

# EN AF DE DAGE...



ET SCENARIO I FUSIONS UNIVERS

.. AF ADAM STAHL

# INDHOLDSFORTEGNELSE

Forside

Indholdsfortegnelse s. 2

1.0| Forord og spilleder noter s. 3

2.0 | Spillederinstruks s. 4

3.0| Systemiske betragtninger s. 5

4.0| Persongalleri s. 6

5.0| Karakterskemaer [vedlægges separat]

- 5.1| CV Jakob Graver
- 5.2| CV Magnus Armbjörn
- 5.3| CV Johan Schaffer
- 5.4| CV KK
- 5.5| CV Morten Dahl Jensen

6.0| Scenarietekst s. 8-18

## LN | FORORD

Der var engang et yndigt land. Og der, hvor bøgen spejler sine visne blade i de oliefyldte bølger, da begraver jeg dine romantistiske forestillinger. Side om med din moral, og dine ambitioner for livet.

Fusion er den upolerede sandhed, samfundets udpenslede skyggeside, som borgerskabet både benægter, og lukrerer på. Det er det Danmark du ikke vil kendes ved, Natvægterstaten hvor fru Jensen har mere brug for bodyguards end for hjemmehjælp.

Det er velfærdsstatens forfald, fraværet af alt som du tog for givet. Et libetariansk kapitalapparat der skænker individet frihed. Friheden fra andres indblanding, så længe du betaler ved kasse et. Det leanledelse af politistyrken, ulicensering af sundhedsvæsenet, og privatisering omsorgen. Det er den virkelighed hvor detektiven lever og overlever, trives og mistrives. Den virkelighed hvor knivstikkeriger forties imod et fast honorar til overlægen, og hvor du ikke finder støtte hos dine venner, men coaches af din personlige træner. Det er stadig det Danmark du kender, blot en kende mere gustent, paranoidt og småfascistisk end du vil kendes ved.

Det er byen, den gør noget ved folk. Alle er fremmedgjorte fra hinanden, og samtidig enige om, at det er de fremmede der er noget galt med. Nationalkonservatismen er på march Europa, en trojansk hest, der galoperer ind over grænserne og skænker dig en forsøgt forklaring på din tilstand.

Underbetalte stakler facer dig på gaden, og sælger dig forløsningen på din meningsløshed. Pop-satanismen brager frem som aldrig før, og newage hippier fylder kursuslokaler i Nansensgade hver aften, mens jyder rister deres sjælenavne i blodruner på fædrenes gravhøje.

Mashed up er det nye sort. Du skaber din egen identitet, inden den omskaber dig. Det er det frie marked, en malstrøm af muligheder, der trækker dig ned. Vi er alle mashed-up, fucked-up, helt ude og skide.

Depression er en folkesygdom, så selvfølgelig gør du din samfundspligt, og møder ind til tiden. Hvis du knækker på vejen udskriver chefen dig fluks en bunke lykkepiller. Er det ikke nok, kan din søn sikkert sælge dig noget stærkere, længere nede af gaden.

Alle vil gerne blive til noget. Du får dine *15 minutes of fame*. Hvis du ryger joint og dyrker du sex på tv, kan du leve et helt liv på at spille dum, eller ende som luder på Enghavevej. Nu er du noget, stofmisbruger og kneppet til blods, for at tilfredsstille vample menneskers pornofantasier.

Men vi reder dit rygte, og sikrer dig i hoved og røv, pynter på dit image, og rydder dine kritikere af vejen. Selvtægtsparagraffen af 2007 danner præcedens, og max-moniterer dig med private vagtværn og hårdslående ekskriminelle i samfundstjeneste. Vi invaliderer dine fjender i selvforsvar, redefinerer virkeligheden og pynter på sandheden.

Vi graver i andres skrald, afdækker den fortid som ingen vil kendes ved, opstøver folk du troede var døde, stiller de ubehagelige spørgsmål, som ingen andre tør stille. Vi fremskaffer de beviser der ikke findes, fører retssager imod alle ods, vi udfører det beskidte arbejde, og vi gør det ordentligt.

Vi er Detektiver; lovens forlængede arm, retfærdighedens sidste bastion, cool business når det bedst. Vi er den værste slags, vi er dagens helte. Året er 2012 velkommen til virkeligheden.

## 2.0 | SPILLEDERINSTRUKS

Velkommen til *En af de dage...* Scenariet hvor vi genopliver et dansk rollespils koncept med kvalitet, blot for at trække det et stykke længere ned i sølet. *En af de dage...* Er scenariet hvor du som spilleder ikke blot har æren af, men også pligten til, at lede spillerne igennem mysteriets labyrinter, og samtidig få dem til at føle, at der er noget helt forkert over det her. Alt kan gå galt, og alt går galt i den grad at det bidrager til stemningen, og ikke begrænser spillenes mulighed for at udforske historien. Tømmermændene fra gårdsdagens bytur værker stadig, du føler at du er ved at blive gammel, bilen er på værksted, taxa selskaberne strejker, din pung bliver hugget af en roma i metroen, du får tæsk i en gyde uden overvågningskameraer, bliver dumpet i en container med fiskeaffald, og regnen siller altid ned på de mest ubelejlige tidspunkter. Alskens nedrigheder er tilladt på en hårfin grænse imellem, hvad der er røv nederen, og lidt for komisk til at kunne tages helt seriøst. *En af de dage...* Er først og fremmest et stemningsscenarie. Stedet hvor dystre epik og brutal vold smelter sammen i en katalyse af snigende ubehag, og efterlader spilleren i en lettere paranoid og tungsindig sindstilstand. De kursive stemningsbeskrivelser som introducerer hver enkelte scene, tjener lige så meget som inspiration for spillederen, som en kollektiv refleksion af de følelser der er på spil i den enkelte karakter igennem scenariet.

Et spørgsmål der allerede nu burde have nævnt sig er: *"Hvorfor Gumshoe til et Fusion scenarie?"* Svaret er ganske ligetil; lige så fantastisk Fusions univers er som scene for meningsfulde og spændende scenarier, lige så elendigt og uhåndterligt har det vist sig at være i praksis. Det er som perfektionistisk, kommunitaristisk regime: *"A damn good idea, that doesn't really work"*.

Forfatterens valg er faldet på Gumshoe, grundet dets evne til at facilitere og udforske scenarier i detektiv genren. Når dette er sagt, har jeg da også følt det nødvendigt at ændre en del i Gumshoes 2.0 oprindelige udkast. F.eks. giver viden inden for arkæologi god mening, når du jagter kultister, hvis handlinger følger ældgamle ritualer, men det virker knap så relevant, når du forsøger at knalde moderne kriminelle.

*En af de dage...* Er estimeret til at tage 3-4 timer. I en verden hvor (næsten) alt, og i særdelshed tid, er relativt, er det selvfølgelig lidt et spørgsmål om hvor godt spillere og spilleder supplerer hinanden, men forsøg så vidt muligt at lande spillerne på et sted, hvor det giver mening at historien ender, inden for den tidsramme der nu engang er fastsat. Kort sagt: Respekter, men udnyt tiden.

Start desuden med kort at præsentere scenariet for spillerne, erfaring viser, at der altid er nogen der har glemt hvilket scenarie det egentlig var de meldte sig til. Forordet kan her med fordel læses højt for spillere, der ikke tidligere har stiftet bekendtskab med Fusions univers, eller ganske enkelt med det formål at få folk i den rette stemning. For en dybere indføring i FUSION's barske virkelighed anbefales desuden scenarieudgivelserne *Rollespillet Fusion* og *Som landet ligger*.

Du kan herefter lade en spiller læse persongalleriet højt, og lade dem selv vælge karakterer, eller spørge spillerne ind til hvilke slags roller de kan lide at spille, og fordele rollerne efter bedste overbevisning. Metoden er egentlig underordnet, så længe ingen føler at de har trukket nitten. I tilfælde med kun 4 spillere, kan karakteren Morten Vik Jensen behændigt udelades, eller blot overgå til at være en middelmådig NPC, der opholder sig på kontoret det meste af tiden.

