

# Gyldne Dreng

## Intro

*"Kan kærligheden modstå hadet, som hadet kan fornægte kærligheden?"*

Gyldne drenge er et scenarie, om venskabet forunderlige bånd, og drømmenes møde med den bidende virkelighed.

Scenariet er delt op i 2 dele: 5 knægtes magiske barnddom på vesterbro i slutningen af firserne, og de 5 voksne betjentes alt andet end lykkelige genforening 20 år senere.

*System:* Løst

*Genre:* Drama

*Deltagere:* 5 spillere og en spilleleder

*Forfatter:* Martin Svendsen

Gyldne Drengene .....	1
Intro.....	1
Om scenariet .....	3
Del 1 – kort resume .....	3
Del 2 – kort resume .....	3
Tematiske strukturer .....	3
Del 1 .....	6
Plotsynopse: .....	6
Scene 1: Møde i banden .....	6
Scene 2: Udfordringen .....	7
Scene 3: Byggepladsen .....	8
Konklusion på del 1.....	9
2 del .....	10
Plotsynopse .....	10
Scene 1: Genforening.....	10
Scene 2: Røveriet.....	14
Scene 3: Grækeren .....	15
<i>Opkald</i> .....	15
Backgammonbaren .....	16
En handel?.....	18
Restauranten .....	19
Kasino og lounge.....	19
Sikkerhedsrummet .....	20
Luksusbordellet.....	20
Suiten .....	21
Konklusion på del 2.....	21

## **Om scenariet**

Gyldne Drenge er scenario, om det særlige venskab, der opstår mellem barndomsvenner og som holder resten af livet. I stedet for at beskrive dette forhold i karakterernes baggrund, skal spillerne i første del af scenariet spille en episode fra deres barndom, således at fundamentet for den anden del af scenariet er solidt og gennemspillet.

### **Del 1 – kort resume**

I den første del af scenariet er spillerne 5 ud af 6 drenge, der har en hemmelig klub. De er mellem 10 og 12 år og bor inde omkring Vesterbro i København. Det er sommeren 1987. Alle drømmer de om at blive politibetjente når de bliver store. Denne del starter en dag får de muligheden for at prøve at være betjente for en dag. Glæden viser sig dog at være kort, da drengene bliver offer for et fysisk overgreb af den betjent der står for affæren. Del 1 er sat til at vare ca. 2 timer (med gennemlæsning af karakter).

### **Del 2 – kort resume**

Del 2, foregår 20 år senere, i sommeren 2007, i det indre København. De 6 venner har ikke snakket med hinanden eller haft noget at gøre med hinanden i de mellemliggende 20 år, da episoden fra del 1 har sat sig som en kile i deres venskab. De 5 af drengene (spillerne) er blevet betjente, og endda ret succesfulde betjente der dog alle skjuler en eller flere hemmeligheder. Den sidste af drengene ryger ind og ud af behandlingsinstitutioner.

De 5 betjente genforenes denne sommer og får muligheden for at læge gamle sår, da de skal samarbejde om at optrevle en mulig korruptionsskandale i politiet. I jagten på bagmanden konfronteres de med egne og andres hemmeligheder, og spørgsmålet er om tilliden kan genoprettes, eller om den aldrig er forsvundet. Del 2 er sat til at vare ca. 3 timer (med gennemlæsning af karakter).

## **Tematiske strukturer**

Der er i scenariet en række tematiske strukturer, metaforer, symboler og henvisninger. For at give dig en bredere forståelse af scenariet, vil jeg her gennemgå de væsentligste. Det er vigtigt at du læser karakterene inden du læser dette!

*Fablen:* scenariet bygger på rejsefablen; hjem, ude, hjem. Det er en dialektisk rejse. I udgangspositionen, hjem, er personerne i en slags dvaletilstand, uden tanke for hvorfor de er, der hvor de er, eller hvorfor de er hvem de er. På rejsen, ude, konfronteres de med noget der bryder med denne tilstand, gennem en udfordring. Nu bliver personen bevidst om sig selv og skal finde og redefinere sig selv. Situationen vil derefter stabiliserer sig igen, hjem, i en ny tilstand, hvor personen har forandret sig. Denne fabel er gennemgående i både første og anden del.

*Venskabet:* Scenariet handler om venskaber. I første del af scenariet har karaktererne deres venner, men mister forbindelsen til dem. I anden del af scenariet har karaktererne mistet forbindelsen til deres venner, og har muligheden for at genetablere den. Der er også mindre gentagelser, forskellige venskabsbånd mellem karaktererne og bipersonerne.

*Tillid:* I en gruppe af venner er der ofte en ubetinget tillid indbyrdes. Og hvis en af vennerne viser tillid til en tredjepart, vil denne tillid ofte overføres, og problemet opstår hvis tredjeparten bryder tilliden. I både første og anden del er der en tredjepart der svigter den tillid en eller flere af gruppens medlemmer viser denne.

*Symboler:* Hver af karaktererne bærer i deres navne symbolske henvisninger. Peter og Alexander er begge navne der historisk set bærer betegnelsen: "den store". De var begge store ledere, der havde folkets tillid, men blev begge manipuleret med af folk de stoled på. Samson er den stærke mand fra biblen, der følger en andens bud. Men da han mister Peter, som Samson mister gud, mister han sit hår og sin styrke. Han blændes. Samson er blændet af stofferne og elendigheden, men som håret gror ud hos den bibelske Samson, ligger styrken latent i Samson, og han har i sin styrke muligheden for at rive forræderens bygning ned om ørene på både dem og ham selv. Påfaldende for Samson er han egentlige navn, Isak, der også er en guds følger, der tvinges ud i en problematisk situation, men beholder sin tillid til gud. Samsons karakter bærer egenskaben til at kunne blive Isak, der stoler blindt på gud, og derigennem genvinder tilliden. Laust er et ordspil over Faust, købmanden der i sit armod slår en handel af med djævlens. Laust har brugt sine evner til at opbygge et babylon omkring sig selv, et indholdsløst rige, og kan ikke vende tilbage til tilliden og verden uden at miste alt, ligesom Faust må miste livet. Men Laust ved ligesom Faust hvad han har gjort og bilder sig selv ind at han har forenet sig med det. Derfor er Laust negativt instillet over for Peter, fordi han egentlig har forsværget venskabet, for bedre at kunne acceptere sine egne handlinger. Wizz er en karakter der i sig bærer det magiske, skabelsens evne, selvom den kun er i ordet. Han er troldmanden fra Oz, tryllekunstneren og gøgleren, der har evnen til at besnære og fortrylle andre, men selv sidder angst og bange på sin trone. Han har ikke en løve og en tinsoldat som

