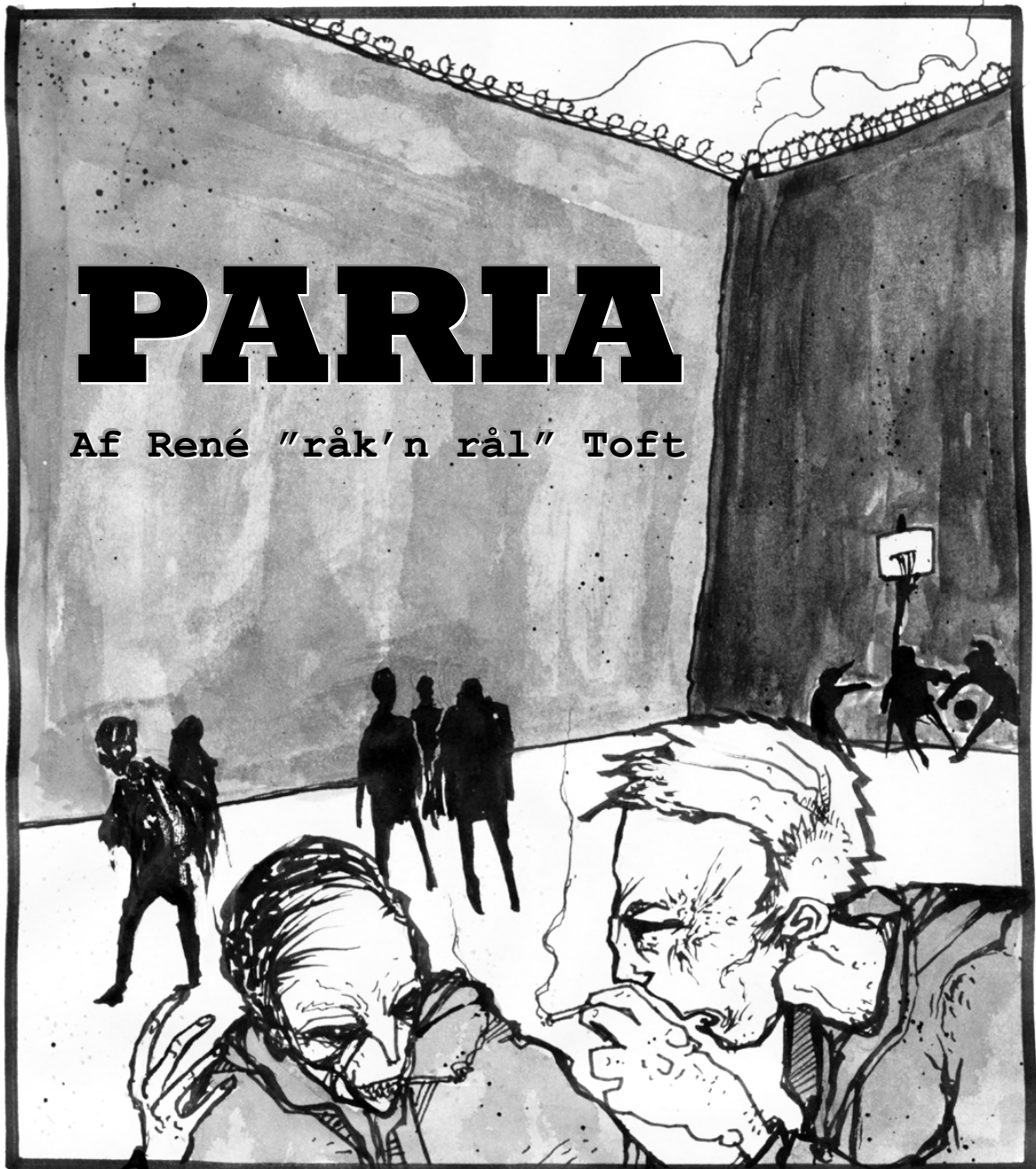


PARIA

Af René "råk'n rål" Toft



PARIA

***Paria** -en, -er (ind.) i Sydindien person der tilhører den laveste kaste: (europ. betegn. for:) inder uden for og under enhver kaste; (overf.) person der tilhører et samfunds laveste befolkningslag; en udstødt*

INDHOLD	Side
Indledning	3
Scenariet	7
Blok A	7
Blok B	9
Blok C	14
Vejen til Blok D	22
Blok D	24
Beskrivelse af Fængslet	29
NPC'er	30
Karakterer	38

PARIA

Et scenarie af René Toft
Illustrationer af Asbjørn Skov

TAK TIL:

Ulrik Kold for hjælp med brainstorm, npc'er, rettelser og alt det andet.

Troels Rohde Hansen for hjælp med brainstorm, npc'er og sårn.

Palle Schmidt for brainstorm og for at lære mig nødvendigheden af overspringshandling.

Mine playtestere: Morten, Brian, Ryan, Ulrik og Troels.

RESPEKT TIL:

Hjemmedrengene i 9000 BETON – respekt for min dialekt.

FUSION – Malik og Palle

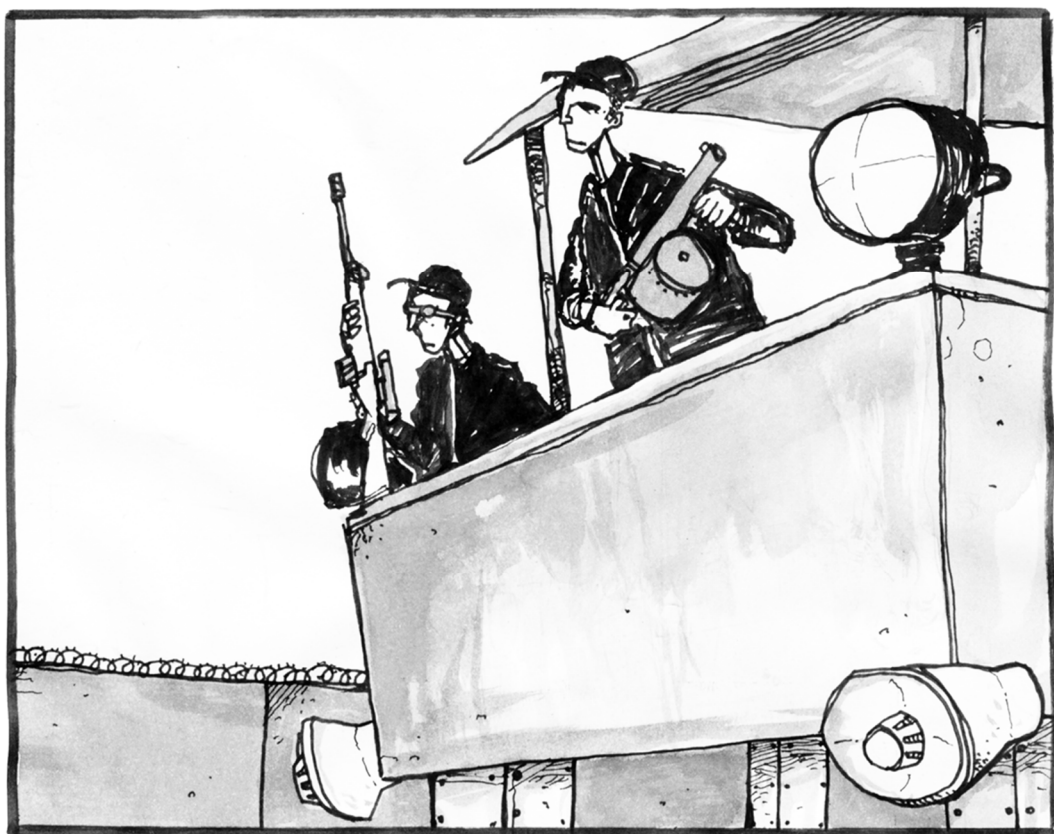
Ruddi O. Bodholdt – Så blev det ikke Ragnarok II denne gang.