## 3.0 | SYSTEMISKE BETRAGTNINGER

### GRUNDSYSTEMET | essensen er mysteriet

*En af de dage...* Tager udgangspunkt i Gumshoe systemet. Kendetegnende for et Gumshoe scenarie har altid været, at systemet har været inkorporeret i den faktiske kampagneudgivelse. Således vil der da også her blive gjort kort rede for Gumshoe systemet, eller i det mindste den udlægning, som forfatteren tolker og anvender det i. Dette er en sporadisk gennemgang, og for nærmere detaljer kan Gumshoe v. 2.0 konsulteres.

Essensen af Gumshoe systemet er, at systemet aldrig må begrænse spillerne i at løse plottet, men snarere skal determinere *hvordan* spillerne løser plottet. Spørgsmålet er altså ikke hvorvidt spillerne finder sporene, men hvorledes de vælger at anvende dem. Ydermere må systemets spilmekanikker aldrig gå forud for godt rollespil.

Mens Gumshoe systemet har sine klare styrker i form af dets evne til at facilitere og eksekvere detektivens arbejde, er det knap så godt til at definere karakterens persona. Her har forfatteren tilladt sig at indskyde et par levn fra det oprindelige *Fusion* system. Således er egenskaben mental stabilitet [stability] blevet pillet ud, og erstattet af Fusions mere interessante skæbnesystem [se skæbne].

### SPOR | Sagens kerne

Gumshoe opererer overordnet med to typer af spor "hovedspor" og "sidespor". Hovedspor er spor der er essentielle for at komme videre i spillet, i sidste ende og løse plottet. Et hovedspor leder altid videre til et eller flere nye hovedspor, som endeligt leder spillerne frem til løsningen på plottet. Indsamlingen af hovedspor er ikke nødvendigvis en lineær rutte, men det er nødvendigt at spillerne opsporer (i hvert fald) størstedelen af hovedsporene for at løse sagen og gennemføre scenariet.

Sidespor er spor der ikke er essentielle for at løse scenariet, men som er med til at tilføje lidt kant til historien, og gøre den mere livlig og spændingsfyldt. Opdagelse af sidespor indbefatter altid brug af kompetencepoint [se Kompetencer]. Gennem scenariebeskrivelsen, vil der løbende blive gjort opmærksom på hvad der er hovedspor, og hvilke sidespor der evt. kan bringes i spil.

Som spiller skal du være velkommen til at tilføje sidespor til historien, men vær påpasselig i dine valg, da sidespor kan have afgørende betydning for stemning og retning i spillet. Tilføjer du egne sidespor, anbefaler jeg derfor at du skriver dem ind før scenariestart og er velovervejet i dine tilføjelser. Spillerne tillægger ofte større betydning til små detaljer end man lige tror, og ugenomtænkte sidespor, kan lokke dig selv, og spillerne ned i et hul, hvor logikken i historien begynder at falde fra hinanden.

### KOMPETENCER | At investere sig selv i spillet

Alle karakterer besidder kompetencer, der gør dem i stand til at løse sagen. Disse kompetencer falder i 4 kategorier: Akademiske, tekniske, interpersonelle og generelle. Et point i en kompetence indikerer som udgangspunkt, at karakteren er bedre end det almene gennemsnit inden for dette område. Har en karakter en kompetence, der er relevant for at finde et bestemt spor, er dette i udgangspunktet nok til at karakteren finder sporet, alt spilleren behøver at fortage sig, er at gøre opmærksom på at han/hun anvender den nødvendige kompetence.

Spilleren kan vælge at investere et eller flere af sine kompetencepoint for at opnå særlige fordele i spillet. Dels ved at give adgang til sidespor, eller ved at tilskrive handlinger til historien. Sat lidt på spidsen kan man sige, at spilleren lykkedes med et givent foretagende ved brug af 1 point, og at tingene lykkedes på præcis den måde spilleren ønsker ved investering af 2 point. Indbefatter handlingen interaktion med andre

karakterer, er det på sin plads at opfordre spilleren til at spille scenen ud, den skal nok lykkedes, spørgsmålet er hvordan den lykkedes. F.eks. "Jeg ønsker at bruge 1 point i intimidere til at true oplysninger ud af den nigerianske narkoluder", "Okay spil hvordan du truer hende?". Anvendelse af point må således aldrig blive en undskyldning for at undgå, at spille svære scener.

Investering af point kan kun ske efter aftale med spillederen. Ønsker spilleren at bruge point i en situation hvor det ikke er relevant, vil han/hun få af vide at det ikke er muligt, eller at han/hun ikke får noget ud af det. Herved er der ikke spildt point, pointene er bare aldrig blevet investeret. Investerede point genvindes ikke i løbet af scenariet.

#### GENERELLE KOMPETENCER & KAMP | undtagelsen fra det øvrige system

Generelle kompetencer kan være forbundet med (terning) tests. Tests foretages altid med en seks siddet terning. Spillederen fastsætter en sværhedsgrad for udfordringen på en skala fra 2 til 8. Spilleren skal slå lig med eller over denne sværhedsgrad for at lykkedes. For hvert point spilleren vælger at investere i forsøget lægges der 1 til terningslaget. Investerede point skal deklareres før terningen kastes.

Initiativ i kampsituationer afgøres således, at den der har flest kompetencepoint i den fornødne evne angriber først. I situationer hvor en karakter udsættes for et uventet angreb starter den person der har overraskelsesmomentet på sin side.

Alle karakterer har en ramt-tærskel, typisk imellem 2 og 4. Hvis en angribende part slår over denne tærskel med en terning er karakteren ramt. Skade tildeles herefter som 1 skadesterning +/- den skadesmodifikation, der opgives for det enkelte våben. En karakters helbred kan sagtens komme under 0. Fra 0 til -5 regnes karakteren for såret, ved -6 til -11 er han hårdt såret, ved -12 eller derunder er karakteren definitivt død. Hver gang en karakters helbred når 0 eller derunder må vedkommende, tage en test for at bevare bevidstheden. Slå en terning lig med eller højere end den absolutte værdi [i matematisk forstand] af karakterens helbred, mislykkedes testen mister karakteren bevidstheden.

#### SKÆBNE | På godt og ondt

Livet som detektiv er hårdt og udfordrende og sætter sit præg på karakteren. Det utaknemmelige job syntes pludselig at være det hele værd, når du omsider løser sagen, og høster tilfredsheden og stoltheden over at have gjort et godt stykke arbejde, og når du ser de femcifrede honorar skylde ind på lønkontoen. Denne rus af succes tager imidlertid en traumatisk drejning, når du står med det lemlæstede lig af en klient, du svor at forsvare med dit liv, i dine arme, eller når du mister alt i en retssag til en rig yuppie, hvis gadedrenge, har plantet beviser imod dig.

Positiv og negativ skæbne kommer til udtryk i karakteren, som skæbnetræk der determinerer karakterens adfærd. De kan være til stede fra spillets begyndelse, eller opstå i takt med at historien udvikler sig. Skæbne tildeles som terninger af positiv eller negativ karakter. For hver 6'er spilleren slår med en skæbneterning modtager han/hun et skæbnepoint. For hvert tredje skæbnepoint udvikler karakteren et nyt skæbnetræk, efter aftale med spillederen. Eksempler på negative skæbnetræk kan være: Afhængigheder, fobier, manier, illusioner og andre personlighedsforstyrrelser. Positive skæbne træk kan komme til udtryk i form af f.eks. ansvarsbevidsthed, selvdisciplin, empati, karisma, og naturlig autoritet [for fyldestgørende liste konsulter Rollespillet FUSION s. 66-71].

