

Tre playtests

(mere til zulu, for fanden!)

Playtest et / Tango dør

Spilpersonerne ankommer hver for sig til lejligheden, Mike er aggressiv fra begyndelsen af. Zulu er jovial men får alligevel stillet de vigtige spørgsmål. Under første playtest fik crewet udleveret en pistol hver, hvor skudene viste sig at være blanke. Det finder spillerne ud af i løbet af nul-komma-fem. Da alle forstår at diamanterne er stjålet, gennemgår crewet minutløst kuppet. Mike og Oscar får til sammen peget gevaldigt på Tango; Han er ved at blive gammel, han samler ind til sin forsikring, han er ikke til at stole på. Alle rollespiller frem for at efterforske. I bar desperation fremlægger Tango sin liste over ansatte, og Mike og Oscar indgår prompte en alliance. Du hjælper mig, jeg hjælper dig. Bravo overlades helt til sig selv, hvilket pisser ham af i sådan en grad at han vælger at have politimikrofonen på. Det lykkes Mike og Oscar at overbevise Zulu om at Tango har stjålet diamanterne, og da politiets sirener lidt senere lyder er der ingen tvivl. Papa ringer, Zulu peger på Tango, Tango går ud i sollyset og bliver skudt af X-Ray.

Erfaringer: Mere krudt til Zulu, Mike står for stærkt, Bravos beviser mod Zulu er ikke stærke nok til at ændre magtbalancen. Det er for tydeligt for Mike at Oscar er tyven. Pistolerne med de blanke skud er dumme! Spillerne er trods alt glade for scenariet, som de beskriver som "klassisk, men intenst".

Playtest to / Oscar dør

Hey, jeg erstatter de dér pistoler med en enkelt revolver med et enkelt skud. Den kan så passende ligge i attaché-tasken som Zulu har med. Zulu ankommer ene til lejligheden, checker med det samme tasken, tager revolveren og skjuler den på sig. Grrr... Anden playtest er problematisk, synes jeg. Intrigerne kommer ikke frem, og der peges meget hurtigt på Oscar. Diskussionerne går meget i ring, spillerne udspiller ikke den magtkamp jeg havde forestillet mig. Tango er ikke til at skyde igennem og kontrollerer situationen hele scenariet. Oscar spiller aldrig sit kort mod Tango, Bravo vælger ikke at have mikrofonen på, og Zulu er rådvild over ikke rigtig at have noget at gøre. Igen har Bravo svært ved at ramme Zulu, mens Mike har svært ved at ramme Tango. Da det bliver tydeligt for alle at Oscar er tyven, trækker Zulu revolveren og skyder ham.

Erfaringer: Stadig ikke nok krudt til Zulu, Bravo har stadig svært ved at være aggressiv, Tango står pludselig for stærkt, Mike mangler intriger. Og så er der den forpulede revolver! Spillerne er nogenlunde tilfredse, mens jeg synes det kører dårligt.

Playtest tre / Oscar og Bravo dør

Nu klistrer jeg krafteddeme den revolver fast under bordet, så crewet først finder den når de er samlet. Som sagt, så gjort. To sekunder senere får Tango revolveren og Mike kuglen. Hrmpf... Fem sekunder senere indgår Tango, Mike og Oscar en alliance om at inkriminere Bravo. Tango fortæller at Bravo har siddet i spjældet og har taget kontakt til strisserne. Mike og Oscar er selvfølgelig med på legen, og resten af scenariet får Bravo ikke et ben til jorden. Han prøver og prøver og prøver, men alt preller af på Zulu, alle synes at have besluttet sig i forvejen. Det er spil til et mål fra start til slut, og det bliver en tilfældighed der fælder Oscar. I telefonen siger Tango til Papa: Vi mener at ham her Peter Zeldorff har stjålet dine diamanter, og at han er politiagent i ledtog med Bravo. Det tager ikke Papa mange sekunder at finde sammenhængen mellem Peter og Oscar. Oscar gør alt hvad han kan for at få gennemtrumfet en hurtig henrettelse af Bravo, så han selv kan slippe væk, men Mike og Tango kan pludselig ikke blive enige om at deles om revolveren. Til sidst afslører Papa Oscar, Oscar løber ud af døren og bliver skudt. Bravo går efterfølgende ud, men bliver prompte stukket ned af Mike.

Erfaringer: Se ovenfor. Bravos beviser mod Zulu er stadig ikke solide nok. Zulu har stadig for svært ved at handle. Mike står igen for stærkt. Til gengæld fungerede det med revolveren ok. Spillerne er tilfredse, jeg er også, men lidt ked af det på Bravos vegne.