venner, da han har mistet dem, men muligheden ligger der. Luis er løseligt bygget over Narcissus, der af mangel på kærlighed (fordi han har mistet sine venner) forelsker sig i sig selv. Men Luis har muligheden for at genvinde sin plads i fælleskabet og løsrive sig fra vandspejlet. Luis er også den franske decadence, kongernes slægt, storheden og vandviddet.

*Myter:* Scenariet henviser til en del myter, der omfattes af Grækeren. Han skulle gerne pege på det græske. Rejsen peger hen til Odysseus. Grækerens restaurant "restaurant Minos" har hele minotaurus symbolikken i sig, labyrinten hvor spillerne skal navigere sig igennem for at klare skærene.

Det er vigtigt at du som spilleder har øje for detaljerne og spiller disse faktorer ud, dog uden at gøre dem blatante. Selv de mest banale situationer, har muligheden for at indeholde spor af scenariets kerne, hvis du lader venskab, fabel, myter og symboler anes. Det er samtidig også en guideline for hvad der er vigtigt i scenariet. Det er ikke så vigtigt at investigere eller skyde forbrydere, selvom dette er hændelser der danner rammen for scenariet. Det er der imod konfrontationen med dem selv, samtalerne mellem spillerne, den brudte tillid, bipersonernes reaktioner og stemning.

# Del 1

## Plotsynopse:

De 6 knægte, Peter og Alexander på 12, Wizz, Laust og Samson på 11 og Luis på 10 har en hemmelig klub. I klubben mødes de så tit de kan og laver alle mulige drengestreger. Scenariets åbningsscene er et møde i klubben. Men dette møde er ikke som de andre møder. Peter og Alexander, bandens to ledere, har arrangeret noget helt specielt for de andre. Peters Onkel; Andreas Jensen, er politibetjent. Han har lovet at lære drengene at være politibetjente, et slags træningskursus. De skal bl.a. prøve at skyde med pistol, komme i rigtige håndjern, tænde sirenen og alle mulige andre fede ting. Peter har aftalt med sin onkel at de skal mødes ude på den gamle byggeplads, da de kan skyde med pistolen der uden at der sker noget. Alexander er taget derud for at vente på de andre, og lære at skyde først så han kan imponere de andre. Planen er at Peter skal mødes med de andre i klubben, og så skal de andre fire vise - gennem en udfordring - at de er værdige til at blive politiaspiranter.

## Scene 1: Møde i banden

Mødet i banden, foregår i "klubhuset", der ligger i en forladt garage i en baggård på Vesterbro. 10 garager i røde mursten, med brune porte ligger side om siden, i midten af en stor, gammel boligblok af selvsamme røde mursten. Det er en baggård som de er flest på vesterbrogade. I Garagen har rødderne fået slæbt en gammel sofa og et par lænestole ind, og brugt en dør på to hjulkapsler som bord. Et stort askebæger med cigaretskodder står på midten og på væggen hænger der en mekanisk kalender fra sidste år med nøgne damer.

Mødet starter med at de hver især skal vise hvad de har med og fortælle en "røverhistorie" om tingen (jo vildere jo bedre). Scenen skal køres af Peter, som var han en slags spilleder (dette er inkluderet i hans karakterark). Han skal starte mødet og høre hvad de andre har med og få dem til at fortælle deres historie. Historien de fortæller må gerne have fortællerelementer, altså hvor de tilføjer det til historien de har lyst til. Hold fast i de små historier der opstår omkring disse ting da du kan bruge dem senere. Når de 4 andre har vist hvad de har med, er det Peters tur, og her vil han fortælle om overraskelsen og om udfordringen (scene 2).

---

**Samson** har taget 3 pornoblade med han har stjålet af sin far, et par trusser han har nakket fra genboens tørresnor samt et dårligt billede af hende nøgen.

**Wizz** har taget et mindre arsenal af kanonslag med. Det største er et signalkanonslag. Det bruges af skibe i nød. Det har en sikkerhedsafstand på 200 meter og lyser med 100.000 kandela.

**Laust** har taget en meget flot mønstret pibe og noget tobak med fra kollektivets lejr. Der er en lille smule tjald i tobakken og det ved drengene ikke. Det kan give en sjov effekt, men ikke mere end det.

**Luis** har nakket en armbryst fra hans fars kontor. Det er faktisk en rigtig jagtarmbryst, der ud over at være pisse ulovlig er importeret fra Irland. Det er kun Samson der har kræfter til at lade den.

---

## **Scene 2: Udfordringen**

Udfordringen som Peter har fundet på, er at de 4 andre skal ind og stjæle et stykke værktøj fra en mekaniker der er berygtet for at have en arrig rotweiler. Han har et stort, faldefærdigt værksted med et stort hegn omkring. Inden for hegnet løber hunden rundt. Det gælder om at holde udkig, og når hunden er væk, så løbe ind og nakke et stykke værktøj. Værkstedet ligger i et industrikvarter i udkanten af Amager, så drengene må cykle derud.