## 4.0 | PERSONGALLERI

**JAKOB GRAVER** | En simpel mand med en soldats statur, oprindeligt trænet husar med rang af kaptajn i reserven. Efter sin soldatertid trængte Hr. graver til at komme tilbage til samfundet, og søgte ind på journalisthøjskolen i Aarhus. De lange dage på kontorerne blev dog hurtigt for meget for ham, han ville ud hvor det skete. Med en omskoling inden for aflytning og overvågning stiftede han som en af de første bureau i København, måske en kende for tidligt for markedet, og virksomheden måtte snart dreje nøglen om. Konen skred ved samme lejlighed, og Graver lever i dag i et åbent forhold til 2 forskellige kvinder. Han er en mulighedernes mand, en dygtig og dreven leder, med en entrepreneurs entusiasme, og en detektivs pessimisme. Han får sin energi fra byen, og trives bedst når han kan indånde Københavns smog blandet med røgen fra en rød Cecil. Han er kendt som stamkunde på mangt en slumbodega og jazzklub. Den slidte trenchcoat er som en anden hud, og for Graver er rollen som detektiv ikke længere et erhverv men en livsstil.

**MAGNUS ARMBJÖRN** | Den drevne melodiske accent går lige i ørene, og lader ingen tvivl tilbage om denne mands ophav. Armbjörn er svensk, høj, blond, blåøj, og ud af en af Sveriges bedste familier. Som forventet gik han hele vejen, fra den disciplinerede tid på Lundsberg kostskole, bachelorårene på Howard business school, til en master grad ved universitetet i Lund, hvor han dimitterede, med det højeste snit i universitetets historie. Efter flere år i Säpos afdeling for grænseoverskridende økonomisk kriminalitet, ragede han sig uklar med ledelsen, og så den danske selvbeskyttelsesparagraf af 2007 som en oplagt mulighed for at freelance. Armbjörn Besidder En medfødt coolness grænsende til det arrogante, og hans yndlingsdrink er Vodka Martini af princip. Derudover har han en forkærlighed for stockholmerskorter, dyr champagne og Beretta håndvåben.

**JOHAN SCHAFFER** | Hvert et udsagn afkodes og hver en bevægelse analyseres og katalogiseres. De færreste kan gøre sig forhåbninger om at lære denne mand lige så godt at kende i løbet af et helt liv, som han kender dem fra første øjekast. Johan er psykolog, sexolog, enneagram coach executive, og professor emeritus i magt ved Copenhagen Business School. Forbindelsen til bureauet kommer gennem Armbjörns far, som er en gammel ven, og gudfar til Johans to sønner, som han dog sjældent ser. Privat bor Johan i en villa i Søborg med konen Agnete, der om nogen er den eneste der kan holde hans selvskab ud i længere tid af gangen, og for øvrigt lader ham pleje sin passionerede modeltogs hobby.

**KK** | Bag de tunge tonede brilleglas gemmer sig en supercomputer af en hjerne. KK er datalog, It-konsulent, autodidakt hacker, og den bedste i sin klasse. En nørrebrodreng med hang til lomme filosofisk Zenbuddhisme og velbrygget kaffe macchiato. Samfundsmodstander og Anarko anarkist med tilknytning til AFA, og lignende venstrefløjs grupperinger, officielle og uofficielle. Modsat de fleste i hans erhverv er han et socialt gemyt, siger aldrig nej til en god fest, og har en nærmest magnetisk effekt på smukke kvinder. Facebook statussen "its complicated" beskriver fuldt ud forholdet til den ukrainske stripper Petricia, der samtidig fungerer som hans lokale party-drug-pusher.

**MORTEN VIK JENSEN** | Bureauets nye mand på prøve; entusiastisk, empatisk, åbensindet, og med en forsat uspoleret retfærdighedssans. Egentlig er Morten ikke detektiv, men Fotojournalist, og en Jakob gravers gamle venner fra Journalisthøjskolen. Han er for nyligt blevet smidt ud af sin lejlighed, og har fået lov til at sove på bureauet sofa et par dage, mod til gengæld at give en hånd med i arbejdet. Tidligere har han arbejdet for lokalavisens division Nordsjælland, og fodret white-trash befolkningen med saftige historier fra kendissernes Danmark. De senere år har han dog mest arbejde freelance som paparazzi fotograf, og er en kendt og solid arbejdskraft på de kulørte redaktioner. Desuden er han lidt af en bil entusiast, og uhyggelig god til trivial-pursuit.

## 6.0 PROLOG

*Der findes dage, hvor solen skinner og dage, hvor regnen sigler. Der er de dage som passerer tilfældigt forbi, de dage der som du lykkeligt havde glemt, og så er der de dage, som du aldrig helt kommer til at glemme. Balancepunktet hvor tilfældigheder ophører med at eksistere, og fortiden ånder dig fælt i nakken, som en ildevarslende mare, mens livets tråde væver sig skånselsløst ind i hinanden. Du kan forfalde til ekspapisme, læse tykke bøger om positiv psykologi, og købe dig aflad hos terapeuter. Du kan fornægte, og endog forsøge at flygte, men før eller siden indhentes du, af En af de dage...*

For 16 år siden var Niklas Agerholt en vred ung mand. En rod der hang med sit slæng, og huslede i Husum og Brønshøj. Forældrene lå i skilsmisse, og kæmpede en indædt kamp om hinandens formuer. I fravær af deres kærlighed kastede Nicklas sig ud i en kriminel løbebane. Sammen med vennen Martin Holst regerede han som en anden gadernes konge. Der var nok af sprut, fest og stoffer. Tiden gik, forældrene gik hvert til sit, og sendte Nicklas på kostskole i England. Det blev et vendepunkt for Nicklas, der fik en mulighed for at rette op på sit liv, og skabe sig en fremtid. I dag sidder han som byrådsmedlem i Københavns kommune, med det største personlige stemmetal nogensinde.

Martin derimod, han blev hængende lidt for længe i Brønshøj, og endte med at blive en rigtig skidt knægt. En intelligent, skidt knægt vel og mærke; den værste af slagsen. I løbet af de næste år tjente han stygt på alt lige fra handel med narkotika og våben, til rufferi og hvidvaskning. Han opbygger sig et navn, og et stort netværk i den kriminelle underverdenen.

Nicklas havde egentlig glemt alt om Martin, indtil den skæbnens dag, hvor han troppede personligt op hans private adresse. Martin var i besiddelse af inkriminerende billeder fra dengang. Billeder der beviser at Nicklas var indblandet i organiseret narkotika handel, billeder som fuldstændig vil smadre fundamentet i den "Stoffri København" kampagne, som har skaffet Nicklas posten som Børn & unge borgmester i kommunen. Martin truer Nicklas med at offentliggøre billederne, eller for den sags skyld skade nogen som han har kært, hvis ikke Nicklas gør som han siger. Det eneste han kræver til gengæld, er at firmaet EST-IT A/S, som han har aktier i, vinder entreprisen ved de kommende forhandlinger om kommunens nye It-system. Dette er dog et skalkeskjul, og to uger efter afgår en Coaster fra Riga lastet til randen med computer udstyr, Kokain, methamfetamin og ecstasy, til Københavns havn. Alt ville være gået efter planen, havde det ikke været for Carsten.

Indtil for et par dage siden var Carsten Grundwald, blot en ganske almindelig funktionær. Et pligtjakkesæt der altid mødte ind til tiden, og behandlede de sager han blev stillet overfor. Fritiden blev brugt på at spille squash med kollegaerne, og læse avis i sommerhuset i Nordsjælland sammen med konen Magrethe og deres to børn. Alt dette ændrede sig drastisk fra den ene dag til den anden. Konen indså efterhånden hvor kedelig Karsten egentlig var, erklærede at hun ville skilles, og tog børnene med sig op i sommerhuset. Siden da er det gået ned at bakke for Karsten, han drukner sig i arbejde, og begyndte at drikke sig ned hver aften, for at holde ensomheden på afstand.