Flowchart

Udgangspunkt

Halvtom lejlighed, støvet, med dør ud til en svalegang på bygningens yderside.

X-Ray sidder overfor, på niende etage af en anden bygning, med en meget stor riffel.

Ingen våben: Sådan er proceduren for et job. Ingen egne våben. Mike har en kniv i støvlen.

Een stationær, gammeldags telefon på bordet midt i lejligheden.

Zulus taske indeholder: et brev med instrukser fra Papa (handout), en avisartikel om kuppet (handout)

Tapet til undersiden af bordet er en revolver med en enkelt kugle.

Zulu ankommer først, så Bravo, så Mike, så Oscar, så Papa (ti minutter forsinket).

Første sekvens

Papas instrukser: Evaluering af kuppet mens der ventes på klarere instrukser. Papa er ikke glad for kupets forløb, og synes det fordrer selvransagelse. Tænk over det, skriver han.

Spilpersonerne finder revolveren under bordet, med kun én kugle i.

Zulu påbegynder sin efterforskning.

En af spilpersonerne opdager X-Ray overfor. Så en anden. Til sidst alle. X-Ray skyder den første der træder ud af døren.

Papa ringer: Målet er den person der har stjålet mine diamanter.

Anden sekvens

Kuppet gennemgås af spilpersonerne: Hvem havde mulighed for at stjæle diamanterne?

Intrigerne og magtkampen udspiller sig, for eksempel:

Tango anklager Bravo for at ville stikke crewet til politiet.

Bravo anklager Zulu for at ville røvre crewet og stå i ledtog med Papa som Foxtrot.

Oscar anklager Tango for at samle beviser ind til en forsikring, som han vil bruge mod crewet.

Zulu anklager Tango for at være ustabil og på piller.

Mike anklager Oscar for at have stjålet diamanterne.

Spillerne skal spores ind på at diamanterne er blevet ombyttet i forretningen.

Spillerne skal spores ind på en sammensværgelse mellem Peter Zeldorf og en i crewet.

Når intrigerne er i spil, skal Bravo træffe valg om politimikrofonen - medmindre de andre i crewet forinden har undersøgt ham for mikrofoner.

Papa ringer og forlanger at vide hvem der har stjålet hans diamanter.

Tredje sekvens

Spillerne skal presses til at træffe en endelig beslutning:

Enten skal én skyde en af de andre i crewet.

Eller én skal overgive sig og lade sig skyde af X-Ray.

Eller politiet ankommer og anholder alle.

Eller spillerne vælger sammen at rotte sig sammen mod Papa for at slippe ud i live.

Brug Papa og eventuelt politiet som pressionsmiddel mod spillerne. Bliv gradvist mere og mere forlangende. Hvis alt andet fejler, så begynder X-Ray bare at skyde.

Over sigt over intriger

BRAVO

Hovedtræk: Working-guy, ikke så kvik, lettere paranoid. Har siddet i fængslet for chefen. Er begyndt at blive jaloux over at andre har mere og får mere, og at han har taget faldet for Papa. Hellig og selvtværdig.

Hemmelighed: Vil stikke de andre til politiet; har måske allerede gjort det.

Mål: At få fældet Papa, eller den der kommer tættest på. Helst Papa, sekundært Foxtrot/ Zulu.

Ved noget om: Zulu (ved at han er Foxtrot), Papa (har mødt ham flere gange for lang tid siden)

Fjender: Mike, Zulu

Forslag til handlinger: Tage kontakt til politiet eller afpresse de andre, forhandle med Papa om en fælles løsning.

Mulige udfordringer: At blive afsløret som stikker af Tango.

Våben: Politiet fælder jer hvis I afslører mig

OSCAR

Hovedtræk: Upper-class, nedladende, aristokrat der har brændt alle sine penge af. Føler sig bedreværdig.

Hemmelighed: Har stjålet diamanterne sammen med sin bror Peter.

Mål: At pege pistolen mod én af de andre (Tango) og selv bare slippe væk i en fart, koste hvad det vil.

Ved noget om: Tango (at han samler bevismateriale mod crewet).

Fjender: Zulu, Tango, Papa

Forslag til handlinger: Indgå en alliance med Mike, for at få overmagt over de andre. Inkriminere Tango.

Mulige udfordringer: At blive afsløret som diamanttyven, at få afsløret sin identitet af Mike.

Våben: Kan handle med diamanterne for at slå en handel af.

TANGO

Hovedtræk: Aldrende, ved at miste grebet, leder, loyal over for de andre - har taget smertestillende medicin i lang tid, som gør ham sløv og sløret. Lettere hoven og bedrevidende.