Indledning

PARIA er skrevet til rollespillet Fusion og er beregnet til fem spillere og en spilleleder. Det er bevist skrevet regellet, og der er ingen stats inkluderet i dette scenarie. Playtesten blev gennemført uden en eneste terning blev rullet, men spillerne skal heller ikke sidde tilbage med fornemmelsen af, at spillederen bestemte udgangen af hver eneste kamp. Lad dem slå en terning om nødvendigt.

PARIA tager mellem 3-4 timer at gennemføre og er først og fremmest et råk'n rå scenarie. Råk'm rå forstået på den måde, at det er action, jagt og fuld skrue på fra start til slut. Så vidt muligt.

Selve scenariet består af en række små scener, der tilsammen danner den rejse, spillerne skal begive sig ud på. En rejse gennem et fængsel, der har givet op, beboet af mennesker, der ikke har længere har noget at tabe. Det bliver en grim og modbydelig tur på den menneskerlige vrangside uden noget mål eller med.



Historien

I et unavngivet fængsel i Danmark går livet sin vante gang. Indtil videre. Utilfredsheden og hadet ulmer. Det mangler blot den sidste glød, før det hele ryger af helvede af til. Men indtil videre nøjes folk med at vrisse af hinanden, råbe højt inden i og ellers dukke hovedet, når det er nødvendigt.

I et fængsel er der fire regler, fangerne lever efter:

Regel nummer 1: Vis aldrig svaghed

Regel nummer 2: Vis loyalitet til fanger. Fuck vagterne

Regel nummer 3: Bevar kontrollen

Regel nummer 4: Pas dig selv

Så længe reglerne bliver overholdt, er det til at holde ud at bo på 5 kvadratmeter sammen med en anden mand, med udsigt til et par timers gårdtur, som den eneste tid under åben himmel du har hele dagen. Så længe du kan stole på din kammerat ikke stikker dig til vagterne, som sladrer til direktøren, så går det nok. Så længe du ikke eksploderer over alt for lidt, der pludselig bliver alt for meget, så er der håb endnu. Dette scenarie foregår en af de dage, hvor det hele bare ikke går som det plejer. En af den slags dage, hvor alt går galt.

Paria er historien om Manden med planen, der vil flygte fra fængslet. Han vil ud til sin kone på den anden side af murerne. Planen er lagt og skal til at udføres, men inden da går alting galt. Et fangeoprør går i gang og planen må udføres under langt fra favorable forhold. Det bliver en kamp mod tiden og mod resten af fængslets mere eller mindre morbide og fucked up indsatte. En kamp for at nå ud til sin kone, han ikke har holdt i sine arme de sidste tyve år.

Sammen med sig har Manden med planen fire andre:

Fisken, der er ny og gruppens utilpassede teenager. Udenfor murerne stjal han biler og indenfor forsøger han bare at gennemføre sine fem år, før nogen slår ham ihjel, eller det der er værre.

Pimpen, var som navnet antyder alfons på den anden side af murerne. Indenfor murerne er det nu ham, der er kællingen, og Pimpen er mere end en gang blevet misbrugt af fængslet selvudnævnte velkomstkomite, Sirenerne.

Tyven, er gruppens cool cat og idealist. Han er overbevist om, at de rige har for mange penge, og at det er hans samfundspligt at hjælpe dem af med større summer. Desværre var retssystemet ikke enig.

Psykoboy er faktisk ikke som gal i hovedet som navnet antyder. Han har bare et par ømme punkter (hans vægt), man nok skal holde sin kæft med, hvis man gerne vil blive ved med at kunne gå eller spise uden at bruge et sugerør.

Det er denne brogede forsamling Manden med planen skal stikke af med midt i et kaos, der ikke er til at stoppe.

Konstanter

Under hele scenariet er der en række ting, vi hele tiden vil vende tilbage til.

Først og fremmest er det jo hvordan selve fængselsoprøret er ved at udarte sig. Rygterne svirrer konstant: Blok C er faldet. Blok D er stadig i hænderne på panserne. Fængselsdirektøren er indespærret på sit kontor, død eller stukket af. 27 stikkere er døde eller lemlæstede. Fængselsbetjente parterede osv. De selv samme rygter bliver, mens spillerne begiver sig gennem fængslet, enten be- eller afkræftet. Spillerne kommer til at opleve det på deres egen krop. Det kan jo være en af spillerne er stikker. Det kan være de selv unfinished business med et par af de andre fanger eller vagter. De bliver selv en del af de rygter, der siden kommer til at blive fortalt.

Dernæst er der mediedækningen. Så snart man kommer i nærheden af enten radioen eller et fjernsyn, er fængselsoprøret dækket. Man vil hurtigt forstå at hele nationen har rettet sine øjne mod fængslet. Siden journalisterne ikke kan komme ind i fængslet, så kan de jo altid få mere og mindre kendte folk til at kommentere begivenhederne. En statsminister der udtaler sin bekymring. Oppositionen, der langer ud efter regeringen for dens sløse holdning til netop de kriminelle (det har jo prøvet at advare regeringen længe) og alle de andre bedreviddende fjolser. Reportager fra børnehaver, hvor børn af de indsatte og fængselsbetjentene leger side om side, men nu får et kamera stukket i hovedet og skal bede far om at holde op eller holde ud.

For de tredje er der det faktum, at spillerne nok er de eneste (foruden fængselsbetjentene), der ikke ønsker et fængselsoprør. Det går imod deres flugtplaner. Og endnu et faktum er at de til tider bliver nødt til at gå i den modsatte retning af alle andre, for at komme derhen de ønsker. Det kan jo godt se lidt mærkelig ud at fem fanger lusker stille af, mens en flok på 50 er ude på stikker jagt, eller blot har travlt med at hænge en fængselsbetjent. Måske har de ikke rent mel i posen. De kan i hvert fald hurtigt blive mistænkt for det.

Våben

Et fængsel er et forholdsvis våbenløst univers og PARIA er ingen undtagelse. Et par af spillerne og en hel del af NPC'erne har hjemmelavede våben, men "rigtige" våben kan erhverves gennem ordensmagten. Vagterne har knipler og skydevåben, Poiltiets Aktionsstyrke (AKS) har maskinpistoler, pistoler og knive og inde i kontrolrummet er der anseelige mængder af halvautomatiske rifler og tåregaspatroner. Fangerne må indtil videre nøjes med slebne skeer, tandbørster med barberblade og andre metalstykker og plastik omdannet til primitive knive. Og så er der selvfølgelig den dynamit Jyllands Befrielsens Armé har lavet, men den kommer spillerne tids nok til. Min pointe er, at det ikke skal være alt for nemt for spillerne at kaste sig ud i en kamp fra starten af. Deres våben er sparsomme og primitive, men senere kan det jo være, at det bliver bedre. Eller værre. Alt afhængig af hvem der ser på.

Til sidst

Husk på at Paria først og fremmest er et råk'n rål scenarie. Fuld skrue frem. Pisk en stemning op. Giv dem et vink med en vognstang eller nogen at slå på, hvis de går i stå. Scenariet har et par indbyggede pauser, men ellers er det speederen i bunden med visheden om, at der er en mur derude. Og husk – hvis der kommer et lys for enden af en tunnel, så kan det godt være et modkørende tog.

Enjoy

René

SCENARIET

Blok A

Scenariet starter stille ud med en gårdtur en sen eftermiddag. Vi bliver introduceret for spillerne og deres relationer til forskellige NPC'er. Vi hører de nyeste rygter og mærker den pressede stemning, eftersom fængslerne de sidste par år har været overfyldte. Fængslet er en krudttønde, der bare venter på at eksplodere. Desuden er det også her i gården spillernes flugt starter.

Dags dato

Det er en ganske almindelig onsdag morgen i fængslet. Det er en dag som alle de andre rutineprægede og meget ensformige dage. Siden regeringen lovede strengere straffe og gennemførte det, men ikke øgede budgettet til fængsler og heller ikke opførte flere fængsler, er de eksisterende fængsler blevet overfyldte. Dette er en situation fangerne tit har forsøgt at gøre opmærksom på, men de taler for døve øre. Regeringen er ingenlunde interesseret i at bruge flere penge, eftersom de penge allerede er brugt, og hvis der bliver spurgt til det, affejer de det med, at fangerne er nogle utaknemmelige svin, der blot skal være glad for, at dødsstraffen ikke er indført. Og hvem har i øvrigt sagt, at det skal være behageligt i et fængsel. Pressen og folket har foreløbig købt den, men fængslerne ulmer af had. Meget.