En dag på kontoret modtager Karsten et opkald, fra en ung kvinde. Hun er overbevist om at Nicklas har gang i noget meget kriminelt. Carsten affejer det i første omgang som en sindsforvirret opkald. Men hans nysgerrighed får ham alligevel til at kigge Nicklas regnskaber igennem, og der er bestemt noget der ikke stemmer. Han begynder at undersøge sager, som Nicklas har været i berøring med, og ligeledes er der ting der ikke stemmer overens. I en frokostpause bryder han ind på Nicklas kontor og finder her bl.a. et billede, som Martin har givet Nicklas som en slags souvenirer.

På dette tidspunkt slår det klik for Carsten. I alt sin modløshed og ruin, ser han pludselig en mulighed for at gøre en forskel, ja måske ligefrem være heroisk. Han flygter ud af døren med sagsmapperne under armen,



og under jorden mens han, mens han forsøger at stykke en anklagesag sammen. Nicklas indser hurtigt hvad der er sket, og kontakter Martin, som sender sine gadedrenge ud efter Carsten. Her begynder vores historie.

## STRUKTUR

Carsten er historiens protagonist. En mand ude af balance, hvis retfærdighedssans trækker et spor af død og ødelæggelse efter sig, i jagten på den rest af heroisk selvopofrelse der måtte være tilbage i verden. Sådan hænger det i det mindste sammen i hans eget forskruede hoved.

I første del af scenariet hyres detektiverne til at opspore Carsten. Tilsyneladende en rutinesag om en forsvunden person, men som i et hvert andet FUSION scenarie er tingene sjældent så tilsyneladende, som de ser ud. I hektisk tempo bliver detektiverne viklet mere og mere ind i den affære som Carsten er en del af. De fodres med umiddelbart ubetydelige spor, indtil de til sidst finder Carsten og begynder at kunne stykke brikkerne sammen.

Anden del af scenariet handler om forholdet imellem Nicklas og Martin. Det handler om at indfange de sidste oplysninger, så Detektiverne forstår tingenes rette sammenhæng, forpurre Martins planer, måske trække Nicklas med i faldet, og føre de nødvendige retssager, før sagen definitivt kan lukkes.

## STEMNING

En af de dage... Rummer et vist element af dobbelthed. Detektiverne tvinges ud på arbejde, på *en af de dage*, hvor de virkelig ville ønske at de var blevet hjemme, og følger samtidig i sporet på Carsten, der om nogen gennemlever *En af de dage*... Alt bærer et vist præg af skæbne. Nicklas der uventet konfronteres med sin fortid, Martin hvis pushere er blevet knaldet [som følge Nicklas politiske virke], og hvis kunder er hysteriske lige midt i årets største rave begivenhed. *En af de dage* er således et alt omfattende koncept, som indbefatter alle karakterer i scenariet. Det er kampen imellem det gode og det onde i en verden, befolket af røvhuler og dumme svin. Nogle er måske lidt større røvhuller end andre, men ingen undsiger sig skæbnens magt.

Stemningen er generelt trykket, og det skyldes ikke kun det tiltagene tordenvejr. Noget er under opsejling, noget stort, alle ved det, ingen taler om det. Politibiler hænger på hvert andet gadehjørne. København udgør i disse dage rammerne for Skandinaviens nye store hardstyle techno festival. Gaderne er fyldte med festglade unge mennesker og irriterende fulde svenskere iført hvidt tøj og knæklys, som vasker champagne i gaderne. Det hele drukner i regn. Blonde piger i gennemblødte gennemsigtige T-shirts render rundt i gaden, de første 60 sager om voldtægt er allerede indløbet hos Københavns politi, de arkiveres side om side med indbrudsrapporterne. Paraplysalget er rekord højt. Medicinal firmaerne opjusterer forventningerne for salget af antibiotika til behandling af lunge-, og underlivs-betændelse. Alt er lidt for dårligt til at være sandt, og en hvis paranoia trænger sig ind under huden på folk, hvad bliver det næste mon...

## SPILSTART

*Du lukker øjne for en kort stund og sanser omgivelserne, da du træder ind på kontoret. Bureauet har sine lokaler i en mindre taglejlighed i Møllegade, med udsigt til den gamle jødiske kirkegård, et ironisk skue der fint afspejler mængden af lig som klientellet som regel har i lasten. Der lugter af cigaretrøg og friskbrygget kaffe. Var du først stoppet med at ryge, overvejer du nu at begynde igen. Den tilkalkede Milita arbejder i døgn drift. Som en nedslidt arbejdsmand, der må kigge langt efter sin pension, frembringer den en mørk substans, så tyk som heavy fuel. Lugten og smagen er der efter. En faglært barista ville have svært ved fastslå om det nu egentlig er kaffe, men det er det brandstof der holder maskineriet kørende.*

*Regnen hamrer imod ruden, det har regnet i tre dage nu, i det fjerne høres et truende tordenskrald. Dine sko er enten tilmudrede eller gennemblødte. Flygtigt Stiller du dig selv det samme spørgsmål der melder sig hver eneste dag; hvorfor er jeg her egentlig? Og hvem er jeg i alt det her? Er det for at gøre en forskel? For at hjælpe andre? Måske bare for at sikre huslejen? Måske fordi du ikke kan lade være, eller ikke kan finde ud af andet. Svaret er dit, det tilhører dig, og ingen andre behøver at kende det, så længe du bare selv ved det. Træk vejret, indånd den røgfyldte luft, og Identificer der med den karakter du er. Telefonen ringer, og du slår nu øjnene op, for her begynder vores historie.*

Bureauet kontaktes en klam efterårsdag af en midaldrende kvinde, der insisterer på at mødes med dem på en nærliggende cafe inden for en halv time, bilen er på værksted, det regner kraftigt. Detektiverne har 10 minutter til at gøre sig klar, og får kun det med sig, som de gør opmærksom på [bemærk forbehold for dette kan tages, såfremt spillerne undervejs investerer point fra deres *Forberedtheds* pulje]. Kvidens navn er Kirsten Grundwald og hendes sag er lige til, hun kan ikke få fat på sin bror Carsten Grundwald. Deres far er død for nyligt og har efterladt sig en mindre formue, arven frafalder dog, hvis ikke alle testamentets indbefattede er til stede, når det læses op, om en uges tid.

Kirsten har prøvet at få fat i Karsten både på hans telefon, og arbejde, men han svarer ikke, og det ligner ham bestemt ikke. Nu vil søsteren have detektiverne til at tage ud og banke ham op på hans adresse, og hvis han ikke er der, så finde ud af hvor faen han eller befinder sig. Kirsten giver detektiverne sit kort, og lover at betale evt. udgifter. Derefter må hun løbe til et vigtigt møde.

[Hovedspor: Karsten har været forsvundet et par dage, han tager ikke telefonen på hverken derhjemme, på mobilen eller på arbejdet, spillerne får hans adresse opgivet].

[Sidespor: Kasten ligger i åben skilsmisse, han havde generelt et dårligt forhold til faderen, han er desuden en kedelig arbejdsnarkoman uden særlig mange venner, og ingen nævneværdige hobbies].

## LEJLIGHEDEN

*Den slidte facade fremstår faretruende i lyset af et par enkelte gadelygter. Høj og knejsende kaster den en ildevarslende skygge ned over gaden, som havde den intentioner om impulsivt at styrte ned over uvedkommende gæster. Gaden er øde, bortset fra en sort kat der krydser vejen for at søge ly.*

Den eneste der besvarer sin dørtelefon er gamle Fru Rasmussen, der er overbevist om at hjemmeplejen bestemt har været her i dag, og at de slet ikke modtager reklamer. Da detektiverne endelig kommer ind i opgangen, erfarer de, at nogen har været der før dem, dørkarmen til lejligheden er brækket op. Hvad detektiverne ikke ved er, at gerningsmændene stadig er derinde...