Hemmelighed: Har samlet informationer om alt og alle i en sikker boks, som forsikring.

Mål: At hævde sig i forhold til Mike og finde den skyldige diamanttyv.

Ved noget om: Bravo (har set ham sammen med politiet). Peter Zeldorf (har listen over ansatte fra juveléren)

Fjender: Mike, Oscar

Forslag til handlinger: Diskreditere Mike som voldelig og utilregnelig. Stikke Bravo.

Mulige udfordringer: Bliver angrebet af Oscar (som kender til Papas forsikring) og Mike.

Våben: Jeg har en masse informationer fra gamle kup stuvet væk, som ser dagens lys hvis I afslører mig.

MIKE

Hovedtræk: Voldelig, kynisk, fanden-i-voldsk, egoistisk. Ser sig selv som det nødvendige alternativ, som en slags egen retfærdigheds vogter.

Hemmelighed: Har sagt at han ville vappe Tango, subsidiært Papa af pinden. Har igangsat sin egen revolution.

Mål: At kompromittere Tango ved at diskreditere ham og bevise sit eget værd.

Ved noget om: Oscar (kender hans rigtige navn)

Fjende: Tango, potentielt Zulu

Forslag til handlinger: Få diskrediteret Tango ved at udstille hans svagheder. Positionere sig ift. Papa.

Mulige udfordringer: At blive afsløret som voldelig diktatorisk revolutionist.

Våben: Jeg dræber jer hvis I afslører mig.

ZULU/ FOXTROT

Hovedtræk: Jovial spørge-jørgen, gambler. I virkeligheden skarp og kynisk mesterspion.

Hemmelighed: Er Papas adjutant, den legendariske informer Foxtrot.

Mål: At finde en eller anden skyldig og slå vedkommende ihjel.

Ved noget om: Lidt om alle, men ikke nogen egentlige beviser. Er ikke glad for Tango.

Fjende: Mike, Bravo (de kan ikke lide chefen, Bravo ved at Zulu er chefens håndlanger)

Forslag til handlinger: Stille alle mulige debile spørgsmål med et gran af relevans i hvert.

Mulige udfordringer: Blive gennemskuet som Papas håndlanger. Blive stukket i ryggen af chefen.

Våben: Chefen dræber jer hvis I afslører mig - eller jeg gør selv.

Afgang mødested: 0120

Ankomst Bergstein villa (Thompson Road 16): 0145

Aktion Bergstein villa: 0200

Kørsel til Bergstein Juveler (2nd Ave 243): anslået 25 min.

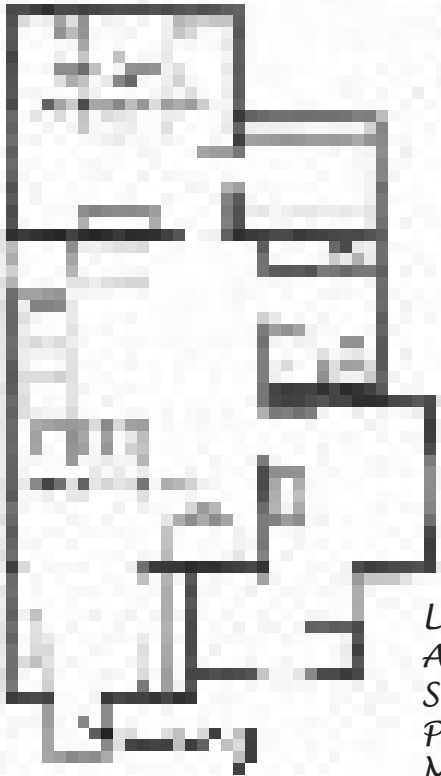
Aktion Bergstein Juveler: 0230

Forløb i forretningen: max 10 min.

Rute til bildump-sted: anslået 8 min.

Hver til sit: 0300

Crewmøde: søndag, 1100, parkeringskælderen. Derpå split.



Procedure: Kidnap, butik, rendezvous i parkeringskælderen, Zulu afleverer varerne til sædv. boks. Papa ringer og bekræfter modtagelse efter to uger. Betaling afleveres sædvanlige steder.

LISTE OVER ANSATTE VED BERGSTEIN JUVELER

Ariel Bergstein, 61, ejer (billede vedlagt)

Samuel Hertz, 47, vicebestyrer (billede vedlagt)

Peter Zeldorf, 36, butiksassistent (billede vedlagt)

Maria Stein, 28, butiksassistent (billede vedlagt)

Helena Dvoszic, 42, butiksassistent (billede vedlagt)

Joseph Obermann, 51, regnskab (billede vedlagt)

John Isacson, 19, rengøring (billede vedlagt)

Profil, Ariel Bergstein: 61, butiksejer, ejer af Bergstein Juveler siden 1968. Gift med Emma Bergstein (57), to fraflyttede børn (Samuel, mand, 37, Robert, mand, 28). Organiseret invitation til Emma Bergstein til Washington lørdag/ søndag. Kun Ariel Bergstein i huset. Pas på: skrøbeligt hjerte, husk eventuelt medicin.