---

**Mekanikeren Birger Jensen**, en ældre, solbrændt mand på omkring de 55 år, er ved at være godt træt at områdets unger generer ham. Derfor er han ekstremt gnaven hvis han opdager nogle drenge der er ved at kravle over hegnet. Selve værkstedet er en enkeltstående, hvid bygning med en stor metalport i den ene ende, der fører ind til værkstedet. Den hvide maling er skallet af og den grå metalport der kan køres op i loftet, har set bedre dage. Bagerst i bygningen er der et kontor. Bygningen står midt i gårdspladsen, der er indhegnet, så hunden kan gå hele vejen omkring værkstedet. Dette betyder også at der kan gemme sig hundelort i de små tuer af græs mellem gruset. Birger sidder inde på kontoret og ordner regnskaber og drikker et par øller. I radioen kører John Mogensen og Birger sidder og nynner med på "Der er noget galt i Danmark".

---

En god taktik er at lede hunden på afveje, eller time deres løb sådan at de løber ind når den er på bagsiden. Det er meningen den sidste af dem skal have et uheld under vejs, eller blive opdaget på en eller anden måde. Laust kan falde, eller Samson kan blive opdaget af hunden. Luis tør højst sandsynligt ikke, men ellers kan han komme til at rage et eller andet på gulvet. Wiss kan være lidt for nysgerrig. Lad det være op til deres snarrådighed om de bliver fanget eller ej, men skulle de blive fanget, vil Birger som den ærkesocialdemokrat han er, give dem en ordentlig røffel og tale til deres moral, hvorefter de får lov at smutte.

### Scene 3: Byggepladsen

Efter udfordringen er det tid til at begive sig ud på byggepladsen, hvor Alexander og Peters Onkel skulle vente på dem. Byggepladsen ligger lidt afsides, som en del af det industriområde hvor værkstedet også ligger. Det er en del af en større byfornyelse, at flere store lagerhaller og bygninger er ved at blive opført. Selve pladsen er en stor byggeplads, hvor man har opført en stor lagerhal, men byggeriet er gået lidt i stå og der er ikke sket noget i et stykke tid. Det eneste der står færdigt er hallen, hvor der nede i den ene ende er nogle ufærdige kontorer, der fungerer som en lille labyrint i den store, tomme bygning.

---

**Da de 5 knægte ankommer**, er Alexander ikke at finde. Uden for den store lagerhal står onklens politibil, en hvid ford mondeo, og Onkelen venter inde i den store hal. Han fortæller at Alexander blev nødt til at smutte hjem for at hjælpe sin mor med at passe lillesøsteren. Onkel Andreas hilser især Peter velkommen. Onkel Andreas er en stor mand på 180 cm og godt 90 kg. Han har lidt mave, men er bred og har store hænder. Han bærer en lys vindjakke, et par mørke lærredsbukser og en beigefarvet skjorte og et slips der i dagens anledning er løsnet. Han har lyst, tjavset hår med tendens til måne og en ordentlig skovsnegl på overlæben. Dem der kommer helt hen til ham kan lugte at han lugter lidt af lakrids. Han har sin tjenestepistol, en Walter PPK i bæltet sammen med en knippel og et par håndjern.

---

Nu skal drengene igennem onkelens lille politiakademi, og han vil slå over i en lidt militær stil. Peter skal være instruktør og de fire andre skal være kadetter. Det første der skal ske er at kadetterne skal stille sig op på en række, og tage trøjen af så de er i bar overkrop, for først skal de træne. De skal tage armbøjninger og maverulninger. Så skal de løbe om kap ned til den anden ende af hallen og tilbage. Samson vinder selvfølgelig alle konkurrencerne med Wizz og Laust lige efter og luis på en klar sidsteplads. Peter skal stå og råbe og føre an. Det skal være rigtig drenget og sjovt.

Bagefter skal de lære at lægge hindande i håndjern og kropsvisitere hinanden 2 og 2, igen skal Peter bare opmuntre dem og råbe lidt. Alt dette går onkelen meget op i og virker til at være meget tilfreds hvis de er meget grundige med at kropsvisitere hinanden. Hvis de er lidt besværlige vil han bruge sin myndighed og sin position som voksen til at få dem til at gøre det. Han vil også true med at de ikke får lov at skyde med pistol.

Så skal de ud og køre politibil. De får lov at sidde på hans skød og styre bilen mens han styrer pedalerne. De får hver lov at køre en runde i kvarteret. Mens drengene står og venter på at politibilen vender tilbage vil de ved et tilfælde se at en



cykel er smidt ind bag en container. Det er Alexanders cykel. Politibilen vender tilbage.

Så skal de lære at skyde med pistolen. Han vil først lære de fire kadetter at skyde, og til sidst Peter. Men Onklen begynder at virke mere og mere mærkelig. Han lugter meget af lugter af lakrids (og lidt af alkohol) og han er meget nærgående og virker forpustet. Han er meget grundig med at stå bag dem og læne sig ind over dem og sikre sig at de holder rigtigt på pistolen, og stå rigtigt på fødderne. Han vil strejfe dem andre steder, i starten bare tilfældigt. Hvis de brokker sig vil han hæve stemmen og sige at man ikke må spøge med pistoler. Det er meningen at det skal begynde at virke ubehageligt, med en antydninger af noget der ligger under. Overraskende nok er det Luis der er bedst til at skyde. De skal skyde efter en dåse, og det er kun Luis der rammer.

Onklen er meget optaget af den der skyder og begynder de andre at lede kan de finde Alexander nede i labyrinten af ufærdige kontorer. Her ligger han i sit forrevne tøj og rokker stille frem og tilbage. Umiddelbart er han ikke til at få kontakt med. Han hulker bare ganske sagte. Scenen varer ved til at drengene har fundet Alexander.

Når scenen er stoppet skal du kort fortælle at Peters onkel kort efter dømmes og fængsles for pædofili. Alexander indlægges til psykiatrisk behandling, og efterfølgende går banden i opløsning, da samlingspunktet Peter ikke længere kan se de andre i øjnene. Her stopper del 1.

