

# Laaste Døre

---

## INDHOLDSFORTEGNELSE

1	INDHOLDSFORTEGNELSE	(Lost & Found)
2	INTRODUKTION	
	INDLEDNING	(Lidt snak om scenariets form og tema)
	SYNOPSIS.	(En kort handlingsgennemgang)
3	BAGGRUND.	(Hvad der er sket og hvorfor)
	- Hierarkiet	
	- Fejl & Ansvar(?)	
4	- Dokumentet	
	- Forbrydelsen	
	- Bomben	
	STEMNING.	(Scenariets aand og miljø)
	- Psykologisk horror-drama	
5	- Setting	
	DEPARTEMENTSBYGNINGEN	(Nogle relevante rum og et kort)
	- Hall	
	- Kontoret	
6	- Kælder	
7	TIL FORTÆLLEREN	(Din rolle i det her)
8	SYSTEM	(Kort fortalt)
9	SCENARIET.	
	INDLEDNING	(Opstart)
	EN SKYLDIG	(Tilstaaelsens princip)
	ERINDRINGER	(Efterhaanden som hukommelsen vender tilbage)
10	MISTANKER	(Hvem der aner noget om hvem)
11	HÆNDELSER	(En række handlingsprovokerende scener)
15	AFSLUTNING	(Et kort (tragisk) efterskrift)
16	EFFEKTER.	
	- Brev	(Høringspapiret)
17	- Udskrift	(Afsløringer fra Toppen)
X	KARAKTERER.	
	- Til Spilleren	(Et par tips om scenariets stil og setting)
	- Hovedpersonerne	(En umiddelbar beskrivelse & én i fht. Høringen)

(Tak til Sanne, Anne, Jesper, Kristian og Rasmus for test & kritik).

## **Introduktion**

Dette scenarios historie starter et aar tilbage, hvor jeg blev inspireret til idéen om det psykologiske drama. Det var dengang endnu en noget overordnet idé - jeg kunne forestille mig mange dramaer, hvor karaktererne ikke udgjorde en gruppe samlet om det samme motiv, men hver havde sine egne personlige bevæggrunde og var tvunget sammen af omstændighederne.

I Laaste Døre er drejer konflikten sig om skyld. Karaktererne er menneskelige og bærer som saadan deres respektive kors. Men en manipulerende magt spiller deres skyld ud mod hinanden - mentaliteten bag det er, at man slaar sin næste for ikke at blive slaaet selv - syndebooksprincippet. Et princip som hele denne rollespilsfiktion bygger paa, og som spillerfigurerne er fanget i.

Scenariets stemning hentes fra dette udgangspunkt; paranoia og fremmedgørelse er de fremherskende følelser i Staden og de underliggende motiver i scenariet. Og saa giver det en interessant konflikt omkring personlig integritet kontra loyalitet mod Staten - umiddelbart er der ikke noget valg; vi vil selvfølgelig forsværge det korrupte system og staa fast paa vores frihed og unikke identiteter. Men bag laaste døre, hvor det er et spørgsmaal om dig eller ham, bliver det straks mere tvetydigt.

Saa medens det for spillerne umiddelbart drejer sig om en Høring om deres samvittighed i fht. Staten, er det, der virkeligt er paa spil, faktisk deres egen sjæl - vil de ofre sig selv for at blive hele mennesker og træde ud af deres anonyme roller i det undertrykkende samfund, eller vil de vælge den mere umiddelbare frihed, der følger med at ofre en anden (?).

Det der formentlig vil ske er at karaktererne begynder at komme ud over deres rolle som Prokurator, Sekretær, osv. og begynder at se hinanden som mennesker. Paradoxet er, at saalænge de er i den isolerede verden i Departementsbygningen, kan det lade sig gøre, men udenfor venter samfundet, og Staten vil ikke se sig tilfreds med en menneskelig løsning - de

vil se en skyldig. Den største sejr de kan vinde, er ikke at faa én til at knække og erklære sig skyldig, men at de holder ved deres menneskelighed - ogsaa selvom det betyder, at de ikke kommer ud men dør ved bombens detonation.

Det er ikke min mening at paadutte karaktererne holdninger - det maa i spillets natur være spilleren selv, der tager ansvaret herfor. Dette gør scenariets gang lidt uforudsigeligt, men til gengæld levner det ogsaa plads til, at det psykologiske drama kan udfolde sig optimalt.

\*\*\*

## **SYNOPSIS**

Seks mennesker er samlet i et kontor i Departementet (med det ord nok sagt; det er indbegrebet af troværdighed, loyalitet, tradition). Det drejer sig om en Gendarm, en Terrorist, en Kommissær, en Prokurator, en Sekretær og en Kustode. Kommissæren har et brev med sig - i det staa der, at et Dokument af for Staten stor vigtighed er forsvundet fra Departementet. Og ingen faar lov at gaa derfra før en skyldig er blevet fundet.

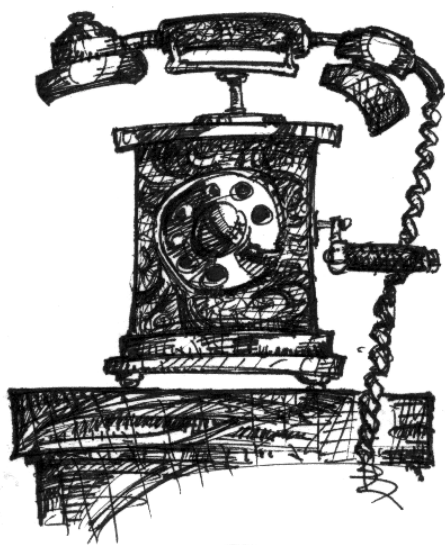
Det springende punkt er bare, at ingen af de tilstedeværende er skyldig! - i den forbrydelse i hvert fald.

Men anklagerne og afsløringerne begynder. Alle skjuler noget, og selvom det ikke alt sammen er relevant for sagen, kommer det frem, naar man først giver sig til at snage... Og eftersom ingen har interesse i at blive syndebook, vil de prøve at ramme de andre for at skaane sig selv.

Undervejs i Høringen vil der dukke noget op, der kunne ligne spor, men det er faktisk ikke saa vigtigt med det her forsvundne Dokument; essensen er netop, at de alle blot er uskyldige brikker i et uforstaaeligt spil. Men der bliver altsaa udleveret en del facts omkring den mandag, forbrydelsen blev begaaet, man diskuterer Kaj 112, hvilket er et totalt vildspor, og saadan er der flere ting, de kan

mistænkeliggøre hinanden med. Visse oplysninger staar paa de til spillerne udleverede ark, men flere kommer til undervejs, efterhaanden som de erindrer dem.

Medens Høringen saaledes skrider frem, begynder udefrakommende faktorer at spille ind: Telefonen ringer med brikker til et gaadefuldt puslespil (nogen har skjult en bombe i Departementets hjerte - en radiorørsdatamat kaldet Maskinen). En indbrudstyv forstyrrer roen, og fjernskriveren begynder at afsløre spillerfigureres allerhemmeligste hemmeligheder.



Det hele kulminerer omkring midnat, hvor bomben er sat til at sprænge - det er sidste chance til at komme til en afgørelse, en pistol kommer ind i spillet og saa er det ellers op til spillerne og deres figurer, hvilken slutning historien skal have.

## BAGGRUND

### Hierarkiet.

Det er faktisk ikke særligt vigtigt for scenariet, men det er jo Fortællerens gode, at han ved lidt mere om det hele end spillerne, saa jeg vil ikke snyde ham helt.