Medbring: Zulu har våben fra Papa. Lommelygter. Håndjern. Knebling. Reserve-dunk. Taske til varerne. Plastikposer. Skiftetøj.

**Fra FBIs mappe med labelen 'Foxtrot' / dossier 1989-F-0086 - foto vedhæftet
Udarbejdet af special agent Jeffrey Emerson**

Under ledelse af special agent Jeffrey Emerson er det lykket en af nærværende bureaus agentgrupper at oprekle hvad der synes at være et omfattende kontaktnetværk inden for New Yorks organiserede forbrydermiljø. Gennem observationer, telefonaflytninger, interview og afhøringer af led i netværket er efterforskerne gentagne gang stødt på navnet Foxtrot, som en mulig general for kontaktaktiviteterne, i nær tilknytning til den absolutte top inden for den gren af miljøet. Efterforskerne har endnu ingen håndfaste beviser mod omtalte Foxtrot, og har ej heller været i stand til at identificere vedkommendes sande identitet.

Resultater af afhøringer og interview tyder dog på at Foxtrot er et kendt og etableret navn i miljøet. Han beskrives med en vis æresfrygt og stor respekt som en skyggeeksistens, der lever uden for ethvert søgelys. Det har været uhyre kompliceret at fremskaffe et entydigt fysisk signalement af manden, som efter sigende er mester i forklædning og skuespil. Ud fra varierende og modstridende forklaringer mener efterforskningsgruppen dog at vedlagte fotografi repræsenterer førømtalte Foxtrot (Foxtrot til højre, personen til venstre ukendt). Fotoet er taget for godt to år siden. Efterforskerne hæfter sig ved disse to vidneforklaringer:

'Johnson': "Han er Papas mand. Helt inde på livet af ham. Jeg ved ikke helt hvordan jeg skal beskrive ham. Man husker ham ikke rigtig. Jo, han ligner lidt en drengerøv. Sådan lidt buttet i det, med sådan noget lidt krøllet hår og de her store øjne. Og så smiler han hele tiden og virker ret jovial. Han slog mig som en flink fyr. Men det er lang tid siden jeg har set ham. Der går rygter om at han skulle være død."

'Erhardt': "Foxtrot er lissom en forvokset skoledreng. Sådan én der virker ligegyldig og lidt dum. Jeg ved han holder til her i New York. Der går også rygter om at han er Papas adjutant, eller sådan noget. Det ved jeg nu ikke helt. Jeg tror snarere at han handler alene. Nogen gange hører man fra nogen at de har snakket med ham. Flink fyr, siger de. God at snakke med. Og gavmild. Det eneste jeg rigtig kan huske om ham er det her lidt vilde krøllede hår. Men det er altså noget tid siden, ikke?"

Mens efterforskerne føler at det vil være forsvarligt til at pågribe Foxtrot, er man bekymret over udsigterne til en langtrukken og svær retssag med mange vidner og usikre beviser. Det er efterforskernes opfordring at der prioriteres ressourcer til at lokalisere og følge denne Foxtrot på tætteste hold, om end ikke andet for at få etableret hans identitet.

For FBI,

Jeffrey Emmerson



Til alle

Jeg ringer senere til telefonen i lejligheden med yderligere instrukser om jobbet. Indtil da, lad være med at gå udenfor, da det har afgørende betydning at I ikke bliver set. Benyt jer ellers af lejligheden som I vil.

Jeg har i avisen læst historien om kuppet med Bergstein Juveler. Jeg er ikke tilfreds med det forløb. Hvis der er noget I skal have afklaret in mellemjer, så vil jeg foreslå at I bruger ventetiden på det. I ved lige så vel som jeg hvor dyrt den slags fejltagelser kan koste. Tænk over det.

Der ligger noget til jer under bordet, som telefonen står på.

Jeg ringer senere.