### **Konklusion på del 1**

De tre scener i del 1 skal gerne give et solidt grundlag for at forstå det venskab der eksisterede mellem de 6 barndomsvenner og det brud der sker da Peter og Alexanders overraskelse går galt. Onklen har forgrebet sig på Alexander, og forulempet de andre, De 6 venners veje skilles efter episoden, og der skal komme til at gå 20 år før de mødes igen.

## 2 del

### Plotsynopse

København bys politidistrikter har i en længere periode haft problemer med nogle uheldige korruptionssager, men Chefen for kriminalpolitiets interne afdeling; Politinspektør Ernst Harrild, har ikke kunne gøre noget ved det, da han selv er kilden til problemet. Han kører en givtig afpresningsforretning, hvor han betaler Grækeren – en af Københavns store bagmænd – for at skaffe oplysninger og smuds på forskellige folk, oplysninger han bruger til at klemme penge ud af dem med. En af Ernsts 4 "loyale" betjente aflevere pengene nede på Hotel Metropol, og så henter Grækerens folk dem. Oplysningerne går på samme måde tilbage til Ernst. Denne lille afpresningsvirksomhed går for godt til at han har tænkt sig at lukke den. Dog er sædet er ved at blive varmt under ham og han har derfor brug for at arrestere nogle korrupte betjente han kan vise frem. Han får muligheden for at slå flere fluer med ét smæk, da den unge, fremadstormende og meget upopulære betjent, Peter Skov Madsen (en af spillerne) forfremmes til kommisær afdelingen for interne affærer. Han spiller derfor Peter Skov Madsen ud mod Grækeren, i håbet om at der opstår en gunstig situation han kan arbejde med. Inspektør Ernst Harrild har bedt Peter Skov Madsen om at samle et hold af betjente og undersøge korruptionssagen, og peget på Hotel Metropol som stedet at starte. Det er på hotellet han har tænkt sig at sætte spillerne op mod Grækeren. Peter har selvfølgelig samlet den gamle bande i håbet om at genvinde det tabte venskab.

### Scene 1: Genforening

Den første scene i scenariets anden del foregår dels hjemme hos Peter dels på fortorvscafeen, der ligger umiddelbart i nærheden af Hotel Metropol. Peter Skov Madsen har bedt de 4 andre om at møde ham hjemme hos ham selv, over en middag, for at forklare dem om opgaven, og overtale dem til at være med. Han håber på at de med lidt hygge og et par flasker vin kan genfinde noget af det tabte, i hvert fald i forhold til at opbygge en tillid imellem dem der gør det muligt at løse opgaven. Han har også planlagt at de næste dag til middag skal mødes på fortorvscafeen til brunch, for at tage hotellet i besigtigelse.

Scenen handler i al sin enkelthed om genforeningen. Ligesom i scenariets første del må det gerne være Peter der agerer vært og "kører" scenen. Målet med scenen er at opnå den der lidt underlige genforeningsstemning, med en masse usagte ting, men samtidig en stor glæde ved gensynet, samtidig med at Peters forhold til hans kone og barn spilles frem.

Peter bor i et pænt parcelhus, i et pænt villakvarter i den pæne del af københavn. Han har en ganske pæn bil, en pæn kone, en pæn have og to pæne børn. Alt virker underligt dødt midt i alt det pæne.

---

**Peters kone**, Annette er en ganske pæn, lidt træt udseende kvinde i starten af trediverne. Hun er tynd, med et skarpt ansigt, hvor man fornemmer at for lidt hud er strukket ud over et for stort ansigt. Hun er meget solbrændt og klæder sig i kropsnært designertøj (der er for dyrt til en betjents indkomst). De to børn, Mette på 5 år og Klaus på 7 er små spinkle børn, men vandkæmmet hår og pænt tøj. Mette har dog Peters øjne, dem han havde da han var 12. Forholdet mellem Peter og hans kone er mildest talt afstumpet. De tolererer hinanden og har opbygget en parcelhusfacade, men han arbejder over hele tiden, mens hun er meget ved sin søster, og når de er sammen er samtalerne korte og uden den store gnist. Peter og de andre skal sidde og spise og snakke, mens hun laver mad og serverer. Hun sidder også med ved bordet ved siden af Peter, men det er som om hun hellere vil passe maden, vaske op og servere end at sidde og deltage. Børnene spiser også men, men går tidligt i seng og siger et noget køligt godnat til deres far. Det er tydeligt at de ikke ligefrem ser op til deres far, da de ofte har hørt på hvad deres moder mener om ham.

---

Menuen består af aspargessuppe, efterfulgt af oksesteg med bagte kartofler og benaisesovs, og til dessert er der en kageanretning med is og chokolade, hvortil der serveres dessertvin. Der er selvfølgelig masser af god rødvin til maden. Faktisk virker det i det hele taget som om at familien Skov Madsen lever over evne, anført af Peters kone. Bagefter er der kaffebord med småkager, kaffe, lagkage, samt whiskey og Cognac og selvfølgelig en cigar.

Rundt omkring i huset er der forskellige genstande. Peter har selvfølgelig gemt de redskaber drengene stjal hos mekanikeren, samt de ting de havde med i hulen (det er her du skal bruge de tidligere indsamlede oplysninger og historier). De ligger inde i herreværelset, hvor de får deres kaffe. I en skifteramme kan de også se forskellige avisudklip (dem der er udleveret med karaktererne). Der må gerne være en del minder og spøgelser i rummet. Måske ligger der i en glaskasse en gammel Walter PPK pistol, måske er der et gammelt billede af en grøn puch maxi med mælkekasse, et utydeligt polaorid af en nøgen kvinde.