Verdenen er med vilje ladet uspecificeret, saa derfor er forklaringen ogsaa lidt vag, men "et sted i toppen" er der noget raaddent. Ledelsen er korrupt, mistænkeliggørende, paranoid og handlingssvag. Men

der sidder en stor portion skumle mænd og prøver at trække i flest mulig traade, for det er magt, og magten er deres middel til overlevelse og et statussymbol.

Naam'n, der sidder de altsaa og holder øje med deres underordnede, der holder øje med deres underordnede og saa videre nedefter. Men saa sker der en fejl - det hænder jo. Og dette system reagerer ved at sende bolden videre ned ad hierarkiet, til den rammer en passende syndebuk, ingen vil savne. Og er det svært at finde en saadan, er der jo altid "Terroristerne".

### Fejl og ansvar (?)

Dette scenarie omhandler en bommert fra allerhøjeste sted (hvor det saa end er). Selve fejlen er begaaet i et klassificeret dokument, der opbevares i "Departementet". Den skyldige ("Ministeren") prøver at finde en syndebuk (som de uofficielle procedurer foreskriver), og arrangerer det, saa det ser ud som om, den skyldige er én fra Departementet - han bestikker simpelthen en tilfældig borger til at sige, at han saa én forlade Departementet den og den nat, og prøver saa at tilintetgøre Dokumentet - skille sig af med beviset simpelthen (ude af øje, ude af sind er devisen). Dokumentet forsvinder, og en Kommissær sættes til at opklare (afslutte, rettere) sagen.

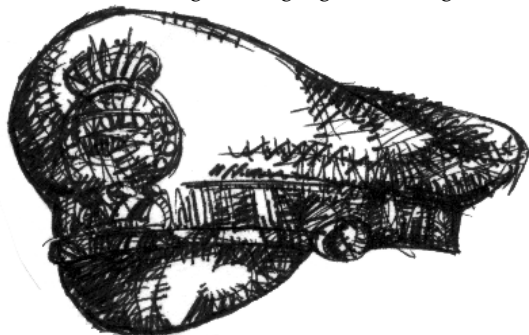
Men fejlen er af en saadan karakter, at terrorister har kunnet udnytte den til at skaffe sig adgang til selve Paladset - dette har skadet en ældre og ærværdig officers rygte, og han har hidset sig op. "Generalen" prøver at modarbejde den skumle plan og skaffe sig Dokumentet, inden det bliver ødelagt - han sender en personlig tjener hen i Departementet for at finde det; tilfældigvis samme aften som Høringen.

Og værre endnu - et eller andet sted ovenover toppen sidder en endnu højere magt - alle bliver betragtet af nogen. Denne "Øverste" (nærmest med en magtsfære svarende til Fortællerens) blander sig ogsaa i dette scenarie, da Han (Hun ?) sender afsløringer af sted til Departementet om de tilstedeværende, blot for at bevise sin alvidenhed.

Phyyy...!

## Dokumentet

Hvad staar der da i det famøse Dokument?  
Jow, altsaa. Det drejer sig om et udkast til et forslag til  
en lov, der muligvis engang skal tages op til



overvejelse - den slags diskuteres ikke, før det er mere  
officielt. Men denne gang har en kopi været i  
cirkulation i Paladsets gange en uge, før fejlen blev  
opdaget. Og det er jo slemt nok. Men værre er det, at  
udkastet bygger paa et konkret eksempel, der altsaa  
nævner "Generalen". Faktisk handler det hele bare om  
gendarm-uniformers rette snit og design. (Men  
forvirringen, der opstod, da Dokumentet cirkulerede,  
var nok til at en person kunne iklæde sig en falsk  
uniform, slippe ind i Paladset og anbringe en bombe  
(hvis det eksempelvis var det man ville - en gruppe  
terrorister kom faktisk ind, men de blev alle  
arresteret.))



## FORBRYDELSEN

Dokumentet er fjernet af Ministerens mand.  
Dette skete mandag i fuldt dagslys (Omkring klokken  
15.00 (medens Prokuratoren, Kommissæren og  
Sekretæren alle arbejdede, Terroristen var paa havnen,  
Kustoden vaagnede fra sin middagsøvn og Gendarmen  
var paa vej paa patrulje - med andre ord: Ingen af de  
anklagede skyldige). Om Ministeren har beholdt det  
eller hvad er uvist, men det er formentlig destrueret.

Men Generalen har ikke givet op - ved faktisk  
ikke, at Dokumentet er fjernet - så han sætter sin  
mand (en agent der har fået en falsk position i Garden)  
til at stjæle det fredag. Dette kan figurerne ikke bruge  
til meget andet end at lade sig forvirre.

## Bomben

Bomben er Øverstens idé - altsaa ligger den ud  
over almindelig menneskelig fornuft; det er trods alt  
bare en fiktion, det her (?). Men ellers maa meningen  
være klar nok - se det hele som en slags eksperiment  
og bomben som dets nødbremse: Hvis karaktererne  
skulle gaa hen og blive bedre mennesker, er de alt for  
farlige at have paa fri fod og maa dø; og hvis de intet  
lærer, har Systemet bevist sin velfungerenhed.

\*\*\*

## STEMNING

### Et psykologisk horror-drama

Det er med ikke at lade lejligheder til  
scenebeskrivelser gaa fra sig - naar f.eks. karaktererne  
skifter rum flet da en lille stemningsbeskrivelse ind.  
Hele denne verden er mere eller mindre i gullig/brune  
nuancer; som et falmet fotografi. Departementet er  
valgt som bagtæppe til dramaet med vilje: Det er et for  
figurerne overvældende billede paa tradition og Statens  
autoritet . Det udsender en svag men unægtelig  
fornemmelse af undertrykkelse, og hele dets aand  
bæres af et tungt hierarki, der med sig naturligt fører

følelsen af paranoia - der er altid én over dig, saa svigt os ikke!

Jeg har undervejs tilføjet et element af - hvad skal jeg kalde det - uigennemskuelighed. Øversten staar saaledes som en uset Big Brother/Eye in the Sky. Hans/Hendes samfundsmæssige funktion og titel er udefineret og ligegyldig. Det er simpelthen bare Øversten. Ravnene, der morser paa rudene, er et andet lettere overnaturligt indfald. Idéen er at forstærke følelsen af særhed til en grad, hvor det begynder at grænse til horror.

Fremmedgjortheden er vigtig, og derfor forekommer der ingen egennavne i scenariet; folk og lokaliteter hedder det, de er.

Situationen er i sig selv rimeligt hæslig, men kan du trække det værste ud af omgivelserne, vil det virke godt for scenariet.

## Settingen

Hele historien foregaar bag Departementets Laaste Døre, men det kan alligevel være nyttigt at have et billede af baggrundsverdenen som helhed. Dette afsnit skulle give den generelle fornemmelse - det er - med vilje - en stereotyp, du let skulle kunne forholde dig til og udbygge paa.

Scenariet er henlagt til en intet- eller allestedbeliggende storby her blot kaldt Staden. Naar du skal beskrive stedet for spillerne, maa du hensætte din fantasi til en Praag-ligenende stad tilbage i starten af '30'erne. Alle bygningerne er gamle, fyldt med dominerende relieffer & statuer. Paa de utallige pladser staar monumenter, skulpturer & symboler paa det godes kamp mod det onde, bibelske scener eller fascistoide dioramaer. Alle gaderne er belagt med brosten. Transport foregaar i kareter, politiet er beredent, der er rumlende sporvogne og enkelte automobiler.