Gårdtur

Gud, hvor er det skønt at få noget luft. Dette er det tidspunkt på dagen I alle ser mest frem til. Denne ene time under åben himmel, hvor man ikke skal stå til regnskab for nogen, med mindre man har gjort noget lort og nogen er ude efter en. Hvis ikke det er tilfældet kan man sidde for sig selv eller spille lidt basket, fodbold eller bare kommentere og/eller vædde om de andres spil. I dag er ingen forskel. Det er et typisk overskyet dansk forårsvejr og luften er tung. Luften emmer og sitrer af uforløst energi og man skal ikke være meteorolog for at vide, at der er et ordentligt tordenvejr på vej. Både indenfor og udenfor.

Gården består af sindssygt høje mure med pigtråd på de to af siderne og husmurene fra jeres blok A på den tredje side og blok B på den sidste side. Lige midt imellem ligger gården, der med sine 500 kvadratmeter lige kan holde fjenderne i hvert sit ringhjørne og have plads til en basketbane, en lille fodboldbane og lidt vægte til styrketræning.

Gæsterne i gården denne dag er de samme som dagen før og dagen før den og så videre. I øst sidder muslimerne meget velvalgt. De er en køn blanding af indvandrere fra mellemøsten samt diverse konverterede danskere. De gør, som nogen af de eneste, ikke forskel på hudfarve. Det gør nazisterne derimod. De holder til i vest. De er alle prototyper på den ariske race, blåøjede i al sin rædsel og i flere betydninger. Sydfløjen tilhører Kongen og hans følge. Kongen er, som navnet antyder, kongen i dette fængsel. Lad blot Direktøren tro, at han kan styre fængslet, men sandheden er at der ikke foregår en eneste

handel uden at Kongen kender til det og får del i den. I hvert fald ikke hvis man har sit liv kært. Til nord sidder de udstødte – de kasteløse, der ikke rigtig har fundet sin plads. Små fraktioner af bekendte og ligesindede. Og det er her vi finder jer. I er en del af denne flok. Holder jer for jer selv. Udstødte. Og landet mellem alle disse grupperinger er ingenmandsland, som man ikke begiver sig ud i alene.

Lad spillerne trave lidt rundt, møde et par NPC'er, komme op at skændes, spille lidt bold, høre nogle rygter. Lad også Manden med Planen fortælle om planen til de andre, så alle er 100% med.

Rygter, der fortælles i gården:

Bæstet slog en vagt ihjel i isolation ved at rive hans arm af gennem åbningslugen.

En ny stakkel fik en tur i bruseren af Sirenerne. Man mener han kan gå almindeligt igen om en uges tid. 7 sting.

Menigheden tager imod ordre fra andre steder end "de højeste magter". Præsten, deres åndelige leder, er så fucked up på syre, at han tror, han har en direkte linie til den store mester ovenpå.

Kokken er syg i roen, men ellers god nok. Det var måske lige makabert nok, da han tvangsfodrede en af de indsatte med vedkommendes egne fingre. Dybstegte, vel at mærke. Og så har Kokken oven i købet på køkkentjans.

Direktøren, det fede svin, skal interviewes til tv i dag.

Planen

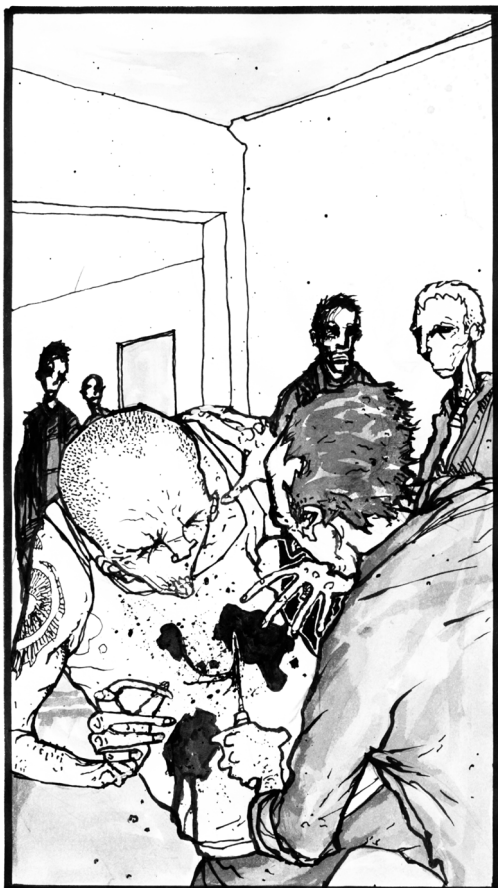
Manden med Planen vil ud. Han er uskyldig dømt for mordet på sin forretningspartner og drømmer kun om at komme ud, så han kan være sammen med sin elskede kone han ikke har set i 20 år. Det er hans drøm, hans mål. Og målet helliger midlet.

Planen er at stikke af gennem kloakken under blok B. I fængselskirken har Præsten, lederen af fængslets menighed lavet hul ned til kloakken. Aftalen er simpel – penge. Så snart manden med Planen kommer ud på den anden side, skal han donere en helvedes masse penge til fængslets kirke gennem anonyme kilder.

Manden med Planen har informeret de andre i gruppen om planen, men ikke Kongen, som det ellers hører sig til. Manden med Planen er ellers på god fod med Kongen, men Præsten vil kun samarbejde, hvis Kongen ikke ved noget om det. Præsten anser Kongen for en ukristelig djævel og jo mindre han ved, så meget desto bedre. Flugten sættes i gang, lige så snart Manden med Planen får en klarmelding fra menigheden, højst sandsynligt Degnen, om at kysten er klar.

Oprør

Spillerne er lige kommet ind i blok A efter dagens gårdtur, da Degnen kommer løbende. Degnen er Præstens højre hånd og adlyder hans mindste vink. Degnen har en besked til Manden med Planen. Kysten er klar, men de skal løbe over gården nu, mens tid endnu er. Desværre går det lidt for hurtigt og en af



spillerne kommer til at løbe ind i en af muslimerne.

Muslimerne er ikke folk, en white boy skal løbe ind i, hvis han har sit liv kært og ganske forudsigeligt begynder muslimen af lave et meget stort nummer ud af det.

HVAD FANDEN HAR DU GANG I, DIT HUNDERØVHUL.

Skal du have ekstra hul i maven. Jeg flå i stykker dig og din grimme mor, der er luder dame.

Muslimerne er (heldigvis) ikke de eneste, der kan lide at lave ballade. Nazisterne ser det som deres primære opgave at genere flest muligt og helst "perkersvinene". Så snart de ser balladen hos spillerne, blander de sig.

Hvad sagde du om hans mor? Du skal vist ikke tale råbe for højt, når jeg kneppede din tudegrimme søster den anden dag. Hold kæft, hun ville ha pik. Vi var nødt til at være fem om hende...

Mere når nazisten ikke at sige, før han har fem stiksår i maven. Og så bryder Helvede løs. Muslimer, nazister og hvem der ellers er i nærheden går i totterne på hinanden – Big time. Spillerne kan stikke af på et hvilket som helst tidspunkt. I princippet kan de nå at skride, så snart nazisten blander sig. I ly af balladen bag dem, kan de rimeligt usete løbe over gården og hen til blok B.

Nu er tricket at komme ind i blok B, uden at skabe for meget opmærksomhed omkring sin tilstedeværelse. Dette kræver en længere omvej. Først gennem sygeafdelingen, så cafeteriet, så igennem køkkenet for til sidst at ende i kælderen i Præstens kirke, hvor adgangen til kloakken findes.