Der kan også være andre ting der ansporer til karakterspil. En stak regninger som Peters kone brokker sig over ikke er betalte. Det kan anspore til snak om pengesituationen for fx. Wizz. Peters unger kan være vilde med Wizz, og kan give et indtryk af at Wizz er blevet et rigtigt familiemenneske. De kan komme til at se et billede af Laust på et af Peters kones dameblade, fx. Et hvor der er et interview med ham. Peters kone kan være særligt interesseret og flirtende med Laust. Måske er der et billede af Laust i børsen. Måske kan der være en avisartikel fra en engelsk avis der

fortæller om en fransk ex. Legionær der er død i Spanien, øjensynligt dræbt af Baskiske terrorister. Franskmandens identitet kendes ikke ud over at han har en tatovering fra frtemmedlegionen (læs karakterernes baggrunde grunddigt igennem og forbered evt. Nogle ekstra hændelser eller pointers).

---



Næste dag mødes de på en fortorvscafe ikke langt fra Hotel Metropol til brunch. Her kan der yderligere komme lidt spil imellem personerne. Samson kan støde ind i et par gutter fra rockermiljøet, som han kender godt. Her kan han få mulighed for at digte en historie om hvad han laver med sine gamle venner. 2 meget dullede tøser kan smide deres visitkort til Luis, eller servertricen kan flirte med ham. Laust's investorer kan ringe, 2 gadebetjente kan kigge ondt efter Peter, Wizz kan møde nogle af gutterne fra Striben (hvor de kører bilræs). De kommer i en total geilet bil med høj musik og holder ind til siden for at sludre og høre om Wizz kommer ud på striben om aftenen, og om han har tid til at kigge på bilen inden ræset. Han skal nok få gode drikkepenge. Det er ikke sagt i hån, men mere som en venskabelig gestus. De ved godt at han har småt med penge. Igen gælder det om at sætte karakterernes baggrunde i spil, vikle dem ind i det miljø de kommer fra, og få etableret deres personlighed. Spring ikke over disse to vigtige scener, da det er en vigtig fase i at få indspillet karaktererne, og få spillerne knyttet til deres karakter.

---

**Hotel Metropol** er et billigt og ret inderlødigt hotel i København. Der er en mindre pornobutik, slidte prostitueret og en lille danseløge med bar. Værelser lejes for det meste på timebasis og alt interiøret er lavet i rødt plys. Hotelletr i en sidegade til Vesterbrogade, godt en kilometer fra banegården.

---







---

### **Scene 2: Røveriet**

Scene 2 starter da man hører tre skud, affyret fra en automatriffel fra Hotel Metropol, efterfulgt af en eksplosion der blæder de forreste vinduer ud i stuetaen. Efter et kort øjeblik går alarmen i gang. Kort efter løber en maskeret mand med en M96 automatriffel (af karabin og med teleskopkolbe) over den ene skulder og sin bevidstløse makker i brandmandsgreb ud af hotellet, og krydser hen over vesterbrogade (i bedste Heat stil). Han bærer deuden en sort sportstaske. Han er rimeligt hæmmet og stadig lidt groggy, og det er ikke meningen at han skal volde spillerne det store besvær. Han sigter efter en gyde på den anden side af vesterbrogade. Han vil vende om på vesterbrogade og tømme magasinet mod nogle biler for at skabe kaos. Han vil forvolde stor skade, men det er ikke meningen at nogen skal rammes. Røveren kan pacifiseres og assistance tilkaldes.

---

**Der kommer** en række ordensbetjente og en kriminalkommisær (Jan Foster – en stor, muskuløs og solbrændt mand på 45 år i jakkesæt) og en kriminalassistent (Viggo Kampman – en stor og ganske kraftig mand midt i trediverne), der leder undersøgelsen af gerningsstedet. Der må gerne køre en række magtkampe mellem Peter Skov og de to kriminalbetjente. De kan ikke lide ham.

---

De to røvere, Asgar (ham der løb) og Brian (den bevidstløse) er kendt af politiet. De er to hærdede vaneforbrydere, der gerne vil lege med de store fisk. De har mange planer, og blev mistænkt for at stå bag et tyveri af militære våben for lidt over et år siden, men man fandt ikke våbnene (før nu). De har begge siddet inde i et års tid.

---

**Asgar forklarer:** at de havde fået et tip om at der af og til var penge på Hotel Metropol fra deres cellekammerat inde i Vestre fængsel, en rocker ved navn Brian Brobjerg (en af rockerbossen Damgaards folk, hvilket Samson kan bevidne). Så de besluttede at røve stedet. De havde militære våben fra et tidligere røveri. De to gik ind og truede hotelbestyren, der gik ind baglokalet og hentede tasken... og en håndgranat som han trak splitten på. Asgar fortæller at de skød ham og så tabte han selvfølgelig granaten. Da eksplosionen havde lyt, greb han sportstasken og så var det ud. Han er sikker på at der kun er stumper tilbage af hotelbestyren.

---

I den konfiskerede taske (som spillerne finder før de andre myndigheder) er der 1 million kroner i store sedler, samt en seddel hvor der står: "Grækeren: 1.000.000. (Det lader til at kufferten med penge tilhøre grækeren). Hotelbestyren er død. Det kan bekræftes at han havde forbindelse til Grækeren, der ofte er blevet set i samtale med bestyren (spillerne kender det kriminelle miljø i københavn, og du kan køre en række interview med prostituerede, småkriminelle og andre mulige vidner. Få det til at virke som om spillerne er meget ressourcefulde). Rundt om i hotellet kan de finde en række skjulte kameraer og mikrofoner på de forskellige værelser. Inde i privaten af hotellet er der et lille kontrolrum med en computer der har været brugt til at optage det kameraerne og mikrofonerne sendte den. Der ligger en ordentlig bunke CD'er, og nogen af dem er der datoer på. Der er forskellige optagelser af folk der handler stoffer, mishandler ludere, penge der skifter hænder etc. Der er også et par enkelte billeder af småkendte folk der køber narkotika eller deltager i skumle seksuelle ting.

---

**Der er fx.** En ung fremadstormende skuespiller der har været med i en række familiefilm, der køber stoffer. Der er en ældre, mandlig politiker der er genrelt respekteret, der har samkvæm med en unge mand mens de tager stoffer. Der er en journalist fra en større tvstation der mødes med en manager for en større fodboldklub, og penge skifter hænder.