De fleste mænd gaar i habit eller jakkesæt i neutrale nuancer, og kvinder med respekt for sig selv gaar i nederdel eller kjole og helst osse en lille diskret hat eller tørklæde. Folk haster altid afsted, og man undgaar at se hinanden i øjnene. Staden pakkes ofte

ind i en tæt og tavs taage, der rejser sig fra den gennemløbende flod, og kun faa gader kan bryste sig af at have belysning (varetaget af Vægtere).

En stejl bakke rejser sig midt i byen. Et gammelt fæstningsværk kredser om højen, indtil det paa toppen møder Paladset - Regeringsbygningen. Paladset er en mørk stenbygning, fra hvis vinduer et evigt gulligt lys skinner. Her sidder Rigets øverste og regerer over menigmands skæbner. Men politik er ikke noget man i øvrigt diskuterer - det overlades til Bureaukratiet, der er beregnet dertil, og overllassen, der naturligvis maa have mulighed for at pleje sine interesser - kvinder & pøbel har ingen stemmeret (hvem skulle de i øvrigt ogsaa stemme paa?).

\*\*\*

## DEPARTEMENTSBYGNINGEN

Departementet er én stor, imponerende klods. Den har en portagtig indgang ud mod vejen, hvortil en bred trappe fører. Flere meter høje, gotiske vinduer med blyindfatning lukker et støvet lysskær ind i de store skrivesale, hvor et graat hav af sekretærer, klerker, m.fl. er beskæftiget ved deres skriveborde. Facaden er dekoreret med relieffer og statuer, medens en række af engle kroner bygningen hele vejen rundt.

### Hall

Det første rum, man træder ind, er hallen. Et imponerende og stort rum med to rækker balkoner og et hvælvet loft. Trapper og gange fører bort herfra i alle retninger. Gulvet er marmor.

### Kontoret

Prokuratorens kontor er et rum paa 5\*5m, og der er næsten 4m til loftet. Et rosentræs-parketgulv er dækket af enkelte velvalgte tæpper i røde nuancer. Brugen af det mørke træ er bibeholdt i det



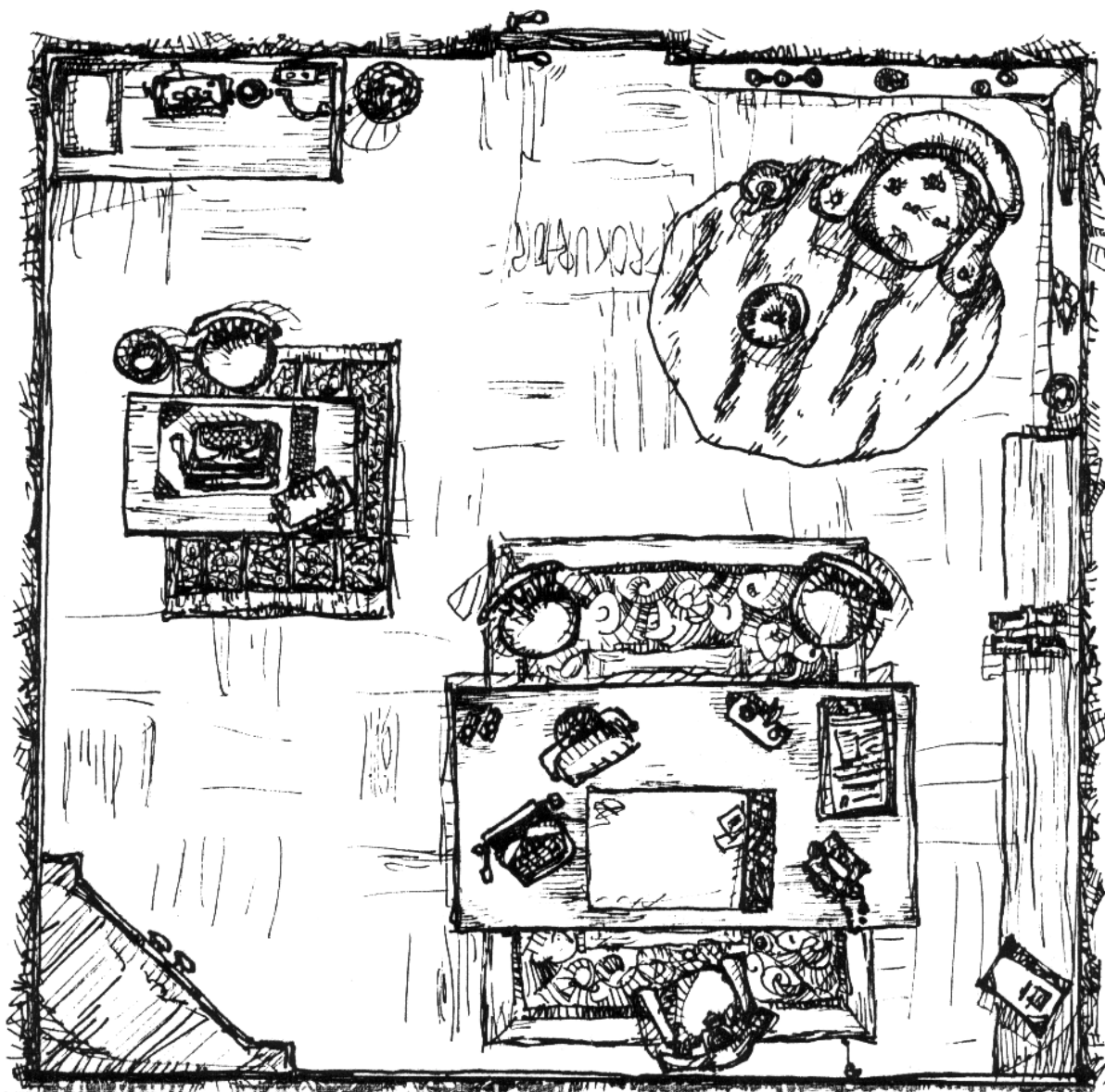
kvadratmønstrede panel, der gaar lige godt 2m op ad væggen. Fra panelets kant op til loftet er et mørkt, diskret mønstret tapet og paa dette stykke hænger gradueringspapirer, billeder af Departementet paa forskellige tidspunkter i dets glørværdige historie, et enkelt stilleben og et vaabenskjold. Loftet er i sig selv et studie værd: Stukken er igen af mørkt træ og yderst detaljeret - igen omkring et mønster bestaaende af kvadratiske former. I en rosette midt i loftet hænger en oval kuppelglaslampe, der toner hele rummet med sit svage, gule lys.

Der er to skriveborde: Prokuratorens eget mahognibord og et til en hjælpende sekretær. Overfor det store skrivebord er placeret et par stole til gæster. I et hjørne staar en blød lænestol med tilhørende

fodskammel og et askebærer i et specielt stativ. I modsatte hjørne staar et skab med private sager - nogle bøger, tobak o. lign. (ingen spirituosser). Der er en skrivemaskine paa hvert af de to borde, en telefon og en fjernskriver staar placeret til en side.

### Kælderen

En stenvindeltrappe fører ned i kælderen under bygningen. Bag en laast jerndør staar Departementets datamat, Maskinen. Det er et vidunder af en radiorørs-maskine, der fylder adskillige kvadratmeter. Foran Maskinen staar en pult med et tastatur, og der er en sprække, hvorfra tekst kan ud-printes - der er ikke nogen skærm.



## TIL FORTÆLLEREN

Drivkraften i Laaste Døre er spiller-figurerne individuelle motiver og ikke et klartdefineret maal, saa i dette scenarie er du mere en gæst end en omnipotent Gud. Det er svært! Men der er naturligvis en række gode grunde til, at du alligevel skal være der.