Blok B

Med Degnen til at lede dem skal spillerne ned i kælderen. Der er en trappe til dette formål fra køkkenet og en i midtergangen ved siden af kontrolrummet. Der vil uden tvivl være vagter ved kontrolrummet, så det sikreste er at tage turen gennem køkkenet. Over højtaleranlægget bliver der tilkaldt flere vagter til Blok A. Der er uro, og det skal der slås hårdt ned på inden det udvikler sig.

Cafeteriet

Cafeteriet er et stort rum; langt og bredt med plads til fire hundrede fanger. I gamle dage var det mere end nok, men med fængslets seneste belægningsprocent, har man været nødt til at lade fangerne spise i to hold.

En blok af gangen. Og selv da er hele cafeteriet i brug. Samtlige matgrønne, aflange borde og kedelige jern- og plastikbænke er fuldt besat af bunden af dagens Danmark. Men ikke nu. Nu er der stille. Foruden en lav sislen fra køkkenet. Der er noget, der steger. Normalt spiser vagterne her i deres pauser. Så skal fangerne på køkkentjansen servere mad af en lidt anden standard end den sædvanlige, men så får de også af og til lov at spise med. Lige nu er der ingen. De er sikkert løbet over til A-blokken. Der burde dog være mindst én tilbage i køkkenet til at holde øje med køkkenpersonalet. Der er adgang til køkkenet gennem døren bag maddisken. Døren står åben på klem.

Jo nærmere spillerne kommer cafeteriets maddesk, des mere kan de høre fra køkkenet. Det er ikke længere kun en sislen fra stegepladen, de kan høre. De kan også høre en let klukken, som om der er en der griner. Latteren vokser indtil den fylder hele lydbilledet.

HAHAHAHAHAHA... Den var go var den ik? Men har du så hørt om den med de to kannibaler, der sad i træ, hvor der kom en ridder i rustning under. HAAAA. Så sagde den ene; "Åh nej, dåsemad igen!" HAAAA. DÅSEMAD! HAAAA. DÅSEMAD!

Køkkenet

Fængslets køkken er et meget typisk industrikøkken. Der er store maskiner til bagning kogning, kæmpe stegeplader og gryder store nok til at have et halvt hundrede kilo kartofler i af gangen. Alting er stort, selv manden der står ved stegepladen. Det er Kokken, bedre kendt som den sindssyge, enøjede kannibal.

Kokken er ved at køre sit eget one-man one-eye standup-show (som han plejer at kalde det) uden tilskuere og ser også ud til at nyde det i fulde drag. Med en god udsigt til cafeteriedøren opdager han meget hurtigt, hvis spillerne kommer igennem den. Men han stopper ikke sit show af den grund.

Kokken er den fødte entertainer, eller det synes han i hvert fald selv og i sin morbiditets syndflod har han kastet sig over kannibalvittigheder. Tænker man på hans baggrund som Danmarks længst fungerende seriemorder og kannibal, kan man hurtigt få en dårlig smag i munden, og det er lige det, han gerne vil have. The sicker, the better.



Lugten i køkkenet er lidt egendommelig. Det lugter af stegt kød, men også som om noget er brændt på. Plastik, måske. Lugten kommer fra betjenten, der har sit ansigt mod stegepladen. Han er for længst holdt op med at skrike eftersom resten af kroppen er fordelt i gryder, hvor vandet så småt er ved at koge op. Hænderne er ved at blive friturestegte. Det tager lidt længere tid - og så er stegte fingre jo en delikatesse. I hvert fald i Kokkens verden.

Kokkens verden

Hvad har vi så her? Har i lyst til et par fingermadder eller vil i nøjes med en kold skulder? HAAAAAAAAA. Forstod i den? Kold skulder? Fingermadder?

Kokken afventer spillernes reaktion, men fortsætter ufortrødent sin makabre kokkerering og one-man, one-eye-show, hvis spillerne ikke reagerer.

Har I lyst til at give en hånd med eller regner I med at jeg har fod på det hele? HAAAAAAAA. Fik I den? Hånd med? Fod på det hele?

Joken suppleres naturligtvis med at han tager betjentens hånd op af frituren.

Mmmmmh. Snart færdig. Nammanam. Vil I spise her eller tager I med hjem? HAAAAAAAAA. Fik I den. HAAAAA.

Kokken står mellem dem og trappen, der vil føre spillerne ned til kælderens, hvor kirken ligger. Hvis spillerne forsøger at gå hen mod trappen, skifter Kokkens tone pludselig. Han bliver meget bestemt. Han har lige fået et publikum og det har han ikke tænkt sig at skille sig af med sådan uden videre.

Hov hov. Hvorfor så travlt? I er jo lige kommet. Bli' dog til en lille aftenssnack. Vær så venlig. Jeg insisterer.

Sætninger bliver sagt med bestemt og isnende kulde, så spillerne ikke kan være i tvivl om, at han mener det. De skal blive. Han skuler ondt med sit ene øje, men er forholdsvis large omkring måltidet. De behøver ikke alle at spise, men der må da være et par af dem, der er lidt sultne. Bare en lille bid? Hvis de nægter, bliver han stædig. Skønt spillerne er fem mand stærk foruden Degnen, er Kokken ikke det mindste nervøs. Det skyldes at manden er skingrende sindssyg, at han er en stor gut men ikke mindst, at han har den døde vagts pistol.

I skal jo nødig ende som vagten her. Han fik ikke et ben til jorden. Den kom i gryden! HAAAAA. Arme mand. Nå, nej, han har ingen arme! HAAAAAAAA!

At spise eller ikke at spise

Spillerne har et valg. De kan overmande ham eller spise. Det er enten eller. Og Kokken overgiver sig ikke frivilligt. Så længe han er i live, er han en trussel. Lad det være en voldsom kamp med masser af improviserede våben. Stegepanden er på øverste blus, vandet i gryderne koger og olien er direkte brandfarlig. Der er knive, der er låst fast i bordet med kæder og stållænker, men dog har en rækkevidde på

en halv meters penge. Der er tomme gryder, grydeskeer, frosne kødstykker og sidst men ikke mindst, så har Kokken en pistol. Det kan godt gå hen og blive lidt hårdt. Det er dog nok for tidligt at aflive spillere.

Hvis en af spillerne derimod vælger at spise, lyser Kokken op i et smil. Han finder straks tallerken og ketchup frem og i løbet af ingen tid er den friturestegte hånd oppe på tallerken.

Bare put godt med ketchup på. Den smager alligevel lidt af kylling. HAHAA!

Der er næsten ingen kød på hånden, og det, der er, er meget crispy. Og smager lidt af kylling. Alligevel får det maven til at vende i selv den mest hærdede kriminelle. Undtagen Kokken. Han kan oven i købet belønne spillerne med en pistol, hvis de gennemfører på elegant og samarbejdsvillig vis. Og bagefter får de lov at gå, med mindre de har lyst til lidt mere naturligvis. Man er vel opdraget ordentligt...

Kirken

I kælderens er fængslets kirke. Det er her de rettroende kommer, og det er her vejen til friheden er – på mere end én måde. Gennem Gud eller gennem kloakken. I kælderen venter Præsten, Menighedens åndelige leder. Han har på grund af sin gode opførsel og de mange år bag tremmer opnået visse goder i forhold til andre fanger. Desuden er Direktøren en yderst gudsfrygtig mand. Så Præsten kan mere eller mindre gå rundt, som det passer ham, uden at skulle være bestemte steder på bestemte tidspunkter.

Præsten venter alene på spillerne i sin kælder, men degnen er (måske) stadig sammen med spillerne. Præstens aftale med Manden med Planen var simpel – penge i bytte for en udgang, men han havde ikke regnet med at *de vantro* også skulle med. Med de vantro mener han Fisker, der er muslim og Pimp, der er katolik. Præsten er ikke racist men en fanatisk lutheraner, der mener alle andre religioner er djævlens værk. Mindst.

Hvad laver de her? Satans yngel i Guds Hus? FORSVIND! Ud af mit åsyn.