---

Små kasser af CD'er med sådanne optagelser er pakket og med sprittush er der akrevet "Grækeren" på dem. Afhører man folk i området - (kør interviews af folk i lejlighederne omkring, samt prostituerede der trækker i nærheden, og to svenske mænd der er på vej væk fra hotellet efter at de har set politiet. De er stamkunder

der kommer ofte fra Sverige for at give den gas) - kan de bevidne at der ofte er nogle bestemte folk (med kufferter og sportstasker) der besøger Hotel Metropol. De fleste af disse folk er unavngivne kurerer for Grækeren, men er spillerne rigtigt dygtige så beløn dem med at finde ud af at der er et par betjente der ofte er kommet der. Det er de 4 betjente der arbejder for Ernst Harrild).

Hele situationen er maddingen som den er sat op af Harrild. Han har betalt Brobjerg for at lade sporet sive til de to røvere (et voldeligt forhør at Brobjerg kan afsløre dette) og har sørget for at Peter og de andre er på stedet når det sker (ved at give dem opgaven). Cd'erne og pengene peger på Grækeren, og Harrild venter nu bare hos Grækeren på at at fælden skal klappe. For en sikkerheds skyld ringer Harrild til grækeren og fortæller ham at Hotel Metropol er blevet ransaget af politiet. Han fortæller ham ikke at det var ham der arrangerede det.

### **Scene 3: Grækeren**

#### *Opkald*

Disse to opkald kan køres når der er ved at falde ro over situationen og spillerne har fået undersøgt gerningsstedet færdigt, snakket med dem de skal og har rollespillet situationen færdigt. Det kan være et par timer efter, det kan også være næste dag. Det er lidt op til dig at anslå tempoet.

---

**Den første** der får et opkald er Samson. Det er Damgaard (Rockerlederen). Han vil bare fortælle at Grækerens folk lige har været forbi og hente Molly (Samsons kæreste, der er prostitueret og tilfældigvis Alexanders - den sjette af drengene fra del 1 - lillesøster), og de var ikke specielt glade. De sagde at Samson havde noget der tilhørte Grækeren så nu tog de noget der tilhørte Samson. Der ud over vil Damgaard MEGET gerne snakke med Samson (da Harrild har ladet det sive til Damgaard gennem en af hans folk at Samson er en stikker. Damgaard kender godt de 4 korrupte betjente og hader illoyale folk. Derfor tror han ikke umiddelbart på anklagerne men vil godt snakke med Samson). Hvis Samson indvilliger i at mødes, kan du køre scenen fra backgammon baren (se senere) hvor som helst.

---

**Næsten samtidig** kommer der en opringning til Peter Skov Madsen fra Ernst Harrild. Han vil gerne have en status rapport. Han kan fortælle at Samsons kæreste, den prostituerede Molly for kort tid siden blev hentet af nogle skumle typer, nogle af Grækerens folk.

---

Ernst har lige sørget for at bryde Samsons cover over for Damgaard, hvilket Damgaard ikke helt tror på. Han vil i hvert fald høre det fra Samsons mund ellers



tror han ikke på det. Der ud over har Grækerens folk været og hente Molly. Dette skulle forhåbentlig være med til at få de 5 betjente til at overreagere. Hvis alt går efter planen har Harrild 5 syndebukke at præsentere for justitsministeren inden denne sag er ovre. 5 betjente der enten kan anholdes for embedsmisbrug, eller handel med en forbryder, lemfældig omgang med bevismateriale, økonomisk kriminalitet, ja måske endda mord (og hvis han er heldig ryger Grækeren i svinget. Denne del af planen er Grækeren ikke helt tilfreds med hvis han skulle finde ud af det).

### **Backgammonbaren**

---



---

Alle ved at hvem Grækeren er, men problemet er at man ikke kan bevise han skyld, og at ingen af statsanklagerne er villige til at køre en sag mod ham. Han har to officielle forretninger, den ene er en backgammonbar og den anden er en græsk restaurant. Der ud over er han boligmastodont og investor.

---

**Grækerens backgammonbar** i Istedgade er en rigtig hule. Rummet er svagt oplyst af dovne lamper på de mørke vægge. Røgen hænger tykt under det lave loft. Ved små runde borde sidder mennesker i alle aldre, gamle og unge af forskellig etnisk oprindelse og spiller bagammon, domino og skak. Duften af æbletobak i vandpiberne er gennemtrængende. Sort arabisk kaffe og store krus af duftende the står og damper. Oppe bag en lille bar, der består af en gammel bordplade der er lagt over to vintønder, står en sydlandsk udseende mand ven navn Philip og servere Ouzo. En dør fører ud til et lille toilet, og en anden ud til et lille køkken, hvor der bliver lavet falaffelruller og musakka og græske kartogler til den store guldmedalje. Den sidste dør i lokalet, er en tung, gammel dør bag baren. Denne fører ind i den egentlige hule,

der er Grækerens hovedkvarter. Da spillerne kommer ned i backgammonbaren venter Damgaard dernede med 5 store, tunge rockere på slæb.

---

**Damgaard** er en stor mand, godt 2 meter høj, skaldet og godt pumpet. Han går som regel med solbriller og har tatoveret "Rebel" i nakken. Han går som regel i jeans og hættetrøje og alle ved at han bærer en pistol i et skulderhylster under trøjen. Han har stadig svært ved at tro at Samson har snydt ham, og vil bare tale med ham. Damgaard har faktisk set Samson som sin eneste ven. De har fået tilliden gennem deres møde, konsolideret tilliden gennem handlinger, og nu skulle Samson have forrådt hans tillid? Det tror Damgaard ikke på før han får beviser. Damgaard vil ikke andet end at tale, men finder han ud af at Samson har brudt han tillid, vil han gå ud af backgammonbaren med et løfte om at de vil ses igen. Men ellers er det en mulighed for at få Damgaard som allieret. Han er i lommen på Grækeren, men da han er true rebel kan han godt bryde rammerne. Han kender til de 4 korrupte betjente der arbejder for Harrild (han ved dog ikke at de arbejder for Harrild). Men dette kan være et spor der fører via de fire betjente til Harrild (se beskrivelsen af dem senere).