- Igangsætter

Spillerne skal have deres figurer udleveret, og de maa jo altsaa ikke se dem paa forhaand - ergo maa du enten bestemme hvilke karakterer, der gaar til hvem, eller lade dem vælge selv udfra en kort, upræcis beskrivelse. Det sidste af karakter-arkene ("Høringen") maa de først læse, naar Kommissærens brev er læst højt.

- Instruktør

Jeg vil foreslaa, at du indretter spillokalet som Kontoret (saa godt som det nu lader sig gøre - skub lidt rundt med nogle borde, bestem hvad der symboliserer hvad). Paa denne maade er der virkelig lagt op til en slags live-action; det er min erfaring, at det er godt med lidt drama, naar man skal spille et meget rollespils-krævende scenarie - det hjælper paa indlevelsen.

- The Main Man

Du er sessionens absolutte autoritet. Det er din opgave at sikre, at det hele glider. Faa spillerne sat godt i gang, tag dig af forstyrrende elementer, hjælp spillere, der finder det svært at klare den meget aabne og krævende form, afgør uoverensstemmelser (der ikke er en del af scenariet), osv.

- Hændelser/Erindringer & Mistanker

Et meget praktisk aspekt af dit job vil være at introducere karaktererne for udefrakommende paavirkninger. Der er ikke mange at rollespille, men der er en enkelt "action"-sekvens og nogle vigtige oplysninger, der skal listes ind.

- Dommer

Hvis noget absolut kræver et terningsslag, saa afgør du den praktiske form - jeg foreslaar at holde det saa enkelt som muligt, men valget er dit. Og mere vigtigt: Karakterernes Viljestyrke kan ikke ændres uden dit samtykke. Hvis én ønsker at overkomme et naturligt instinkt, kan han kun bruge et Viljestyrke-point, hvis du gi'r grønt lys. Og ligeledes er det dig, der skal tage points, naar en karakter er ved at knække psykisk.

- Fortæller.

Du maa undgaa, at det bliver ét stort skænderi. Sørg for at skabe en stemning omkring Høringen - kom med smaa detaljer fra deres omgivelser, ting der pludseligt fanger opmærksomheden. Og saa skal deres handlinger koordineres - lad dem komme med en beskrivelse af hvad de ønsker at gøre og sæt saa det hele sammen til en malerisk sekvens.

- Følelseskatalysator.

En fare ved dette scenarie er, at det gaar hen og bliver meget defensivt fra spillernes side - det maa du være opmærksom paa og søge at afværge. Et let redskab i den forbindelse er at fungere som en højlydt samvittighed: Spørg en spiller direkte til hans figurs følelser (f.eks. overfor en anden figur), træk lidt i ham og faa ham til at svare medens de andre hører paa. Spillerne respekterer dig, saa du vil opdage, at det ikke er spor svært at køre paa dem paa denne facon.



## System

Egentlig behøver du ikke at tænke i System overhovedet - der er tale om et redskab, som du kan bruge til at holde besværlige spillere i ørerne med slet & ret (se især Viljestyrke). Alt hvad der kommer til at foregaa skulle saadan set kunne gøres uden tilfældighedernes indblanding - kommer det f.eks. til haandgemæng, afgør du haardt men retfærdigt udfaldet udfra din sunde fornuft.

Jeg har skubbet en række stats sammen under overskriften "Personlighed". Det drejer sig om Natur/Adfærd, Viljestyrke og Integritet-Samfundsloyalitet. De skulle helst til sammen danne et godt billede af figuren, der er hurtigt at tage ind og bruge kreativt.

### Natur/Adfærd

Natur er den personlighed man bærer indadtil - ens virkelige vilje. Adfærd er det man reflekterer udadtil; ens til omverdenen tilpassede præsentation af sig selv.

### Viljestyrke

Ved spillets start har karaktererne hver især hele deres Viljestyrke; efterhaanden som den falder, sættes krydser i kasserne, indtil der ikke er flere (det er ikke sikkert, det kommer saa vidt).

Denne stat er primært et spiller-værktøj: Figurerne er temmelig fastlaaste i det her samfund, og det vil spillerne nok helt naturligt have svært ved at acceptere. Falder de for meget udenfor, kan Fortælleren tage et point - om nødvendigt (hvis du f.eks. har en meget udholdende "lad os skyde os ud!"-spillertype, maa du bringe karakteren paa nul, hvilket i effekt bringer ham ud af spillet). Det er osse ham, der afgør, om en spiller maa ofre Viljestyrke for at modstaa sine instinkter. Derudover fungerer den som et psykisk barometer spillet igennem: Hvis der bliver punktet meget paa én figur, vil han hurtigt kunne ryge paa 0 i Viljestyrke og faa et sammenbrud; efterhaanden som

den stat falder, stiger desperationen. Man kan ogsaa vinde Viljestyrke, hvis man alt følger sig ideelt i fht. ens Natur (hvis f.eks. alle lader sig kontrollere af Kommissæren), eller nogen gaar sammen om at berolige en knækket karakter (det kræver noget intenst rollespil, men bør bestemt ogsaa belønnes).

### Integritet - Samfundsloyalitet

Disse to stats er sat op imod hinanden paa en saadan facon, at de tilsammen giver 10 - det man ikke har i det ene, har man i det andet. Integritet: Ærlighed overfor sin personlighed. At staa ved sig selv. Samfundsloyalitet: Offervillighed - fællesskabet frem for individet.

Hvordan det styrer karaktererne er meget individuelt - hvis du dømmes, at Kommissærens Samfundsloyalitet er ved at krakelere og derfor flytter et point over i Integritet, kan det medføre et mindre chock for ham, tab af Viljestyrke eller andet. Hvis Gendarmen vil søge at udvikle sin selvstændighed, ville det for ham tværtimod kunne virke gavnligt på Viljestyrken, hvis han brød en regel undervejs.

Du kan ogsaa vælge at lade denne stat staa som et maal for karakterens Stats-loyalitet og ikke røre den i øvrigt. Men tag uanset hvad og vend det med spilleren efter scenariet er afsluttet - er der noget, der har rykket sig for karakteren? (Det er jo faktisk lidt det, det handler om ).





# **SCENARIET**

## **Indledning**

(Hvor meget du vil fortælle og/eller spille af dette er helt op til dig, men det er maaske en meget god opvarmning).

Kontoret lukker. Endnu en dag i Departementet er forbi for de fleste ansatte. Men en lille gruppe personer er endnu forsamlet i den gamle, noble brunstensbygning.

Sidst paa eftermiddagen er Kommisæren kommet til kontoret og har paabudt ham, at forblive efter arbejdstid og med ham, en af kontorets sekretærer. De sidste arbejdere forlader Departementet, og Kustoden gaar til kontoret, hvor der endnu er lys, og Kommisæren beder ham blive.

Det er nu aften. De 4 er samlet paa Prokuratorens kontor - et rummeligt lokale badet i det gullige skær fra globe-lampen i loftet. Kontoret aabner ud til en stor skrivesal med mange meter til det buede loft og høje, gotiske vinduer til den ene side, der afslører at eftermiddag er ved at gaa over i aften og en udsigt udover mange tage, i baggrunden en slotslignende bygning og et par kirker med høje spir.

Departementet er tomt og tavst. Gangene er tomme. Alt - paa nær kontoret - ligger hen i mørket.