Præsten vil simpelthen ikke tillade vantro hunde at besudle sit og den almægtige faders hus. Han vil gøre alt for at provokere de vantro, for han har jo retten og faderen på sin side. Han er beskyttet mod alt ondt og alt han gør, er Guds vilje.

Overtalelse

Præsten er ikke en let herre at danse med. Han er en yderst principfast herre, når det kommer til religion, men kan overtales enten ved at tale til hans tegnebog eller til hans ønske om et fortsat lykkeligt liv med alle lemmer i behold. Han behøver dog nok en demonstration for at miste sin tro på sin egen udødelighed.

Tager overtalelsen en mere fysisk drejning vil Degnen naturligvis forsøge at stoppe spillerne med alle midler. Det kan være han vil drukne dem i døbefonten, slå dem ud med alterkorset eller løber op og henter ting fra køkkenet.

Skal man appellere til tegnebogen, er det ikke nok at slynge nogle beløb i hovedet på ham. Næ, der skal slikkes røv, big time. Der skal tales næstekærlighed og Guds barmhjertighed og hvor stor en taler Præsten i

virkeligheden er. Han kan bestikkes, men før det kan lade sig gøre, skal han lige smøres. Det kan endda gå så vidt, at han døber de vantro hunde ind i den kristne tro, for så er de jo ikke vantro længere. Der kan også blive tale om tvangsdåb.

Jeg døber dig i Faderen, Sønnen og Helligåndens navn. Amen. Næste!

Er Præsten først overtalt, skal spillerne blot få ham til at vise dem udgangen. Udgangen er et to meter dybt hul i gulvet under alteret, der fører lige ned i kloakken. Alteret er et tungt skrummel af et stenaltar, men hvis alle lægger armkræfterne i, kan det flyttes.



Kloaktur

Lugten. Lugten er det første, der rammer spillerne før de rammer gulvet, der til deres ærgrelse står under en meter af ufortyndet kloakvand med alt hvad der dertil hører af pis, lort, brunt vand og klamme sager. Lugten går lige i maven, så de fleste hurtigt kan føle sig nødsaget til at kaste op. Meget.

Kloakken er en forholdsvis stor gang, men belysningen er ad helvede til. Spillernes stearinlys og improviserede fakler hjælper kun lige nok til at se et par meter frem, men som tiden går vender deres øjne sig til mørket og konturerne af en lang kloak fremtoner. Kloakken strækker sig fra blok A til B til C, og fra C til D. Midt mellem B og C løber den dog, som det eneste sted, væk fra fængslet og det er denne vej spillerne skal.

Politiets Aktionsstyrke (AKS)

Efter et godt stykke tid mod øst, drejer kloakken mod nord - mod friheden. Og mod Politiets Aktionsstyrke. Eftersom fangeoprøret er ved at tage overhånd, har Direktøren taget visse foranstaltninger som modtræk. Et af dem er sikring af kloakvejen.

Vejen mod nord stoppes efter et stykke tid af en stor metaldør, der er låst. Med mindre spillerne har nogle store jernpæle eller noget andet improviseret til at åbne døren med, forbliver den lukket. Uanset tager det ikke mange minutter, før AKS kan høres længere ned af gangen. En svag støj fra radiosenderne summer gennem kloakken.

Big Bird til Eagle Daddy. Big Bird til Eagle Daddy. Ingen tegn på flugt. Endnu. Kommer snart til første conjunction. Hvis kortet holder stik, er den låst.

Hvis spillerne er hurtige og/eller meget stille, kan de komme væk, uden AKS opdager dem. Men lad dem blot komme til at larme lidt eller komme op og diskutere, for med det samme de hører AKS, må de sande, at planen er gået i vasken. Oprøret i fængslet har forhindret dem i at komme ud usete, hvilket specielt må gøre ondt på Manden med Planen.

Opdager AKS dem, skal der handles hurtigt. Et opgør med specialtrænede politifolk er udelukket, hvis de har tænkt sig at komme derfra med livet i behold. AKS har maskinpistoler, natkikkerter og skudsikre veste på. Det har spillerne ikke. På nuværende tidspunkt har de højst en pistol og de improviserede våben, de kunne finde i køkkenet. Men flygte, det kan de. Desværre, for dem, går det ikke særligt hurtigt med lort til livet. Den låste jerndør kan dog sinke AKS, hvis ikke spillerne har fået den åbnet.

Spillerne kan ikke gå tilbage, hvor de kom fra, eftersom det var et fald på to meter, før de var i kloakken. De har nu to muligheder – enten at tage mod Blok C eller Blok D. I blok C er der andre fanger og er der et oprør i gang, vil det højst sandsynligt være der, de er mest sikre. I Blok D er hovedkontoret, Direktøren og en stor røvfuld fængslesbetjente. Ikke et godt sted for fanger på flugt. På den anden side, er det sikkert også det sidste sted, man vil lede.

I mellemtiden

Oprøret er ved at brede sig som en steppebrand i hele fængslet. I blok A har fangerne fået overtaget og har startet kampen om gården. Vagterne i tårnene gør sit for at skyde så mange som overhovedet muligt, men man kan ikke holde en oversvømmelse tilbage ved at bygge en mur af sand. Det er kun et spørgsmål om tid, før gården er indtaget og kampen om Blok B kan begynde. Og for at hælde yderligere salt i betjentenes sår er kampen steget i intensitet i blok C. Også her er det kun et spørgsmål om tid. Blok C er specielt vigtig for fanger med ondt blod, eftersom det er her alle isolationsfangerne sidder. Og blandt dem alle stikkerne.

Blok C

I Blok C har spillerne større mulighed for selv at vælge hvordan deres historie skal fortsætte. Her er der rige muligheder for konfrontation under bruserne, ved og i isolationscellerne eller oppe i stueetagen.

Bademuligheder

I kælderens under Blok C er der et kloakdæksel. Det leder op til blok Cs badefaciliteter. Af naturlige årsager, er det låst fast og særdeles svært at få op, men ikke umuligt eftersom man altid har regnet med, at folk ville bryde ud den vej og ikke ind. Med lidt fantasi og et improviseret stykke værktøj eller to, vil det lykkedes spillerne at få kloakdækslet løsnet. Der er bare en lille hage ved dette. Deres hamren og banken har tiltrukket sig et publikum på den anden side af dækslet. Sirenerne.

Sirenerne er en lille gruppe hårdtpumpede og særdeles liderlige bøsser. Sirenerne kan enten vente på spillerne når de kommer op, eller de kan overraske spillerne, der er i bad for at vaske lort væk. For de lugter rigtig, rigtig fælt. For ikke at sige modbydeligt. Dette skal spillerne mindes om, da mindst en af dem er ret så forfængelig.

Badefaciliteterne er det typiske fællesbad. Et stort aflangt rum med klinker på væggene, plastik på gulvet, et par håndvaske og en tredive brusehoveder af tilkalket aluminium. Her er der ikke plads til privatliv.



Du har tabt sæben...

Sirenerne har en ting i hovedet – at få noget på den dumme, koste hvad det vil. De er berygtede for at voldtage folk i brusebade som disse. Det første spillerne ser, er et stykke sæbe, der flyver henad gulvet, efterfulgt af den berygtede sætning...

Du har tabt sæben.

Som spillerne på nuværende tidspunkt nok ved, så er det ikke anbefalelsesværdigt at bukke sig ned efter sæben, hvis man har sin røv kær. Sirenerne er egentlig ligeglade. De er overbeviste om, at de nok skal få, hvad de gerne vil have uanset. Desuden vil de minde Pimpen om den gang, de voldtog ham.

Nå, så I gir jer ikke så let. Godt. Jeg elsker, når de stritter imod. Ligesom den gang du fik fars medister, hva Pimp? Du ku jo li det. Din røv er min.