### **Hovedkvarteret**

Grækerens hovedkvarter er faktisk en bygning der er inde i en lukket gård. 4 store ejendomskareer omkrænser en gårdhave, hvis eneste forbindelse ud til vejen er cykelkældre under boligblokkene, men disse er som regel låst. Inde i denne baggård står der en 5 etagers, gammel bygning der egentlig er fredet pga. den historiske betydning for byen. Her har Grækeren sit kontor på øverste etage, mens anden etage er hotel/bordel og stueetagen er et illegalt kasino med tilhørende lounge, samt det som man egentlig tror er bygningens formål: en græsk restaurant kaldet: "*Minos*".

---

**Der er to måder** at komme ind i grækerens hovedkvarter på, enten gennem en af cykelkældrene (der er låst, men en nøgle kan rekvireres i en af lejlighederne) og så ind gennem restauranten eller igennem backgammonbaren.

---

Døren bag baren fører ud til en trappe der fører ned til en underjordisk gang, der går under boligblokkene og ind under grækerens bygning. Gangen ender ved en dør hvorpå der er en afbilledning af Minotaurus. Fra døren går der en trappe op til lobbyen i det illegale kasino. Grækeren har en del andre småsteder ude i byen, skumle hoteller, bodegaer og andet, men dette er centrum for de mere lyssky forretninger. Hele bygningen er der 100% kameraovervåget af skjulte kameraer. Intsllationerne er permanente og alle ledninger går op til Grækerens kontor, hvor der er et redigeringsrum. Signalet fra de mange kameraer går også ind i

sikkerhedsrummet i stueetagen, hvor der altid er to sikkerhedsfolk på vagt. Der er på ethvert givent tidspunkt 10 sikkerhedsvagter, bevæbnet med knipler, peberspray og håndpistoler i bygningen. De bærer alle radiokommunikationsudstyr.

### **En handel?**

Når spillerne ankommer til Grækerens bule, hvad end det er gennem backgammonbaren, gennem cykelkælderen og ind gennem restauranten, vil Peters telefon ringe. Det er Grækeren. Han vil gerne løse det her på en fredelig måde. Han vil have sine penge, så kan de få luderen. Han vil evt., for at få dem til at gå med på hans handel presse dem med det snavs han har på dem. En anden løsning er at spillerne lufter deres mistanke om Harrild (hvis de har en sådan) og kan de overbevise Grækeren om at Harrild prøver at snyde ham, vil han levere Harrild på et sølvfad for dem.

---

**Målet for Grækeren** er at få det bedste ud af situationen. Grækeren ønsker at have så meget snavs på så mange som muligt. Der ud over vil han gerne have allierede i politiet der er til at handle med. Han har den trumf i ærmet at han ved at Harrild er på vej samtidig med spillerne, for Harrild har fortalt grækeren at de folk der ransagede Hotel Metropol er på vej, og han kommer med sine folk for at tage sig af dem. Så grækeren venter egentlig bare på hvad der sker.

**Målet for Harrild** er at der opstår en givtig situation hvor han kan anholde nogle korrupte betjente der handler med forbrydere, eller at han kan få ram på Grækeren så han har en stor skalp.

**Grækeren såvel som Harrild** ved at alt hvad der sker optages på bånd og kan bruges som bevis eller afpresning senere.

---

Samtidig med spillerne (men af en anden indgang) vil Harrild og hans 4 loyale (dvs. Korrupte) betjente ankomme. Grækeren tror at det er for at beskytte ham, men i virkeligheden har de bare fået at vide at de skal anholde spillerne når Grækeren enten har slået en handel af med dem, eller der har dummet sig tilstrækkeligt, fx. Ved at smadre grækeren. Disse 4 betjente er usædvanligt godt bevæbnet med hjelm, fragvest, mp5'ere og tåregas. De har også forskellige chockgranater, elektriske stunguns etc. Hvordan scenen præcis skal køres er op til dig og spillerne, men her følger en beskrivelse af de folk og lokations der er i bygningen.

---

**Et alternativ** er at spillerne aldrig når til grækerens hovedkvarter, men i stedet vælger at gå direkte efter Harrild. Gør de dette så lad dem styre showet og improviser. De vil sikkert arrangere et baghold og forsyne dig med den setting der skal til. Harrild vil igen komme med sine fire betjente (eller dem af dem spillerne ikke

har anholdt), og er spillene kreative kan de få noget ud af situationen. Det skal bare være spændende og et godt klimaks.

---

#### *Restauranten*

I stueetagen ligger den græske restaurant "Minos". Det er en hyggelig lille restaurant med gårdhave og plads til 15-20 gæster. Væggene er lavet i hvidkalket sandsten, og giver stedet en rigtig middelhavsatmosfære. Meunkortet byder på græske specialiteter samt mere traditionelle, danske retter. Personalet er venligt og hver fredag aften er der græsk musik til maden. En diskret dør forbinder restaurantens lille køkken med resten af bygningen. Køkkenet styres af Antonio, en stor, svedende og højtråbende mand, med et gigantisk overskæg. Antonio er en vulkan af stress og lidenskab, og intet skal komme i vejen for hans mad og hans kunst. Han er dog samarbejdsvillig hvis det kan forhindre køkkenet i at blive smadret.