Udenfor staar den nysgerrige Terrorist - lokket dertil af et tip - tilsyneladende fra en Kammerat. Gendarmen kommer forbi, har faaet ordre om at være særligt paa vagt overfor terrorist-aktivitet i omraadet omkring Departementet. Han stopper Terroristen og beslutter - da der alligevel er lys i bygningen - at tage ham ind og høre om nogen der kan sige, om han har noget at gøre paa Departementets præmisser, eller han skal tages ind til et nærmere forhør paa Stationen.

Naar de to er kommet ind, og døren er lukket bag dem, ringer klokkerne - fra nu af maa ingen forlade Departementets bygninger. Og Kommisæren skal nu aabne sin konvolut.

## **En Skyldig**

Alt efter hvilken samling af spillere du har, vil forskellige personer være mere eller mindre oplagte ofre - et flertal kan formentlig hurtigt blive enige om at det er terroristen eller Prokuratoren eller hvem-Fanden, men det vil Staten ikke se sig tilfreds med: De vil have en tilstaaelse. Det bliver straks sværere, men det er jo ogsaa scenariets hoved-konflikt. De sorte mænd udenfor vil simpelthen komme med en kryptisk sætning og lukke døren igen, hvis det fremførte offer ikke er villigt til at tilstaa overfor dem (og dermed gaa sin visse død i møde). "Ingen skyldig" er i deres øjne lig med "alle skyldige".

En mulig løsning paa paradoxet kunne være, at man presser én saa haardt, at han til sidst knækker og accepterer sin urimelige skæbne (ubehageligt for spilleren maaske, men det er jo for det første ikke personligt, og for det andet advarede foramtalen om sagens "alvor").

En anden løsning er at én dræbes og fremføres som den skyldige - han prøvede at flygte og blev skudt. Begge disse muligheder er fuldt ud acceptable for de sorte mænd, og de vil virkelig være interessante at rolle-spille, specielt hvis du har nogle gode spillere, der har fanget stemningen.

Den tredje mulighed er, at de nægter at spille med i dette syge spil (altsaa karaktererne i scenariet!) De er alle - i følge Staten - skyldige i et eller andet, men næppe i forhold til deres egen samvittighed og fornuft. Det er interessant, om de accepterer den skyld, eller de indser det groteske i samfundets høj-over-høj princip og af alle kræfter stritter imod.

\*\*\*

## **ERINDRINGER**

Disse bruges til løbende at give spillerne nogle oplysninger at diskutere og for at øge den almene forvirring. Hvis en først nævner f.eks. Klubben, skal de andre, der ved noget om den, mindes om disse oplysninger.

Pistolen et meget balancebrydende element - det giver, hvem end der faar fat paa den, en klar fordel overfor de andre; han bliver ihvertfald svær at tvinge til at tilstaa. Paa den anden side er den god, fordi den utvivlsomt vil optrappe konflikten; den er ogsaa nyttig, hvis de beslutter at dræbe en som løsningen paa haardknuden. De skal ikke slippe godt fra et voldeligt udbudsforsøg - de sorte mænd maa skyde saa mange knæskaller, som det kræver at stoppe karaktererne (men de vil stadig ikke dræbe).

Uniforms-oplysningerne kan bruges til inkriminere Gendarmen (antydninger om at han ikke er en rigtig Gendarm).

#### Klubben:

- Kommissær: Nogen derfra kunne være ude efter hans position. Det er et sted, han kun kommer for at se sine fjender an.
- Terrorist: Kender den som Kriminelle Kapitalisters Klub (KKK).
- Prokurator: Socialt pres fra ligemænd - det er meget ubehageligt, men nødvendigt for at sikre sin status.

#### Dokument:

- Kommissær: En sammenhæng med skandalerne med uniformerne for et par uger siden - Departementets skyld tilsyneladende.
- Sekretær: Det handlede om uniformer; et lovudkast.
- Gendarm: Arresterede indbrydende terrorister i falske uniformer for et par uger siden (kommer kun frem, hvis nogen nævner uniformerne).
- Terrorist: En procedure-fadæse for et par uger siden har givet kammerater adgang til Paladset.
- Prokurator: Noget militært eller om gendarmeriet; en lov af en slags.

#### Computer:

- Kommissær: Indeholder alt om alle i Departementet og tilknyttede grene. Kontakt dertil fra Embedshuset.
- Sekretær: Personfiler over ansatte; har hørt den kaldt "Maskinen".
- Kustode: Har set alle mulige sære udskrifter derfra - kalder den "Maskinen".

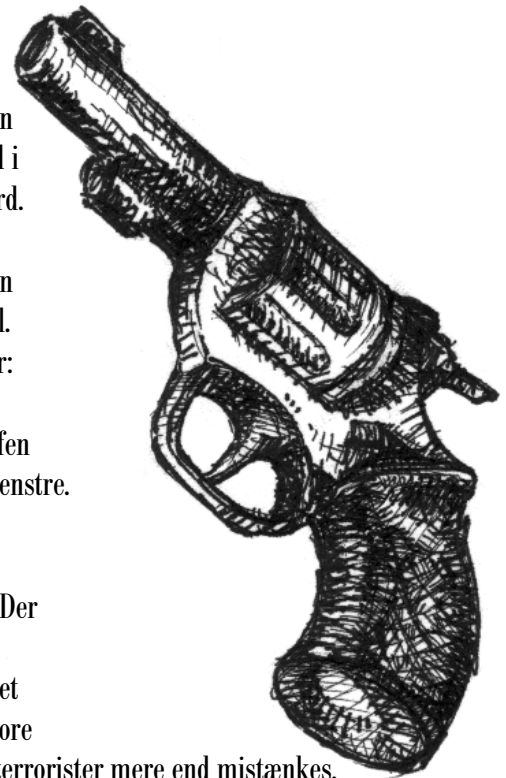
- Prokurator: Computeren har kontakt til Paladset; den indeholder personfiler over ansatte i Departementet og tilhørende filialer.

#### Kaj 112:

- Sekretær: Noget med udstykning af grunde.
- Terrorist: Hvor han arbejdede mandag - der var en ombygning i gang.
- Prokurator: Det drejede sig om matrikeludstyknig; der var en klassificeret henvisning.

#### Pistol:

- Sekretær: Prokuratøren har en pistol i sit skrivebord.
- Kustode: Prokuratøren har en pistol.
- Prokurator: Har selv en pistol i skuffen nederst til venstre.



#### Bombe:

- Gendarm: Der er for nyligt blevet stjålet dynamit i store mængder - terrorister mere end mistænkes.
- Terrorist: Selvfølgelig har de bomber; og visse kammerater har for nyligt faaet fyldt op.

## MISTANKER

Du maa sørge for at karaktererne hele tiden er paa vagt og mistænkelige overfor hinanden - stik dem løbende smaa sedler med anelser, mistanker og minder om de andre tilstedeværende. Husk at samfundet ser paa fortæelser om ens viden om andres forbrydelser som en slags medskyld - naar man fortædede det, kunne det jo tolkes som om man ønskede at dække over sig selv eller hjælpe en kriminel.

Kommissæren: Har egentlig god grund til at være paa vagt overfor alle her - Staten har vel sat dem her af en grund. Prokuratoren har han hørt om i Klubben - du kan opspille hans rygte mere og mere, startende med uambitiøs og gaaende direkte mod forsømmelser overfor sit ansvarsfulde hverv. Han kan muligvis overveje, at Gendarmen ikke er en ægte betjent, hvis det kommer frem, at Dokumentet handlede om uniformer. Han vil overveje udfra Kustodens opførsel (der bliver tydeligere usikker i løbet af aftenen), om han drikker og ihvertfald betvivle hans effektivitet. Terroristen vil han kunne koble med hvadsomhelst.

