter han har fået tvillinger. Er studerende på Multimedie på Aalborg Universitet samt level-designer på Deadline Games A/S.

Otte bankrøvere

En bank

To bankbokse

En masse politi

Alt for mange gidsler

Ingen overlevende