Entreen er lang og mørk. Dagbladet Politiken for de sidste 3 dage ligger og flyder foran døren. Længere nede er en af detektiverne ved at falde over en bevidstløs vagt i G4S uniform, han er medtaget, og har en dyb flænge i panden. Da detektiverne kommer ind i stuen, lyder der pludselig et "*fuck! Det panserne!*", efterfuldt af to vilkårlige pistolskud. To maskerede mænd befinder sig i lejligheden. Indbrudstyvene tager hurtigt flugten, da de indser at detektiverne er mange, gå dog ikke af vejen for at få spillerne på krogen med lidt action. Og lad så skurkene slippe væk via bagtrappen. Det gør bestemt ikke noget, hvis en af spillerne bliver såret, som følge af episoden. Spillerne skulle allerede nu gerne stå tilbage med en følelse af, at det her vidst er lidt mere end bare en sag om en forsvunden bror.

Den efterladte lejlighed er rodet, eller rettere gennemrodet. Bøger og er revet ned fra reolerne, og møbler væltet til side, opvask fra flere dage står i vasken. På Gulvet ligger resterne af Kartens Schæffer Balder, som nogen har sparket et par gange til og skåret halsen over på, måske for at få den til at holde kæft, måske bare

sådan lidt for sjov. Fladskærmen, og PH-lamperne hænger hvor de plejer, det er helt tydeligt at de to indbrudstyve har ledt efter noget specifikt. De to maskerede er da heller ikke helt normale indbrudstyve, men to af Martins gadedrenge, der går under navnene "Røde" og "Tonser", dem skal spillerne nok nå at få et ubehageligt forhold til senere i historien.

Hænger spillerne for længe i lejligheden, begynder de at høre sirener, gamle fru Rasmussen har hørt skuddene og tilkaldt politiet. Detektiverne kommer til at stå med et lidt for stort forklarings problem, hvis de bliver fanget i lejligheden, så lad dem evt. slippe afsted på et knebent hår, eller giv dem i det mindste lov til at stille en kaution i dommervagten [det er jo trods alt året 2012].

**Hovedspor:** #1 Nogen er ude efter Carsten, eller måske rettere noget han ejer. 2# En bunke visitkort fra Carstens arbejde, og et par patentligt nedskrevne (meget indforståede) noter om sager der skal eksekveres, der henleder opmærksomheden på Carstens arbejdsplads. #3 En aktuel flyer fra værtshuset Smøgen, som leder til Carstens stamværtshus.

**Sidespor:** #1 Opvaskens størrelse og tyder på, at tingene er sumpet lidt til de par dage, dette stemmer ikke umiddelbart overens med den beskrivelse spillerne har fået af Karsten, og siger noget om hans sindstilstand. #2 Størrelsen på opvasken tyder desuden på at der kun har været en person den sidste tid. Husk på at Karstens kone lige er gået fra ham. #3 Kontakter spillerne G4S, vil de kunne bekræfte, at alarmen er gået i Carstens lejlighed, og der er blevet sendt en vagt ud. #4 Karstens pas og en selvprintet rejse til syd Frankrig ligger på skrivebordet, Carsten planlægger altså at rejse, men er fortsat i Danmark.

## STAMBAREN SMØGEN

*Det røde klistermærke på døren taler sit tydelige sprog: "Detektiver nej tak". "Smøgen" er et dansk værtshus af den gamle slags: Mørke træpaneler, gulnet tapet, læderinteriør, farvede mosaiklampeskærme, og generel dårlig belysning. De fleste kunder her har deres egen plads og glas, og det fucker du ikke med...*

Bartenderen Tim er en hyggelig gut med en barsk værkstedshumor, rygtet vil sige at han var blandt de sidste matroser der sejlede for Mærsk, før det hele blev overrendt af underbetalte filippinere. Han er en sjælesøger, med meget livserfaring, men bestemt ikke glad for folk der stiller for mange spørgsmål, spillerne må gå galante til ham, hvis de ikke vil smides ud, eller have tæsk med et baseballbat.

På baren befinder sig desuden drukkenbolten Mogens, og to letpåkledte sladderkællinger, hvis profession der vist ikke er nogen tvivl om. Har detektiverne ellers den rette indgangsvinkel vil de kunne finde ud af, at Carsten har været her de sidste par aftener, han har mest siddet for sig selv, og drukket, mens han stirrede åndsfraværende ud af vinduet, ikke særlig selskabelig, og ret kedelig, han virkede næsten helt depressiv. En aften, for en uges tid siden, rejste han sig pludselig, og gik ud i regnen. Her mødtes han med en ung kvinde under en paraply, siden har de ikke set ham her.

Hvis detektiverne spørger ind til det, vil de få af vide at Karsten virkede nervøs de sidste aften de så ham. Desuden var der også en anden mand i baren, ham sad hende i hjørnet, og holdt ligesom øje med Carsten, bag en avis [spilledernote: Karstens bodyguard], ham virkede ret skummel.

**Hovedspor:** #1 Carsten har været her hver aften de sidste uger, han har drukket tæt, og virket bekymret. #2 for 1 uge siden mødtes han med en ung kvinde uden for værtshuset, siden har ingen set ham.

**Sidespor:** 1# En mand holdt øje med, og fulgte efter Carsten den aften han forsvandt. Han bestilte en pint, men drak ikke af den. 2# De prostituerede på baren genkendte ikke kvinden i regnen, men tror måske hun er en luksus eskorte.

## KARSTENS ARBEJDSPLADS

*Københavns rådhus, et historisk levn fra en tid hvor man troede at politikere var for folket. Lange mørke gange, samtalekontorer, persiener, glas, stål, og ligegyldige kunststillinger til at underholde masserne. Tilholdssted for DJØFere og andre lobister, med hver deres personlige agenda, og for tiden også arbejdsplads den eftersøgte.*

Rådhuset er bureaukrati når det er værst, ingen ved noget med sikkerhed, alle henleder din forespørgsel til folk højere oppe i systemet, oftest er den letteste løsning også den mest anarkistiske; at gøre tingene selv. Da detektiverne endelig finder Karstens kontor, er det mørkt og tilsyneladende tomt. Et lyn slår ned i det fjerne og oplyser silhuetten af en mand i hjørnet, han tænder hurtigt lyset og spørger indtrængende ”kan jeg hjælpe med noget? ”.

Manden er Carstens arbejdsiver børn-, og unge Borgmester Niklas Agerholdt. En høj muskuløs herre, med nyklippet hår og velsiddende jakkesæt. Om Carsten kan Nicklas fortælle, at han er en yderst kompetent og loyal medarbejder, der lige har fejret sit 20 jubilæum i kommunen. Han har ikke set Carsten de sidste 3 dage, og troede egentlig at han afspadserede, indtil de ringede fra politiet i morges og meldte Karstens tjenestebil totalskadet i et kryds ved Kgs. Nytorv [Dette er selvfølgelig kun den halve sandhed]. Hvis detektiverne spørger ind til hvad Nicklas laver på kontoret, henviser han blot til, at han lige skulle hente et par sagsmapper, hans eget kontor ligger for øvrigt i forlængelse af Carstens, det er behændigt nok en del af kommunens nye samtalepolitik. Efter at have svaret på spørgsmål, beder Nicklas detektiverne om at forlade kontoret, og for ikke at virke alt for mystisk gør han det samme, hvilket evt. kan give spillerne lidt tid til at snuse rundt, inden de bliver smidt ud af vagten, der er ved at lukke bygningen af.