Prokuratoren: Kan svinge mellem frygt for Kommissæren og skepsis - muligvis er det et komplot rettet mod hans egen person; og maaske har han i Klubben hørt om disse Kommissærers til tider noget overstrømmende nidkærhed. Terroristens tilstedeværelse er noget nyt og skræmmende - hvad mon det betyder? Var det ham, han mødte i mandags? Kustoden kunne have sladret om ham - det ville være skidt. Han ved jo, at han drikker, men maa passe paa med at kaste jord paa ham, for tænk nu hvis han intet har sagt, og saa gør det for at forsvare sig selv.

Sekretæren: Har hørt lidt af hvert om Kommissærer, og kunne faa mistanker om netop dennes ærlighed. Han vil overveje, om han har set Terroristen før. Om hans forlovede kender ham eller omvendt.

Terroristen: Har hørt mange historier om Kommissærers ubehageligheder og kan sikkert forbinde nogle historier med netop den her tilstedeværende. Historier om hvordan de har fanget uskyldige uden beviser og torteret sig frem til tilstaaelser og om forsvundne personer, der i virkeligheden er kørt bort og dræbt. Han kan ogsaa have en fornemmelse af at have set Prokuratoren før, og, hvis det saa kommer frem, at han har homoseksuelle tendenser, at det var paa Havnen. Han kan huske, at Sekretærens kæreste var involveret i Sagen - er det maaske endnu. Det kan bygges op, saa han efterhaanden begynder at overveje, om hun stadig

er med (og hvor staar saa Sekretæren). Hvis det kommer frem, at Dokumentet gav med-terrorister adgang til Paladset i falske uniformer, vil han givetvis overveje om Gendarmen maaske i virkeligheden er en anarkist i forklædning. Han har hørt fra andre, at Kustoden drikker, og at han er i fjendens sold - han har solgt sin sjæl for vodka.

Gendarmen: Igen, Kommissæren er muligvis af den værste slags - Gendarmen vil føle sig ret sikker paa, at Staten staar bag tortur og henrettelser. Han vil langsomt opbygge en mere og mere stærk fornemmelse af, at Terroristen rent faktisk er skyldig i Statsfjendtlig virksomhed (men hvad vil han (om noget) gøre ved det?).

Kustoden: Han har en kraftig mistanke om, at Prokuratoren sidder og laver skumle ting efter lukketid. Og han er ikke i tvivl om hans umoralske følelser overfor Sekretæren (han kan gøres opmærksom paa sendte blikke i løbet af aftenen, og mon ikke det er gengældt? Og paa mere end et fantasi-plan). Terroristen er utvivlsomt, hvad titlen antyder.

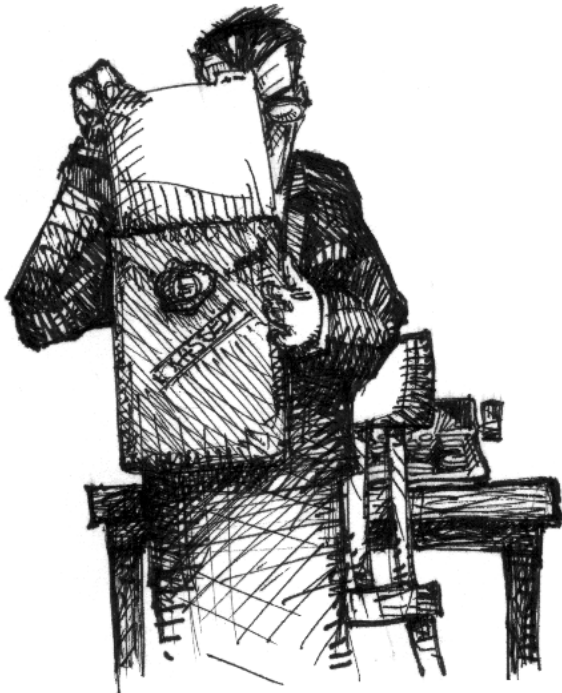
## HÆNDELSER

Dette er det nærmeste, der i scenariet kommer paa et fortløbende plot. Det er en række scener, der har til formaal at sikre nogle situationer, der kræver en rollespils-indsats af spillerne og sikrer en hvis fremdrift i det hele. Og saa introducerer de en række udefrakommende paavirkninger, der har betydning for, hvordan det hele ender.

Scenerne staar angivet med et cirka klokkeslæt - om det præcis kommer til at passe med, hvor lang tid spillerne bruger er et spørgsmaal (men det rammer nogenlunde). Det er mest for at give en fornemmelse af et kronologisk forløb og et bud paa en ideel tidslinie. Vær opmærksom paa hvor langt du kan trække den - hvis spillerne skændes og anklager frem & tilbage er det fedt - lad dem endelig - men ellers maa du arbejde henimod det tredje telefon-opkald og en dramatisk slutning.

### Kommissærens brev. (kl.18.00)

Da alle er samlet, og en nærværende kirkes klokke ringer seks gange, bryder Kommissæren sin konvoluts forsegling og læser brevet højt (hand-out #1): Det fortæller, at den 13. september samme aar (altsaa i mandags) forsvandt visse papirer fra Departementet; at det var strengt fortroligt materiale, der i de forkerte hænder kunne være til fare for den statslige sikkerhed; at de kommer under hr. Prokuratorens ansvars-omraade; at Kustoden havde vagt den paagældende aften.



Kommissæren gaar videre med at udspørge de ansatte, der umiddelbart intet kender til papirerne. Men stilles de rigtige spørgsmaal, trigger det et minde, og det er saa op til spilleren at afgøre, om deres Figur vil afsløre sin viden.

Efter at brevet er læst højt, kan spillerne granske den sidste side af deres figur-ark. Giv dem lidt tid.

### Laaste Døre (præcist kl.18.00)

Dørene aflukkes paa underlig vis - det er som om nøglerne dertil ikke passer mere (der er to sidedøre ud over hovedindgangen - de er ogsaa uaabnelige). Derudover lukker telefonlinierne ud af huset - de hører kun en hyletone, hvis de prøver at kontakte Centralen).

Og udenfor dukker sorte automobiler op, og velkædte herrer placerer sig paa strategiske steder.

### Telefonen ringer - part I (ca. kl.19.45)

En faktuel, informerende kvindestemme leverer l.d. af en Kode, der afslører, hvor en bombe er placeret. Der er ingen respons paa spørgsmaal, og naar budskabet er afleveret, smækkes røret paa.

"Dette er en offentlig service-meddelelse; vær venlig ikke at afbryde. En støvle der siger klip-klop, et ur der siger tik-tok - en pakke, der siger bang. Dit liv er i fare. Hurra, hurra, hurra! "

### Mændene i sort (ikke for sent, men dog først naar de er godt i gang)

Hvis der gaar lang tid med ørkesløse (men for scenariet meget relevante) diskussioner, blander vogterne af bygningen sig paa eget initiativ.

Det ringer paa yderdøren, der indtil nu har været ganske aflaaet. Da en (eller flere) af spiller figurerne gaar ned i hallen, staar døren aaben, og to mænd i sort med hatte og lange frakker staar og venter paa dørtrinet. De spørger, om man har fundet en skyldig - da de har faaet deres benægtende svar, kigger de paa hinanden, den ene saa paa sit lommeur og saa smækker de den store, tunge dør i igen - den er igen umulig at aabne.

Hvis nogen løber forbi dem - ikke umuligt - vil den ene køligt fremdrage en pistol og skyde flugtmænd i benet, og derefter vende vaabnet mod de øvrige. Den anden henter flygtningen og smider ham ufint ind i Departementets hall igen. Blødningen er et ekstra problem gruppen selv maa klare.