Pimpen har indtil nu holdt det som en hemmelighed for de andre, at han har fået kødpølse i bruseren. Den eneste grund til at han kunne holde det hemmeligt, var at de ikke kvæstede ham. Og den eneste grund til at de ikke gjorde det, var at han ikke gjorde modstand. Han turde ikke, hvilket han nok inderligt fortryder nu. Situationen minder ham alt for meget om voldtægten og ubehagelige flashbacks af nøgne mænd, trusler og en ydmygende smerte vælter ind over nethinden.

Du ku jo li det, kælling. Han gjorde ikke modstand. Han havde jo bare ventet på mig. Og så tog de andre ham jo bagefter, men det har du måske heller ikke fortalt de andre? Men jeg skal da med glæde demonstrere.

Op i røven

Hvis ikke spillerne skal pules et eller flere ubehagelige steder, skal de slå fra sig. Nu. Og selvom de slår fra sig er det ikke engang sikkert at det lykkedes for dem at undgå. Scenen må hellere end gerne ende med at spillerne lægger mørbankede på gulvet og bløder ud af røven. Der er ingen, der siger, at dette skal ende godt.

Det er dog også muligt at komme fra situationen med røven i behold, men det indebærer en meget brutal behandling af Sirenerne, hvilket visse af spillerne højst sandsynligt ikke har noget imod. Men gå i de gritty detaljer. Brækkede lemmer, stiksår, skrig og blod. Det skal gøre ondt, også på dem der udføre afstraffelsen.

Riot Radeeeeeeeo

Hvem end der ender med at ligge på gulvet med vandet silende ned over sig og store blå mærker eller blødende sår, så kommer der en ny meddelelse over radioen. Det er betjentene, der forsøger at få en lille smule styr over situationen. Men det er for sent. Blok A, B og C er så godt som tabt, noget der går op for spillerne, da der lyder kamp over højtaleranlægget og fangerne tager over. Riot Radio er i luften.

Riot Radio er fangernes selvbestaltede informationskilde og underholdning så længe oprøret står på. Bag mikrofonen sidder to fanger og videregiver oplysninger om tingenes tilstand og den første sending er af stor betydning for spillerne. Riot Radio annoncerer nemlig, at fem foreløbig uidentificerede fanger har taget flugten uden at dele informationerne med os andre (det vil sige uden at dele informationerne med Kongen). Og hvis der er nogen, der ved noget om det, bedes de melde sig i "information" i blok B. Død over egoisterne. Og stikkervin. Og vagterne. Og...

Isolationsfængsel

Blok C har den 'fornøjelse' at huse isolationscellerne, det vil sige de fanger, der af den ene eller anden gruppe er forment adgang til andre fanger. Det kan være selvvalgt som for eksempel hos stikkerne og de værste pædofile, eller det kan være påtvunget, som det er tilfældet med blandt andet Bæstet.

Isolationscellerne er i kælderen under Blok C – ikke langt fra badefaciliteterne og de er hurtigt blevet et yndet mål for vilde horder af aggressive og hævnlystne indsatte.

I Blok C er der adskillige grupper, man kan møde på vej til isolationsfængslet (og andre steder i fængslet for den sags skyld):

Menigheden: Medlemmerne af Præstens menighed er de første til at fordømme stikkerne og deres blasfemiske fremfærd mod andre "uskyldige" fanger. De skal straffes og ifølge det gamle testamente er det tand for tand og øje for øje. Eller det der er værre. Hvis spillerne kom forbi Præsten og Degnen med magt, ved menigheden det på nuværende tidspunkt. Det betyder, at de vil have hævn og har givet beskeden videre til Riot Radio.

Jyllands Befrielses Armé. Siden 2009 har Danmark huset en radikal, voldelig og meget ekstrem terrororganisation ved navn Jyllands Befrielses Armé (JBA). Deres eneste mål er at løsrive Jylland fra resten af landet – med magt. Deres sidste aktion var at sprænge Lillebæltsbroerne i luften - og det med landets statsminister på. De er (naturligvis) alle jyder og kan som resten af fængslet heller ikke fordrage stikkere. Og så elsker de kaos og anarki.

Sirenerne: Hvis ikke spillerne fik skovlen under Sirenerne i badet, tager de videre til næste udfordring. Det kan meget vel være voldtægt af stikkere, hvilket der ikke er ret mange andre, der vil fortænke dem i.

Status i isolationscellerne

Kommer spillerne til isolationscellerne, venter der dem et grufuldt syn. Slagteriet er i gang. For improviserede våben falder stikkerne på striben. De stikkes, sparkes, hænges, voldtages og brændes. Den kollektive psykose har godt fat i horden af fanger, der huserer her. Vagterne, der stod for sikkerheden, går heller ikke hus forbi. Desperat forsøger de at skyde og slå fra sig, men syndfloden er over dem. Enkelte fanger forsøger at beskytte dem, men det skulle de aldrig have gjort. Blodet sprøjter stadig fra deres åbne hals, mens vagterne stikkes ned eller det der er værre. "Stikkervin" står skrevet med blod på væggene og bål gjort af madrasser udsender en frygtelig os, der blander sig med lugten af brændt kød. Og midt i det hele står Bæstet med hovedet af en vagt i hånden og blod ned af sin nøgne, muskuløse krop.

Bæstet er ham, fangerne fortæller skräkhistorier om, når de skal have deres børn til at makke ret. Han er et ondt mareridt og lige nu står han midt i kaoset og føler sig for første gang i lang tid rigtigt på hjemmebane. De andre fanger forsøger så godt som overhovedet muligt at undgå Bæstet. De undgår at være i nærheden af ham, at røre ham, at se på ham. Til gengæld forhindrer det ikke ham i at se på de andre. Og med et får han øje på spillerne.

Kollisionskurs

Det kan ikke siges nok: Bæstet er faktisk et rigtigt dumt svin. Alle er bange for ham, inklusive spillerne. Selvom isolationsfængslet er fyldt med grupper, der sagtens kan overvinde ham, lader de ham være,

eftersom han foreløbigt kun har dræbt vagter og stikkere. Får Bæstet lov til at gå længe nok, begynder han at tage mere tilfældige med i købet. Bæstet er ligeglad. Han er bare glad for at slå ihjel.

Bæstet har fået øje på spillerne og han kan lide, hvad han ser; en gammel mand, en fedling, en perker, en bøsserøv og en smartass. Dem vil han lege med. Spillerne kan tage kampen om eller løbe, men det er vigtigt at forklare at oddsene er meget ulige fordelt – i Bæstets favør. Lad blot kampen gå i gang, men der er en ting, hverken Bæstet eller spillerne har taget med i deres kalkulationer: AKS.

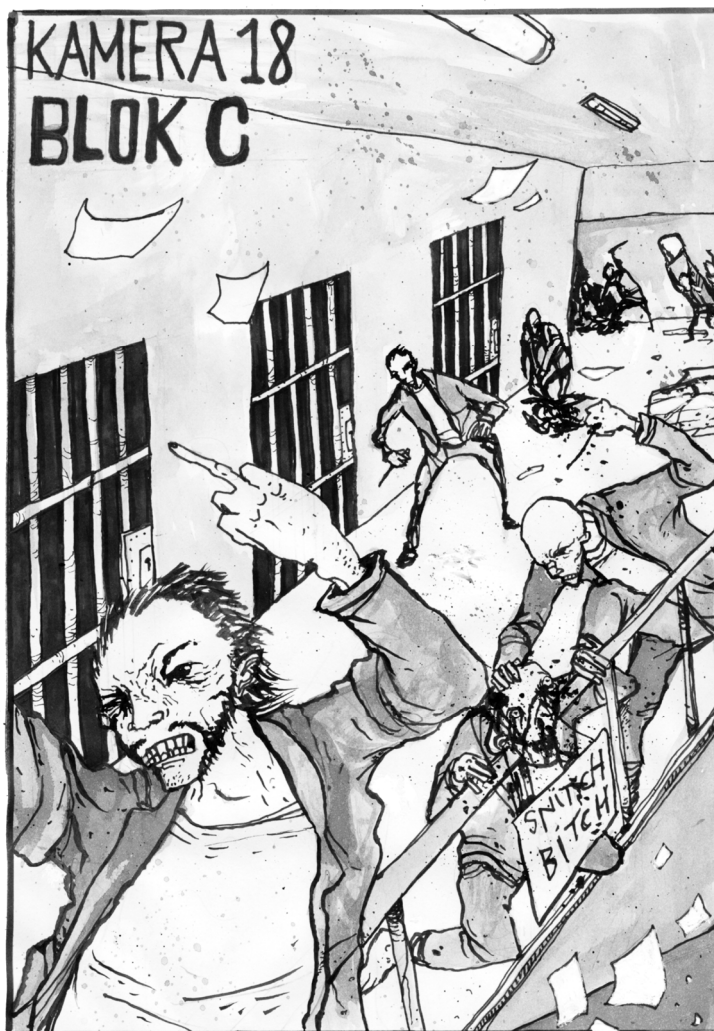
AKS slår igen

Efterladt i kloakken er AKS gået videre og har fundet de samme udgange, spillerne har. Under størst mulig stilhed har de bevæget sig gennem bade faciliteterne og arbejdet sig frem mod isolation. De har Gung Ho og i bedste machostil bestemt sig for at bekæmpe oprøret indefra. Og det gør de så.