Carstens kontor, står som det blev efterladt. Alt er sat i system. De obligatoriske Karnov bind, gamle sagsmapper, og fagbøger står snorlige på reolerne. På skrivebordet står billeder af Karstens to børn, hans hund, og hans kone, Samt et polaroidfoto fra jubilæet for nyligt, taget sammen med alle gæsterne. Billedet af konen har nogen lagt ned. Ellers er der sagsmapper med de 3 seneste sager: Kvalitetsmaksimering af kommunens børn-, og unge område (et andet ord for nedskæring), Forslag til udleasing af hjemmehjælpen, og Indhentning af tilbud ift. Nyt IT system. Desuden en post-it blok med lidt tilfældigt nedskrevne noter: ”Smøgen, Vesterbro kl. 20, Grøn paraply”.

Carstens arbejdscomputer vil måske også fange detektivernes interesse, om end den er ret så kedelig. Ingen Facebook, billeder, eller sociale medier, ikke engang noget porno. Blot et hav af arbejdsrelaterede dokumenter. Bananen viser sig at være en åbning af regnskaberne for Niklas repræsentations konti, filen henleder dog til en USB-nøgle, og kan ikke åbnes fra Computeren.

Efter at spillerne har været på kommunen pudser Nicklas et par gadedrenge på dem. Lad den i de følgende scener fra tid til anden føle sig skygget, og lad en paranoid stemning sprede sig; Hvorfor følger den taxa vores rute? er det ikke det tredje grønne bud vi ser i dag?

**Hovedspor:** #1 Karstens noter, der beretter om en aftale, Carsten har haft, og leder til den bar hvor han har drukket sig ned de sidste par dage. #2 Carstens tjeneste bil er blevet smadret her til formiddag, oplysningen leder til Trafikulykken ved Kgs. Nytorv.

**Sidespor:** #1 Karsten har fornyligt godkendt regnskab og lukket sagen vdr. Indkøb af ny IT løsning. Entreprisen går til det Estiske selvskab EST-IT A/S. #2 Der er noget i Nicklas historie og adfærd der virker mistænkeligt, hans ord skal nok ikke tages helt for gode vare #3 Karsten har af en eller anden årsag været inde i Nicklas regnskaber.

## ”TRAFIK ULYKKEN”

*Kgs. Nytorv. Dyre facionista forretninger, fancy restauranter og travle mennesker. For et par timer siden et kaos af korrelerende biler, skrig, gråd og blod, nu blot Københavns pulsåre på en lørdag. De hårdtarbejdende folk i fra arbejdsstræningsdivisionen har gjort et godt stykke oprydningsarbejde. En smadret lygtepæl og et par politiafspærringer, er alt hvad der vidner om det drama der her har udspillet sig.*

Gaderne er våde, og fyldt med politi som afhører de lokale. Det hele burde være en rutine sag; sørg for til skadekommende, fjern smadrede biler, og genoptag trafikken i området. Men politiet har åbenbart en formodning om at der er mere på færde.

Tilfældige øjenvidner har deres versioner af hvad der skete, den ene mere usammenhængende end den anden. Vil detektiverne have valide informationer om hvad der er sket, kan de prøve at udspørge betjentene i området. De vil her stifte deres første bekendtskab kriminalkommissær Lars Breddahl, en oldshcoll strisser, med stort overskæg, der bestemt mener, at kriminalitet er politiets opgave at bekæmpe, og detektiver er verdens pest. Desuden er han meget mistroisk over for hvad detektiverne egentlig laver her.

Med lidt god vilje kan betjente bestikkes til yderligere oplysninger i Breddahls fravær. Facts er ellers ret brutale, En grøn Mazda kørte Karstens tjenestebil af vejbanen, bilen ramte en lygtepæl og fortsatte ud i krydset hvor den forsagede et harmonika sammenstød. To bilister, et kærestepar der skulle giftes den følgende dag, døde i ulykken. Mazdaen kørte derfra i høj fart, den er eftersøgt af politiet. Ejeren Henning ”Tonser” Jensen, er rockerrelateret, og politiet mistænker forbrydelsen for at være banderelateret.

Carstens bil er blevet trukket ind i gården på det nærmeste mekaniker værksted et par gader nede. Spillerne har mulighed for at bryde ind i den og indsamle lidt informationer. Her vil de bl.a. kunne finde Carstens smartphone, som han mistede, da han tog flugten. Deres efterforskning leder den dog hurtigt til et ubehageligt møde med, Tonser, Røde og et par andre AK-81 typer, som tilfældigvis kender mekanikeren, og har fået et tip. Der er lagt op til gedigne tæsk med knojern og totenslågere. Lad detektiverne få lige de spor de behøver, og lad så tæskeholdet dukke op. Udfaldet af scenen afhænger meget af spillernes valg. Bliver konflikten for højlydt er politiet dog fortsat lige i nærheden, og detektiverne kan her nå at opbygge et dårligt forhold til Kommissær Bredahl.

**Hovedspor:** #1 Carsten har fået sig nogle farlige fjender, og er sidst set flygtende ned i Københavns metro. #2 Karstens efterladte telefon, som kan lede spillerne på sporet af kvinden i regnen [se næste afsnit].

**Sidespor:** #1 Politiet mistænker den rockerrelaterede Henning ”Tonser” Henriksen for at stå bag ulykken. #2 Københavns politi har mistanke om at en stor forsendelse af stoffer er på vej til København, og er derfor i forøget beredskab.

## KVIDEN I REGNIEN

Efter at have været en del igennem, står detektiverne nu med det første rigtig håndfaste spor i form af Carstens Smartphone. Loggen i telefonen er dog forholdsvis begrænset. Et opkald til konen [der for øvrigt er indtastet som ”Agnete Grundwald”] for en uge siden, to opkald til et par pizzeriaer, og et opkald til en vis Liv Jensen. Forsøger spillerne at ringe til dette nummer, vil en kvinde tage telefonen, og ligge på, så snart hun hører en stemme hun ikke kender. Et research på navnet vil give automatisk udslag. Liv Jensen er Fotomodel, og tidligere vinder af Aqaudor natural beauty contest. Et nærmere research vil desuden afsløre den detalje, at hun er datter af politikeren Nicklas Agerholdt. Tilfælde? Ikke just...

Liv boede tilfældigvis hos sin far den aften Martin valgte at gøre sin visit. Hendes egen lejlighed var ved at blive udbedret efter en vandskade, og trods forholdet til faderen ikke er det bedste, havde hun alligevel taget imod tilbuddet om husly for en uges tid. På trods af at hun ikke talte direkte med Martin, kunne hun ikke lade være med at føle, at der var noget helt galt. Martin virkede lige lovlig mistænkelig, og Liv kunne ikke lade være med at spekulere over, om hendes far var rodet ind i noget snavs. Hun fulgte efter sin far, når han mødtes med Martin og andre skumle typer, og blev mere og mere sikker i sin sag, men havde ikke nogen at gå til. Hun kom senere i tanke om Carsten, som hun havde mødt i forbindelse med hans jubilæum, og valgte at tage kontakt. Alt afhængig af tidspunktet på dagen, og spillederens temperament kan Liv opsøges på sin privat adresse, eller i det nærliggende fitnesscenter, eller på vejen imellem disse to destinationer.

Lejligheden er selvfølgelig det mest konfronterende, men ligger op til en række interessante scener, detektiver der banker høfligt på, og mødes dørkæde og peberspray, eller som måske bryder ind i lejligheden og overrasker en nøgen kvinde i badet, og får tæsk med et brussehoved. Mulighederne er mange, men bør afspejle en grad af desperat selvforsvar. Liv ved udemærket, at det hun er rodet ind i er farligt, og det kun er et spørgsmål om tid, før det indhenter hende.

Fitness World kan også lægge en god ramme for en interessant scene. Narcissismens højborg fyldt med bikini fitness chicks og pumpede typer. Pol-fitness lader til at være det nye modefænomen. Konfronterer detektiverne Liv direkte, vil de hurtigt få en række enormt store fyrre på nakken, hvis detektiverne tilmed gør modstand kan det blive en grim affære. Liv er dog som udgangspunkt ikke interesseret i vold. Forfølger spillerne Liv på gaden, eller efter hun er vendt tilbage til sin lejlighed, skal de nok forvente at det bliver til en omgang peberspray, hysteriske skrig og en voldtægts alarm.