Disse dunkle herrer kan bruges til at understrege den indelukkede stemning med mellemrum - de staar ubevægelige under en gadelygtes skær under hele forløbet.

### Naturen kalder (ca. kl.20.00)

En af personerne paa kontoret skal pludselig tisse - det er ligegyldigt hvem, men situationen maa gerne lugte lidt af, at Figuren har noget for.

Han gaar ad de mørke gange og ind paa toilettet. Som han staar foran pissoiret, bemærker han en lyd, der trænger ind gennem en ventilationsrist i loftet. Det lyder som en dør, der smækker. Hvis Figuren gi'r lyd (trækker ud, eller aabner døren for at gaa ud) hører han løbende skridt gennem risten, en dør og saa tavshed. Det er komplet umuligt at bedømme, hvor lyden kom fra. (men man kunne lade indbryderen løbe i retning af kontoret, for at sikre at spilleren gaar tilbage til de andre).

Du kan ogsaa - og det vil maaske endda i visse tilfælde være bedre - bruge scenen paa et tidspunkt, hvor en eller flere af karaktererne alligevel vandrer i bygningen. De ser en lygtes lyskegle eller hører skridt.

### Indbrudstyven (efter foregaaende Hændelse)

Figurerne vil muligvis ønske at undersøge bygningen. Forhaabentlig gaar de ikke rundt i én flok. Er de delt op, møder den mindste gruppe (eller den uden Kommissæren, hvis de er lige smaa) indbryderen: I det de gaar ind i et mørkt lokale, rettes en blændende spot mod dem, og medens de endnu ser stjerner, løber han imod Figurerne, skubber dem ud af balance og løber forbi, inden de kan stoppe ham. For enden af gangen ryger han ud over trappegelænderet og falder de ca. 7m ned paa marmorgulvet i indgangshallen, hvor han knækker halsen.



Søger de i flok, finder de ham lidt paa samme maade, men da han næppe vil kunne komme udenom dem alle, kæmper an i stedet desperat, og dræbes, nærmest ved et uheld (et varselsskud rammer ham, et slag sender ham i gulvet og døden eller lign.).

Manden er klædt i sort, handsker, og en tyk sweater. I sin lomme har han en hovednøgle. Han bærer ingen ID-papirer, men tatoveret paa den venstre skulder er et regiment-insignia, der afslører ham som slotsgarder (selvom han virker noget klein). De kan ikke finde tegn paa, at noget mangler.

De sorte mænd vil gerne tage imod ham men accepterer ham ikke som skyldig i andet end indbrud - og det er ikke det Høringen drejer sig om.

### Telefonen ringer - part II (ca. kl.21.00)

Kvindestemmen er tilbage. Hun afleverer anden del af Koden, og røret lægges paa.

"Dette er en offentlig service-meddelelse; vær venlig ikke at afbryde. Sol staar op i øst, falder ned i vest. Har du penge kan du faa, hvis ikke maa du gaa. Roser er røde, violer er blaa. Abrakadabra - lys & flamme. Klokken 12 er jeg en trold."

### Ravnen (???)

Paa et tidspunkt hvor nogen gaar udenfor kontoret (f.eks. efter indbruddet, eller efter de sorte mænd har ringet paa), bemærker han/de en pikkende lyd mod et af de store vinduer: En ravn sidder og hakker vedvarende mod glasset. De vil - men kun hvis det er noget, de selv tænker paa - bemærke, at den morser smaa underlige beskeder (a la telefon-beskederne - noget passende til tidspunktet).

Hvis man finder det ønskeligt, kan de ogsaa bruges til at piske en mere mystisk, overnaturlig stemning op - en sort fjer daler pludselig ned fra loftet, eller én bemærker en skygge flakse rundt i bygningen.



## En Udskrift fra Helvæde (mellem 21.00 og 22.00)

En skrattende lyd kommer fjernskriveren - den sorte maskine er begyndt at spytte en smal papirstrimmel ud (Hand-out #2). Der er ingen afsender, og indholdet kan umiddelbart virke kryptisk. Det er rent faktisk afsløringer om hver af de tilstedeværende personer.

Det kan de saa bruge, som de vil, men ihvertfald skulle det sætte alle Figurer paa samme niveau - ingen har tilsyneladende helt ren samvittighed.

## Telefonen ringer - part III (ca. kl.23.30)

Tredie og sidste del af Koden. Spillerfigurerne skulle nu være i stand til at finde frem til bomben i kælderen.

"Dette er en offentlig service-meddelelse; vær venlig ikke at afbryde. Den der kommer allersidst skal i den sorte gryde. Lad falde hvad ikke kan staa - naar korthuset styrter ser knægtene paa. Tik tik bang. Spøgelset er i Maskinen."

## Bomben (omkring midnat)

Bomben er placeret i Departementets hjerte - en kæmpeklods af en radiorørs-datamat. "Maskinen" befinder sig i kælderen, og ingen paa kontoret har en nøgle dertil. Det vil sige, at de maa bruge tid paa at tiltvinge sig adgang til rummet - hvis der realistisk set er lang tid til midnat, viser det sig at være meget svært at komme ind; har de kort tid, er det ikke noget stort problem - men de maa stadig ødelægge Departementets fine dør, og er de stadig meget Stats-tro, vil det kræve nogen overvindelse.

Bomben ligger i en kuffert i et af Maskinens skabe, tilsluttet et vækkeur, der ringer til midnat. Det er en meget indviklet type - hverken typisk for Stat eller terrorister. Fortæl dem, at de næppe vil kunne demontere den uden ogsaa at detonere den.

Visse af spillerne kunne maaske have interesse i at Maskinen gaar ned, men ingen vil vel

synes om, at bomben eksploderer, saa der bliver formentlig tale om en række lynforhandlinger og kompromisser, og evt. brug af vold for at gennemtrumfe sine maal.

Hvis karaktererne prøver at detonere bomben, gaar Maskinen død - de smaa farvede pærer blinker ud én efter én, og med en uddøende brummen gaar datamaten ned. Dette observeres straks paa Paladset, hvortil Maskinen har forbindelse, og alle i bygningen arresteres, hvis de prøver at forlade den uden at have en erklæret skyldig (eller syndebuk) eller kort efter midnat, hvor de sorte mænd vil komme ind og arrestere alle for sabotage (i en "Høring part II").

Hvis de ikke gør noget ved bomben, sprænger den til midnat - du maa være fair og klargøre dette tydeligt. Det øgede pres vil være "sundt" for konkurrencen, og kan de stadig ikke bringe sig til at opgive en syndebuk, maa de dø - sørg endelig for at gøre det til en smuk afslutning; de har nægtet at være brikker, og om ikke andet saa døde de da frie.

Det vil være godt at introducere pistolen kort før denne scene, da den giver én af karaktererne en klar fordel overfor de andre. Dette kan medvirke til at tilspidse situationen betydeligt.