Et par tåregasgranater ryger ind i rummet fra baderummet og helvede bryder løs. Igen. Kaos bliver til anarki, da de fleste vil ud af gangen med isolationscellerne. Nogen gemmer sig i cellerne, andre løber forvirret rundt med tårerne løbende ned af kinderne og snottet stående ud af næsen. Det gør ondt i øjnene og det hjælper kun en lille smule at dække sig med enten et tørklæde eller sine hænder. Og med ét kan man i røgen se små lyserøde laserlys.

Men Bæstet giver ikke op så let. Med tåregassen gnavende i øjnene og kuglerne flyvende om ørerne går han resolut mod AKS. Få fanger forsøger at

hjælpe ham ved at skyde igen, men røgen er tyk og deres evner er ikke alle lige gode. Spillerne kan også hjælpe, hvis de vel at mærke har et våben eller to. De står tættest og har bedst mulighed for at overrumple AKS. Eller stikke af. Det er op til dem selv. Vinder de kampen mod AKS, godt hjulpet af Bæstet, vil han hårdt



såret nikke anderkendende mod dem og tage et par våben til sig selv og overlade resten til spillerne. Stikker spillerne af, dør Bæstet i kamp mod AKS, men når at tage en stor del med sig.

Riot Radio

Riot Radio gjaldet igen over samtaleanlægget. Der informeres om successen i Blok C og at turen nu er kommet til vores allesammens yndlingsshadeobjekt. Direktøren. Og så har de for resten navnene på de egoistiske svin fra før. Der er tale om Manden med Planen, Fisker, Tyven, Psykoboy og Pimpen. Hvis nogen ser dem, så er de ikke længere venner af staten. Slå dem ned – for fode.

Stueetagen

I stueetagen er situationen ikke væsentligt forbedret i forhold til isolationscellerne. Her er kaos bare lidt mere spredt. Bål og blod er der nok af og det er tydeligt, at mange indsatte benytter lejligheden til at gøre gamle regnskaber op. Ligene hober sig op mens spillerne gør deres fremmarch. Spørgsmålet er bare, hvad det er, de går imod.

Med lov skal land bygges

Et sted i stueetagen sidder en fange i sin celle. Han er ikke interesseret i at deltage i et oprør, der alligevel kun drejer sig om at smadre flest muligt på den værste mulige måde. Han er pacifist og forsøger bare at holde sig for sig selv og indtil videre er det også lykkedes ham. I stedet sidder han i sin celle og ser nyheder på sin lille sort/hvide 15" tossekasse.

Interviewer: ...men indtil videre er det ikke lykkedes at få billeder fra fængslet. 24 Timer dog hører fra pålidelige kilder, at der er et voldsomt oprør i gang. Fangerne er simpelthen i gang med at overtage fængslet. I studiet har vi nu inviteret leder af det konservative fremskridtsparti Frank Damsted og professor i retspsykologi Søren Tofthøj. Hvad er det, der sker derinde nu, professor?

ST: Det vi ser nu er jo en tydelig reaktion på vores negligering af fangers velfærd i dagens Danmark. Med statens hårdere straffe, men mindre budgetter, bliver fængslerne overfyldte samtidig med at vilkårene for at være der til stadighed bliver forværret.

FD: Sikke en gang blødsødent pis.

Interviewer: Damsted, jeg må minde dig om at vi sender live.

FD: Det kan da godt ske, men borgerne er ikke interesseret i at høre om, hvor "hårdt" fangerne har det. Der er en grund til, de er i fængsel. Nu skal fløjshandskerne af. Det denne situation viser med al tydelighed er jo, at fangerne ikke kan begå sig med andre mennesker. Mit parti har længe kæmpet for at få indført dødsstraf i Danmark, og det må folk da kunne se nu er en nødvendighed.

ST: Men fangerne reagerer jo kun på statens misrøgt. Staten har jo smidt dem i fængsel, drejet nøglen om, smidt den væk og ikke tænkt på dem siden. Det kan man altså ikke.

FD: Nu skal jeg fortælle dig, hvad man kan og ikke kan. Man kan ikke begå kriminalitet her i landet, blive taget, komme i fængsel og så regne med, at man får det godt. Kommer man i fængsel er det fordi man har gjort noget, der forbryder sig mod vores samfund. Vi i det Konservative Fremskridtsparti mener, at alle danskere, har krav på at føle sig trygge. En stærk ordensmagt er vejen til et trygt samfund. Med lov skal land bygges og vores love skal tages alvorligt...

Interviewer: En stærk ordensmagt behøver vel også ordentlige fængsler...

FD: Og så skal de kriminelle ikke komme og be' om bedre forhold. De skal blot være glade for, at dødsstraffen endnu ikke er indført.

Interviewer: Ja, her slutter vi for nu, men kommer straks tilbage efter dette lille reklameindslag.

Jyllands Befrielses Armé

På deres vej gennem dette kaos, ser vore venner en celle, hvor der står et par fanger udenfor som vagter. Spillerne genkender dem som medlemmer af Jyllands Befrielses Armé – også kaldet JBA. JBA er et specielt folkefærd. De elsker at smadre og al den kaos og anarki, der følger med, men de elsker også at lægge sig ud med folk. Og hvis der er én, de ikke kan fordrage i dette fængsel, så er det Kongen. Og hvis Kongen er efter spillerne, må de være nogle flinke fyre. Mine-fjenders-fjende-er-min-ven-logikken træder i kraft, og spillerne kan tage kontakt med JBA-vagterne uden at frygte for sit liv. JBA vil oven i købet indvi spillerne i deres planer, hvis de har lyst.

Hey, er det ikke jer, der fårker med Kongen? Slemme drenge. Skal I ha' hjælp?

Spillerne kan også bare gå videre. JBA vil under alle omstændigheder ikke forsøge at stoppe dem, men det er der måske andre, der gerne vil. Til gengæld vil JBA gerne give spillerne amnesti i deres celle, så længe det er muligt for dem.

Undervisning i sprængstof

JBA har, ganske som spillerne, haft deres egen flugtplan, der ikke blev bedre af at et fængselsoprør gik i gang. Men prøves, det skal planen. JBA har adskillige bombeeksperter i fængslet og det er utroligt hvor lidt der skal til, før at man har en fuldt ud virksom bombe nu om stunder. Hvilket JBA vil fortælle alt om i deres lille celle i stueetagen. Der er ingen, der forsøger at angribe dem, da de fleste har travlt nede ved isolationscellerne eller ved Blok D.

Alt man behøver, er at blande glycerin med saltpetersyre, så har man nitroglycerin. Og blander man det med savsmuld og natriumnitrat har man dynamit. Blander man nitroglycerinen med parafin og lidt mere salpetersyre, har man flydende sprængstof. Den lille kemiker har ikke levet forgæves. Hehe.

JBA-folkene er ganske betaget af de forskellige muligheder for at lave bomber af forholdsvis tilgængelige ingredienser, og får de lov, bliver de ved med at forklare.