Under alle omstændigheder bliver detektivernes opgave i første omgang alt at overbevise Liv om, at de er på hendes side, og ikke er ude på andet end at finde Carsten, hvis søster leder efter ham. Når Liv er endelig er overbevist og følger sig tryk, vil hun gå til bekendelse.

For et par uger siden var hun hjemme hos sin far. Mens hun var der mødte en mand op, sammen med nogle suspekter typer. Hun var bange for at hendes far var ved at blive rodet ud i noget snavs, og følte derfor at hun måtte tage handling. Hun vidste dog ikke rigtig hvad hun skulle gøre, indtil hun kom i tanke om Carsten, hvis jubilæum hun tilfældigvis var rendt ind i for noget tid siden. Hun tog kontakt, men blev i første omgang fejlet af, senere ringede Carsten tilbage, og fortalt meget passioneret, at der bestemt var noget der ikke stemte overens. De aftalte at mødes. I første omgang på en snusket bodega [Smøgen], som Carsten kendte. Carsten kunne her fremlægge en række regnskabsmæssige forhold der ikke stemte overens, der var dog ikke nok til at der kunne bevisses noget. Senere aftalte de at mødes et andet sted i byen, men Carsten mødte aldrig op. Herefter hørte hun ikke noget fra ham i flere dage, indtil han ringede fra en engangs telefon tidligere i dag, for at aftale et nyt mødested. De lagde sig fast på en stagneret byggeplads Enghave, hvor Carsten mente at overdragelsen kunne ske, uden andres indblanding.

Liv skal altså mødes med Carsten senere på aften. Hun tillader at detektiverne kan komme med som en slags protege, hvis der nu skulle ske noget. Hun kører for øvrigt en gammel rød Audi TT.

**Hoved spor:** 1# Liv Maria Østergaard er kvinden som Carsten har mødtes med, hun startede hele denne affære fordi hun mistænkte sin far politikerens Niklas Agerholdt, for at være på vej ud i noget snavs. 2# Liv skal mødes med Carsten i aften på en byggeplads ved Enghavevej.

**Sidespor:** #1 Livs forældre er skilt faderen er Niklas Agerholdt og moderen hedder Kathrine. 2# Niklas har som udgangspunkt ikke nogen rocker kontakter, om end han den sidste tid, fra tid til anden, har mødtes med nogle skumle typer.

## BYGGEGRUNDEN

*Regnen tager til da vi kører ned af Enghavevejen, Neonskilte oplyser gaden, der er fuld gang i Københavns natteliv i aften. Destinationen er et faretruende syn, råt stål og betonelementer, som kaster en uhyggelig skygge over pladsen. Alt for mange steder at søge ly, alt for mange steder at ligge på lur...*

Byggepladsen er mørk og mudret. Byggeriet er gået i stå, og de fleste projektører er gået i stykker. Det står ned i stænger, og ingen ved sine fulde fem ville begive sig ud på dette tidspunkt. For en tid vader Liv og detektiverne lidt forvirrede rundt. Tøjet er gennemblødt, humøret lavt, og nerverne helt ude på kroppen.

Pludselig giver en mand sig til kende, i skæret af en af de få projektører der stadig fungerer. Han vinker dem nærmere, mens han selv går over imod dem. Da han passerer lyskeglen lyder to skud! Manden falder død om i mudderet...

De efterfølgende hændelser udfolder sig i hektisk tempo. Liv skriger og går i panik. En gruppe af mennesker løber hen imod den nedskudte. Måske nogle af detektiverne allerede er på vej derhen, det kan komme til kamp, udfaldet er uvist i dette kapløb om at komme til den nedskudte mand. [spillede note: Hæv tempoet i din tale, kræb hurtige svar fra spillerne, kast terninger i højt tempo, og skynd på spillerne. Temposkiftet bidrager positivt til stemningen].

Den nedskudte mand viser sig mod forventning ikke at være Karsten. I lommen findes en pung med forskellige kort, hvoraf det bl.a. fremgår at manden hedde Mikael Falk Mikkelsen, og er detektiv. Detektiverne burde hurtigt kunne regne ud, at der er tale om en stand-in. Ud over en pistol, har han også en sagsmappe fyldt med en masse regnskaber, tegninger og billeder [mere om disse senere].

Midt i alt tumulten får en af detektiverne pludselig øje på en silhuetten af en mand et stykke derfra, først står han som forstenet, derefter tager den flugten væk derfra. Silhuetten tilhører Carsten, hvis værste mareridt lige er blevet til virkelighed; hans handlinger ledt til dødsfald, og måske er han selv den næste. Carsten er i dårlig form og kan hurtigt løbes op, men gør det alligevel til en udfordring, og gå ikke af vejen for at lade detektiverne falde i mudderet, få iturevet deres tøj, eller slå sig på overset byggemateriale.

## KARSTEN

Med alt sandsynlighed løber en af detektiverne Carsten op. Er dette ikke tilfældet, vil han selv antaste dem på gaden, da han ser at de er ifølge med Liv. Han vil derefter stakåndet kunne fortælle sin historie i detaljer.

Hvordan han modtog Livs opkald, der vakte hans nysgerrighed, hvorledes han fandt indicier på skatte unddragelse i Nicklas regnskaber, hvordan han opdagede at Nicklas har redigeret i ellers fortrolige tilbud, og sikret at en entreprise gik til firmaet EST-IT A/S. Hvordan rockerlinende typer begyndte at efterstræbe ham på livet, efter hans opdagelse. Hvordan han indså alvoren, gik under jorden, og hyrede Detektiven Mikael Falk som livvagter. Hvordan han blev forhindret i sit andet møde med Liv, og måtte rykke mødet til dette sted. Hvordan nogen alligevel lykkedes i at forfølge ham, og hvordan han nu står her, skyld i en andens mands død. Carsten fremlægger sagerne struktureret sagligt og pragmatisk, nærmest pr. refleks, mens noget i hans øjne og stemmeføring antyder, at han er tæt på det maniske. Mappen med dokumenter lader umiddelbart til at kunne bevise de fleste af Carstens påstande. Skulle detektiverne være blevet forhindret i at rekvirere mappen fra Mikael Falk, har Carsten som det ordensmenneske han er, selvfølgelig en kopi i sin obligatoriske attache mappe.

Sagen kunne for så vidt ende her. Detektiverne har fundet Carsten, og kan de bare overtale ham til at være tilstede når testamentet oplæses, kan de lukke sagen og inkassere deres honorar. Detektiverne burde dog

være så dybt viklet ind i sagen nu, at det vil give mening, at gøre arbejdet færdigt. Er dette ikke tilfældet vil Carsten i første omgang appellere til deres retfærdighedssans, og hvis det ikke bider på dem, tilbyde dem en del af sin arv, for deres arbejde. Karsten vil have spillerne til at konfrontere Nicklas med de benhårde beviser, sørge for at han går til bekendelse, og desuden have en garanti for at han ikke vil blive forfulgt længere.

Hovedspor: #1 Noget tyder på, at Nicklas har fusket med sine regnskaber, han har desuden manipuleret i data, så entreprisen er gået til EST-IT A/S. #2 Niklas kender Martin fra sin ungdom af. #3 Karsten kan fortælle den del af historien som han kender, og bringe spillerne på sporet af Nicklas.

Sidespor: #1 Karsten hyrede en bodyguard, da han fandt ud af at nogen var ude efter ham [den skumle mand i bodegaen]. #2 Martin er ikke tidligere dømt or noget, men har flere gange været mistænkt af SKAT for økonomisk kriminalitet.