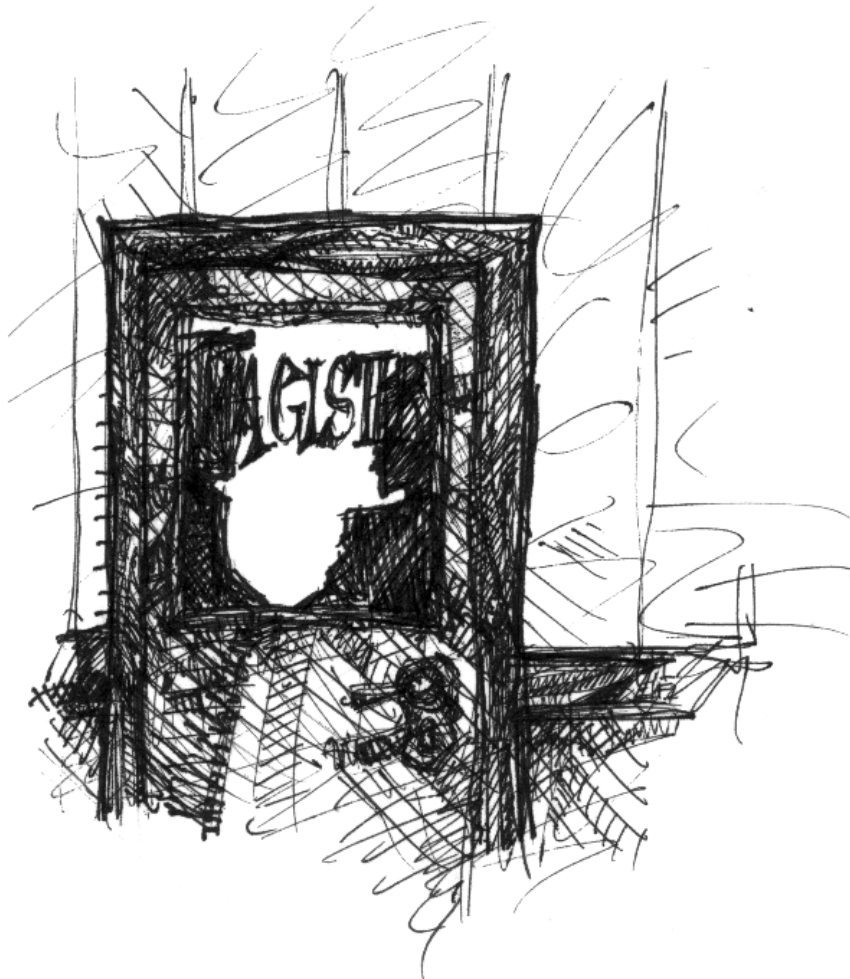
## AFSLUTNING

Og saaledes ender det hele formentlig i taarer - karaktererne er paa den ene eller anden maade endt som ofre for en usynlig Ledelses syge spil (bomben sprang, og de døde; de demonterede bomben og blev arresteret for sabotage; eller de solgte sig selv til Staten og ofrede en uskyldig). Men der var heller ikke nogen, der havde lovet, at de skulle lykkeligt til deres

dages ende - det drejede sig om Processen frem til slutningn, ikke hvad der videre skete.

Og selvom de skulle være sluppet derfra, vil det være med den absurde sandhed om systemets korrupte natur og muligvis en uskyldigs død paa samvittigheden.

**Slut.**



# **EFFEKTER**

## **#1: Kommissærens Brev**

Embedshuset, d.16.9.

Ang.: sag B-11/s48/p8a. (Med henvisning til Regeringsdokumentet ZG19/s915/ps1-3 (Fortroligt, klasse B)).

Ansvarlig: Kommissær L18.

Vitterlighedsbekræftet dags dato.

Fra en paalidelig kilde er det kommet dette Kontor for øre, at der fra Jeres Departement paa uansvarlig vis er forsvundet et dokument af national interesse og stor vigtighed for Rigets sikkerhed. Med henvisning til forordningen Codex Secuitex §3, st. b og c maa vi gøre opmærksom paa, at dersom ansvaret paa nogen maade kan paalægges Jeres Departement, maa det betragtes som skyldig eller medskyldig i forræderi.

Dokumentet er fortroligt stemplet (Klasse B), dvs. det drejer sig om militære hemmeligheder. Det er blevet Staten oplyst, at netop Jeres kontor skulle have haft Dokumentet i besiddelse indtil dets forsvinden natten mellem man.d.13.9 og tirs.d.14.9. De til denne Høring indkaldte personager - eller hvem der af andre aarsager befinder sig paa Departementets præmisser - er med denne skrivelses autoritet anklaget for statsfjendtlig virksomhed.

Høringen er fastsat til at skulle paabegynde kl.18.00. Hvem end der paa dette tidspunkt befinder sig i Departements-bygningen er underlagt statslig administration. Dette er gældende indtil en skyldig er udpeget, paa hvilket tidspunkt der for alle øvrige frafalder tiltale, og de frit kan gaa - forrædderen vil blive eskorteret til Paladset af gardere.

Den tilstedeværende Kommissær vil lede forhøret, og vi vil bygge vore fremtidige indgreb overfor Departementet paa hans rapport, og denne afdeling ser - som Statens ledere i øvrigt - med skeptiske øjne overfor paagældende selskabs skyld i denne sag; forseelsen maa naturligvis kunne tilskrives en skamfuld menneskelig forbrydelse.

Med høflig hilsen,

Kontoret for Administrativ Statsikkerhed, Embedshuset.

## #2: Fjernskrift Fra Helvede

Hvis du er en rigtig fortagsom spiller og gerne vil give sessionen et ekstra pift, kan du klippe teksten ud og sætte den sammen igen linie for linie, saa det virkelig ser ud som, den just er spyttet ud af en fjernskriver.

Og du troede, hun var en ren engel! Det faldt dig aldrig ind at undre over den affære med Radio-stationen, der blev bombet et par dage efter, du fandt de kort over stationen, hun tilfældigvis sad og studerede af "almindelig interesse"? Og nu - tror du terroristerne ville lade hende forlade deres sag uden videre? Men selvfølgelig; saalænge du ikke stiller spørgsmaal, har hun et sikkert alibi.

"Vi dræber ikke!". Var det noget, du rent faktisk troede paa? At man kunne efterlade en bombe paa et kommissionskontor og saa regne med, at ingen kom til skade? Sidste gang var det 3 gifte kvinder med børn at efterlade, der mødte paa arbejde, da en bombe sprang forsinket.

Dengang betød det loyalitetsløfte til Staten & Samfundet alt for dig - loven var det du levede for. Saa lod du den første tigger slippe for tiltale, derefter en fulderik - og nu er du villig til at svine dine idealer til, fordi du er i tvivl om Statens ret! Opportunist. Overløber. Forræder.

Og hvad er det egentlig, du er bange for? At din kone skal forlade dig, fordi hun opdager din lyst & last? Saa du sparer op med Firmaets penge til et otium i sus & dus - sig mig, hører der smaa Adoniser med i dine planer? Foreløbigt er det jo ogsaa gaaet fint - hvor mange mennesker har du efterhaanden bedraget med dit fusk? Hvor mange drenge har du

klædt af i dine tanker? (Mindst én er ihvertfald til stede lige her!)

Men da den snog til en Underklerk gik efter din stilling, vidste du, at det var ham eller dig. Det var kun et spørgsmaal om tid før du fik ham - hans fumlede arrangement omkring terroristfælden sidste aar, var det der skulle til for at fælde ham - og de forfalskede papirer til Embedsofficeren om hans privatliv var lidt af en genistreg. For ikke at tale om den efterfølgende overtagelse af sagen: Beviser - hvem behøvede dem? Alle ville bare se den sag lukket - gaskammeret til dem, og så kom lønforhøjelsen.

Hvor mange tror du egentlig er klar over din last - hvor mange har købt din tavshed med en flaske vodka? Hvor mange mennesker anser dig for en lille, gammel, dum, ubetydelig mand, det staar dem frit for at udnytte? Gad vide hvor mange, der har lidt under virkningerne af de ulovligheder, der er blevet begaaet fra dette Departement med dit stiltiende vidende...