P

New York Post

Juvelér offer for groft røveri

Lokalnyt, ved Edwinna Gilbert

Fire maskerede mænd stak sent natten til i går af med et udbytte på godt 5 millioner i diamanter under et røveri mod Bergstein Juveler, Manhattan. Politiet mener at en femte mand kan have været involveret i røveriet også. Røveriet foregik klokken halv tre om natten. Efter at have kidnappet juvelér Ariel Bergstein i hans hjem, tvang forbryderne butiksejeren til at låse butikken op. Da ansatte imidlertid holdt sent møde i butikken, tvang de maskerede mænd dem ned på gulvet, hvorefter de tvang ejeren til at åbne et



Juvelér Ariel Bergstein

hemmeligt pengeskab. En ansat fra butikken, der ønsker at være anonym, forsøgte uden held at overmande en af røverne. Siden blev forbryderne forstyrret af en lokal patruljevogn, men det lykkedes dem altså at slippe væk.

Den chokerede butiksejer fortalte tidligere i dag politiet at han aldrig havde oplevet så brutal adfærd før. Ifølge Bergstein truede én af forbryderne med at slå alle ihjel, mens en ansat kom lettere til skade af at blive skubbet ind i en glasmontre. Ingen kom dog alvorligt til skade under røveriet.

Politiet beder nu offentligheden om hjælp til at identificere forbryderne, som sidst blev set på vej ud og væk fra juvelérbutikken i en mørk bil af modellen Ford Taunus. Vidner bedes henvende sig til NYPDs røveriafdeling, på telefonnummer 555-7899.

Til Bravo

I går var en forvirrende dag. Du vidste ikke dine levende råd, med denne her sære telefonopringning fra Papa. Du talte i en time med din ven fra politistationen, fortalte at du var bange for at det var noget skidt med det møde. Men du passede meget på med ikke at fortælle for meget. Til sidst viste politimanden dig en mikrofon af en art. Sådant en lille bitte én. Sagde at hvis det kunne gøre dig mere tryk, så kunne du tage den på i morgen, inde under tøjet. Hvis der så skete noget, så kunne politiet høre det og være på stedet i løbet af ganske få minutter.

Du gik hjem fra mødet endnu mere i vildrede end da du tog dertil, usikker på om du skulle tage mikrofonen på, ude af stand til at overskue de vidtrækkende konsekvenser det kunne få for dig og de andre.

Tog du mikrofonen på?

Til Tango

Du døser hen et øjeblik, mens du ellers prøver at overskue situationen. Dine tanker vandrer tilbage til Bergstein Juveler. Du kan lugte gadens stank, os fra biler, duft af parfume inde i butikken, sved. Du mærker pistolskæftet, Bergsteins slåbrok da du hiver i den. Det hele er sløret, lige uden for din synsvidde. Du kan kun føle det, lugte det. Pengeskabets hårde metal, det bløde fløjls fra diamantposen, posens stofsnore ned ad din hånd, diamanternes skarpe kanter. Der er tumult, sirener. Folk råber pludselig, Mike råber noget til dig. Klir, smadder, krak. Du vågner fra din døs i døsen, spejder efter diamantposen som er faldet på gulvet i al virakken. Du bukker dig for at samle den op, mærker igen det bløde, så bløde flø... Noget er galt. Du slår øjnene op, pludselig i tvivl om den pose du samlede op var den samme som den, du undersøgte. Hvordan?

Noget giver genskær. Da du ser dig om, kan du se løbet fra en riffel i et vindue i bygningen overfor. Riflen peger ned mod lejlighedsdøren her.

Du kan se konturen af en mand i en lejlighed i en bygning over for denne. Han holder en meget stor riffel, som peger denne vej.

Papa: "Målet er den person der har stjålet mine diamanter." *klik*

Papa: "Jeg vil have ham der har taget mine sten. Nu!"

Papa: "Hvem har gjort det? Prøv ikke at lyve."

Papa: "Hvor er mine diamanter?"

Papa: "Jeg synes du skal tage det som en mand og gå en tur ud i sollyset. Der er ikke mere at sige..."

Ide: Kan nogen have orkestreret et setup sammen med en af medarbejderne fra juveléren? Altså to som kendte hinanden i forvejen.

Ide: Det slår dig at du har set den aggressive butiksassistent, ham der kastede sig over Oscar, før.

Ide: Er det ikke snart på tide at teste Zulu lidt mere?

Ide: Husk at du stadig har planerne fra kuppet mod juveléren i inderlommen.

Ide: Hvad var det for noget med Tango og alt det dér samleri? Hvad er han i virkeligheden ude på?

Ide: Er det måske på tide at stikke Bravo for at redde dit eget skind?

Ide: Du husker blodet på Mikes ærme da I mødtes efter kuppet. Er det ikke suspækt? Kan det bruges som en trumf mod ham?

Ide: Du husker at du så Tango med et fotoapparat i parkeringskælderen efter kuppet. Er det nu sundt at have kameraer med sig på jobbet?