## OPGØRET MED NICKLAS

Det langt ud på natten da spillerne ankommer til Nicklas nybyggede villa på Østerbro. Et par arrige vagthunde afslører dem på deres vej ind. Nicklas sindstilstand befinder sig i øjeblikket på et meget dystert sted. Martin kontaktede han tidligere på aftenen, og han var mildest talt utilfreds. En gruppe detektiver havde gjort livet surt for hans folk det meste af dagen, og han var så småt begyndt at spekulere på, om Nicklas havde noget med det hele at gøre, og hvor sikker deres aftale egentlig er. For at sikre sig at han Nicklas ikke laver nogen numre, har han derfor fået sine drenge til at hente Nicklas ekskone Kathrine, og "passe godt på hende", indtil han har fået ordnet sine forretninger. Nicklas har ikke lukket et øje i nat, men blot siddet og stirret ind i væggen, alting er ude af hans hænder. Han er på sit tredje glas whisky da detektiverne banker på.

Nicklas virker meget overrasket i over detektivernes visit, og vil i første omgang formålsløst forsøge at forsvare sig med en køkkenkniv, golfkøle, eller anden brugsgenstand. Når detektiverne endelig har fået sat ham på plads, og konfronteret ham med de benhårde facts, vil han dog give endeligt efter og fortælle dem en spinnet version af virkeligheden.

Han vil fortælle hvordan han blev kontaktet af Martin som truede ham med at skade hans Familie, hvis ikke han sørgede for at Københavns kommune tog imod tilbuddet fra EST-IT A/S. Hvordan Karsten opdagede hvad der var sket, og at Martin da han blev stillet over for dette gik helt i selvsving og sendte sine folk ud efter Carsten. Derfra tog tingene fart, detektiverne blev involveret, og Martin tog Kathrine som gidsel, for at være sikre på, at han ikke lavede numre. Nicklas vil igennem hele historien stille sig stille sig selv fordelagtigt, og påtage sin en offerrolle. Til sidst vil han bede spillerne inderligt, om at hjælpe sig. Han vil have dem til at redde Kathrine, og få sat en stopper for Martins virke.

Når spillerne spørge ind til, hvor Nicklas forventer at Martin vil være at finde, vil de henlede deres opmærksomhed på Coasteren M/V Mercurius som ligger forøjet i Københavns Sydhavn. Coasteren er lastet med IT udstyr til Københavns Kommune, men kender han Martin ret vil han ikke stille sig tilfreds med et par aktieafkast, der må være mere noget mere ombord på den Coaster som har mere værdi.

Nicklas tager i denne fremlægning røven godt og grundigt på spillerne. Først og fremmest fremstiller han sig selv, som om han ikke har haft nogen egentlig rolle i sagen. Dernæst spiller han dem ud som en trumf imod Martin. Hvis detektiverne knalder Martin, mister Nicklas givet vis de par millioner han havde udsigt til. Til gengæld er han definitivt af med Martin. Og skulle detektiverne omkomme på vejen, har han stadig en aftale med Martin, som vil befri Kathrine og stikker ham et par millioner for besværet. Så længe detektiverne ikke indser, at Nicklas har indgået en aftale med Martin fra starten af, er han sikret.



Hovedspor: #1 Martin har taget Livs mor Kathrine som gidsel, #2 Martin formodes at holde til på Coasteren M/V Mercurius i Sydhavnen #3 M/V Mercurius transporterer med stor sandsynlighed illegale varer

Sidespor: #1 Niklas har fortsat et forklarings problem i forhold til svindleriet i hans regnskaber.

## **SYD HAVNEN - DET ENDELIGE OPGØR**

*Sydhavnen. En industrihavn, som de er flest: Slidte kraner, blinkende navigationsbøjer og bølgebrydere i grimt beton. En par rustne Royal Artic Line containere står og forgår bag ISPS-havnen lovpligtige pigtrådshegn. Coasteren M/S Mercurius, ligger og vugger blidt for slidte trodser, den har vidst engang været malet grøn, men brune striber løber ned langs siden. Lastvogne er ved at køre Containere videre til deres respektive lagere, Danmark sover aldrig.*

Hvis detektiverne ellers er behændige, kan de snige sig ombord på coasteren, og snuse lidt rundt i ly af mørket. Det er dog vigtigt, at de hele tiden føler sig i risiko for at blive opdaget: Folk på trapperne, rumsteren på kamrene, bevæbnede matrosser på brandrundring og lignende tiltag kan tages i brug, for at skabe en nervepirrende stemning.

I storesne vil de kunne finde en lang række kasser adresseret til *The Commune Of Copenhagen*. Brydes kasserne op, viser de sig er være fuldt med edb udstyr, piller edb udstyret fra hinanden, viser de sig at være fyldt med vakuumpakkede folieposer med alt fra piller til hvidt pulver... *Man stoller vel altid lidt mere på det offentlige...*

Kathrine befinder sig i et lukaf i bunden af skibets aptering, hun har selvfølgelig modsat sig, og har fået et par på hovedet. Spilpersonerne kan vælge at befri hende med det samme, eller de kan udspørge hende, og derved måske finde ud af hvordan hele historien startede for mange år siden, og dermed finde ud af, at Nicklas og Martin plejede at være bedste venner, og at Nicklas nok ikke er helt så uskyldig, som han giver udtryk for. Under alle omstændigheder, vil de blive opdaget af vagterne før eller siden, om det er med ryggen imod muren i et lille lukaf, på apteringens lange gange, eller ude foran skibet, vil det før eller siden komme til åben ildkamp.

Midt i kampen ankommer politiet, anført af Lars Bredahl, og blander sig. Letterne er hurtige til at overgive sig, eller flygte. Hvis ikke spillerne modsætter sig ryger de en tur med på stationen. Du kan evt. spille en forhørsscene, hvor du lader spillerne rede alle trådene ud, i bedste detektiv stil [hvilket selvfølgelig betyder Sherlock Holmes stil]. Herefter slutter du scenariet af med epilogen.

Hovedspor: #1 M/S Mercurius smugler stoffer til Danmark i kommunalt edb grej, nærmere undersøgelse vil vise at alt udstyret skal forbi et lager, før det bliver distribueret, her vil stofferne let kunne omlastes.

Sidespor: #1 Nicklas og Martin er gamle venner, og Nicklas har selv en kriminel fortid, måske har Nicklas og Martin indgået en aftale.

## **EPILOG:**

*Regnen er holdt op, og solen stikker forsigtigt hovedet frem bag en sky, da i forlader retten. Følelserne er blandede. Det har været en lang nat i varetægten, rigelig med tid til at tænke det hele igennem, rigelig med tid til at blive skør i låget. Måske gjorde i det rigtige? Men til den rigtige pris? Hvor mange liv har vi efterhånden på vores samvittighed? Den tid vi går i møde bliver hård, personligt såvel som økonomisk. Et vemodigt smil breder sig på dine læber, du slår nu øjnene op. For enden af vejen holder en række fint polerede motorcykler*

*og et veloplagt tæskehold og venter på jer, smilet falmer en smule... du drager et dybt suk og tænker hver for sig: yep, det bliver bestemt En af de dage...*

Alternativ epilog [spillerne opgiver at løse sagen]

*Du kan ikke lade være med, at føle et vist jag af dårlig samvittighed. Kunne du have gjort noget anderledes? Og til hvilken pris, i det mindste er huslejen dækket nu. I sætter jer omkring bordet, ryger i stilhed et par smøger, og tømmer de sidste whiskyslatter, der er tilbage på bureauet. Alle er trætte og udkørte, da telefonen ringer. Armbjörn tager røret og stemmen i røret siger: "Er det Graver & Co., jeg har en sag til jer?". Den stolte svensker kigger rundt på den sølle forsamling. "Vi på den igen drenge", stiltiende sammenstykker de med et par spredte nik, imens de alle tænker hver for sig, yep det bliver helt bestemt en af de dage...*