---

#### *Kasino og lounge*

Stueetagen består af en hall, hvor der er en garderobe og en disk, hvor der altid står en mand i smoking og kan bidrage med informationer. Det er Grækerens fætter Emilio. Han er en kold og høflig mand med en enorm tålmodighed. Han har set det meste og lader sig ikke skræmme. Før han kom til danmark var han siciliansk fribytter. Han har en direkte telefonlinie op til Grækeren selv der sidder i toppen af bygningen. Ellers består stueetagen af et større lokale med roulette, kortborde og enarmede tyveknægte, samt en lounge med en bar, hvor man kan få kolde og varme drikke, samt snacks. Loungen er eksklusiv i mørke lædermøbler og dæmpet pianomusik. Loungen bliver dog i weekenderne omdannet til et inferno af lys og lyd, når nattelivet rykker ind i labyrinten (her gnupper byens kriminelle V.I.P'ere albuer med hinanden og du kan vælge at lade klimakset foregå en sådan aften). Ellers er der et stort, luksuriøst badeværelse i marmor med en håndklæde pige der hedder laila, samt et sikkerhedsrum med tilhørende kaffestue. En stor trappe fører ovenpå til underholdingsområdet.

---

#### *Sikkerhedsrummet*

En sikret branddør fører ind til dette rum hvor to mand altid holder øje med de mange overvågningskameraer. Et par vagter opholder sig som regel i kaffestuen, nogen ser fjernsyn andre spiller kort, og der ud over er der som regel nogle der patruljerer bygningen. De er veltrænede, velbevæbnede og loyale over for deres hersker, den mægtige mammon.

---

### *Luksusbordellet*

Underholdningsområdet er en etage fyldt med luksuriøse hotelværelser. En gang fører fra trappen hen i en stor reception, hvor der er bløde møbler og letpåkledte tjenerinder der serverer gratis drinks. Værtinden, en kvinde på omkring de 40 ved navn Victoria, tilser personligt hver kunde, og sørger for at de får hvad de ønsker: en eller to piger, en dreng/mand, særlige krav, massage, sex, pisk og rollespil. Der er ca. 20 værelser på denne etage, hvor et par stykker af dem bruges til mere suspekte formål. En af suiteerne fungerer også som en slags celle. Her opbevarer Grækeren Molly, og hvad er mere vigtigt, i cellen sammen med hende er Alexander. Molly er ok, hun har et blå øje men har ikke lidt overlast. Hun er lidt slidt, men en ok pæn pige i slutningen af tyverne, oversminket og iklædt meget lidt tøj. Hun har afbleget hår og silikonebryster. Hun udstråler en bemærkelsesværdig ro. Alexander derimod er ret forslået, da hans sidste kunde var ret voldsom. Han er også ret påvirket og han er blevet smidt herind til Molly for at hun kunne få ham til at falde lidt ned. Han skræmte kunder væk.

---

**Alexander** er tynd, udmargret, bleg og skallet, med afblegede tatoveringer på de tynde arme der har mange ar efter at han har junket sig. Han har trætte, røde øjne og lurvende skuldre. Han er iklædt stramme jeans og en wifebeater. Alæxander er langt ude og kan næsten ikke genkende de andre. Men lidt efter lidt går det op for ham hvem de er. Han har to dominerende følelser. Had: fordi de har fået det så meget bedre end ham, og fordi at det var ham det gik mest ud over, og savn: fordi han ligesom dem mangler noget vigtigt i hans liv. Det er vigtigt at Alexander er kompleks, men samtidig skal spillerne ane at de har en chance for at redde ham. Længere nede af gangen fører en aflåst branddør op til Grækerens etage.

---

### *Suiten*

Det er en gigantisk luksussuite, med soveværelse, badeværelse, kontor, redigeringsrum, køkken, stue og mødelokale. Når man kommer op af trappen og ind af døren kommer man ind i den centrale stue. Det er her Grækeren residerer. Midt i stuen, med udsigt over gårdhaven, har Grækeren et stort skrivebord som han i øjeblikket sidder bag. Fire døre fører ud af stuen, 1 til køkkenet, 1 til soveværelset, 1 til mødelokalet og 1 til kontoret. Alt efter hvordan situationen udvikler sig vil denne suite blive hovedsæde for afslutningen. Har spillerne ikke slået en handel af med Grækeren vil der i hver af disse rum vente en af Harrilds korrupte betjente, der venter på ordrer fra Harrild, hvor efter de kan springe ud og omringe spillerne. Harrild selv venter inde i redigeringsrummet bag kontoret. Her styrer han

betjentene gennem radioudstyr. Han har kaldt to af sine vagter op, der flankerer ham bag skrivebordet. Har spillerne lavet en aftale med Grækeren er det dem der kan vente i rummene mens Harrild kommer ind.

Hvad end der sker det ene eller det andet vil klimakset komme. Spillerne kan enten bare skride og tage hvad der kommer, hvilket vil betyde at dem som Grækeren har snavs på vil blive retsforfulgt, men de kan også lave en clean anholdelse af Grækeren. Sker dette vil Harrild beordre en af han mænd til at skyde grækeren, hvorefter Harrild og de fire betjente vil dukke frem og fortælle at Grækeren var ved at trække et våben. De vil assistere i anholdelsen, og selvom fælden ikke virkede, vil Harrild have Grækerens lig at vise frem, og det kan nok holde ham i sædet et stykke tid. Det kan også komme til et opgør med Harrild. Lad situationen afgøre det, slå evt. nogle terninger.

### **Konklusion på del 2**

Del 2 slutter med masser af action og drama, og en mulighed for forræderi, men også forsonelse. Om vennerne får konfronteret Harrild med hans forræderi afhænger af om de tager kampen op mod ham og de 4 betjente, når han dukker frem på Grækerens kontor. På lovlig vis kan de i hvert fald ikke knalde ham så længe han er i live. Han har for meget snavs på for mange mennesker. Alexanders rolle er meget lille, men han er der også primært for at slutte cirklen og gøre gentagelsen komplet. Hans tilstedeværelse kan være det samlingspunkt de andre mangler for at indse at de kun har hinanden. Et forslag til epilogen er at de kan spille en Brunch et par måneder senere, når de er kommet sig over skader, har afsluttet papirarbejde, retssager og små domme, hvor der er mulighed for at lave en totalt happy ending. Det er op til dig.