Hjemmelavet napalm er altid en sikker vinder. Den kan laves på tre måder: Enten ved at blande lige dele benzin med koncentreret frossen appelsinsaft eller appelsinjuicekoncentrat. Man kan også blande lige dele benzin med cola light eller som en tredje løsning, kan man opløse kattegrus i benzin indtil opløsningen er blevet tyk. Fåk, det virker altid godt.

Kaliumpermanganat blandet med puddersukker er et andet festligt sprængstof. Bariumperoxid og zinkstøv. Ammoniumnitrat og pulveriseret aluminium. Ideen er, at man tager en ingrediens, som brænder meget hurtigt, og blander den med en anden ingrediens, der tilfører forbrændingen rigtig meget ilt. Forbrændingen sker så hurtigt, at der rent faktisk er tale om en eksplosion. Og er der så nok af det, kan man sprænge rigtig meget i luften. Hehe. Rigtig hurtigt. Hehe.

En eksplosiv plan

JBAs lille kemiker kan stoppes i enetale uden han bliver alt for sur. I stedet for at tale om sprængstoffer, vil han i stedet fortælle om planen. JBAs plan er meget simpel. De har de sidste måneder produceret anseelige mængder sprængstof. Noget af dette skal bruges til muren på dette fængsel. Et brud på muren indefra vil komme som en overraskelse for "dem" udenfor, så chancen er, at ikke alle veje er lukkede endnu. Det er et sats, men ikke umuligt.

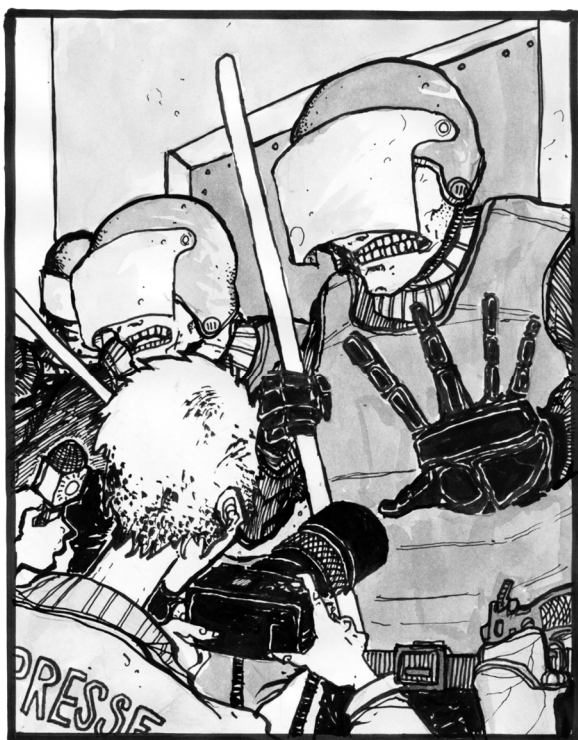
Sprængstoffet de har produceret er godt og vel ti stænger dynamit, som set i de gamle Sergio Leone-westerns med en ti sekunders tændsats. JBAs plan er fin nok, men eftersom det er dynamit, de har produceret, kræver det en lille smule mere arbejde end blot at stille dynamiten ved siden af muren. Trykbølgen vil i dette tilfælde blæse væk fra muren. Skal en mur væltes, skal der bores hul og derefter lægges ballast foran hullet for at sørge for, at eksplosionen går den rigtige vej. Og det har JBA ikke fået gjort endnu. For at banke hul i en mur har man måske brug for højst to stænger dynamit, så ti er vitteligt overkill. Og siden JBA er i gavehumør deler de gerne som brødre og spillerne bliver derfor de lykkelige indehavere af fem stænger dynamit. Hvis de altså vil have dem.

AKS mig i røven

Hvis spillerne stak af fra kampen i kælderen, eller måske endda slet ikke nåede ned til isolationscellerne, så er der stadig AKS-folk tilbage. En stor flok fanger stormer op fra kælderen, flere af dem sårede - nogle af skudsår, andre af stiksår. De er de resterende fanger fra kampen mod AKS. I hælene på dem kommer de resterende AKS-betjente, med mindre de naturligvis er døde. Uanset skal det være en kritisk situation for spillerne. Enten på grund af AKS, der skyder vildt, men kontrolleret omkring sig og smider med tåregasgranater eller fordi flokken fra kælderen hellere end gerne vil smadre spillerne for hvad de gjorde mod Kongen. Forskellen er nu bare, at spillerne har dynamit. Mens tåregassen atter ryger gennem luften, er det tid til at træffe vigtige valg. Spillerne kan angribe, forsøge at stikke af, eller flygte i en helt anden retning. Det skal bare ske NU!

Der er flere retninger, spillerne kan stikke af i. Så snart AKS er ude af verden, er det muligt at stikke af via kloakken. Det er risky business, men det samme kan siges om at være i et fængsel, der er ved at bukke

under for had og kaos. Blok D er også en mulighed. På nuværende tidspunkt forsøger det meste af fængslet at storme blok D, der er belejret af fanger på den ene side og journalister på den anden side. Så i realiteten vil der her være en hel del flere, der har hørt Riot Radio og faktisk arbejder for Kongen. Det kan jo også være, de har travlt med at bekæmpe vagterne og det politi, der foreløbigt er kaldt ind som forstærkning. En helt anden mulighed er at tage til Blok D via kloakkerne.



Vejen til Blok D

Der er to veje til Blok D. Over jorden via Blok B eller under jorden gennem kloakken. Der er også forskellige tidspunkter, man kan ankomme her. Man kan tage gennem kloakken lige efter man møder AKS første gang. Så bliver det en ækel kloak-sightseeing, der ender ved kloakdækslet i kælderen under blok D. På dette tidspunkt i scenariet er der forholdsvis roligt i blokken. Det er der til gengæld ikke i blok A og C, hvor oprøret breder sig som en steppebrand.

Man kan også komme til Blok D efter man har været så frygteligt meget grueligt igennem i blok C. På dette tidspunkt i scenariet er situationen en helt anden. Blok A og C er for længst faldet (måske med undtagelse af blok C, hvor der er mulighed for at AKS har slået til). Blok B er ligeledes faldet og bruges nu af fangerne som hovedkvarter og udgangspunkt for angrebet på Blok D. Det lyder alt sammen meget organiseret, men det er det ikke. Ingen har kontrol og fangerne løber bare i den

retning, de kan se, de ikke har været for at smadre alt og alle.

Her kan spillerne så enten forsøge at komme gennem de krigshærgede områder, inklusiv en tur over gården, hvor de sidste vagter stadig holder stand i tårnene, nazister i åben krig med muslimerne, Kongen i kamp mod vagterne og sygeafdelingens fucked up junkier eller de kan tage turen gennem kloakken. Kloakken er måske endda en udvej til frihed, nu da AKS er i kamp (døde eller ej) i blok C.

Gården

Gården mellem Blok B og C er blevet en veritabel krigszone. Ligene af fanger ligger spredt over hele arealet, skudt af vagterne i de to vagttårne, der endnu ikke er indtaget. Fangerne forsøger at slå igen, men indtil videre er intet lykkedes.

En velplaceret bombe fra JBAs lille arsenal vil sagtens kunne vælte et tårn, men de hænger ikke på træerne, og hvis ikke spillerne har været i kontakt med JBA, vil de ikke vide noget om dem. Der er ikke andet for end at spurte det bedste, man har lært hen over pladsen, mens kuglerne flyver om ørerne på én.

Tilbage til Blok B

I Blok B sidder Kongen og forsøger at styre slagets gang. Der er dog flere om buddet og for mange kokke fordærver som bekendt maden. Ergo er der ikke kun en kamp i gang for at indtage fængslet, men også en kamp i gang om magten i fængslet. Muslimerne startede med at slagte nazisterne, samtidig med at Kongen udraderede de autonome grupper. Menigheden holdt sig på afstand og JBA holdt sig helt for sig selv. Kampen står nu fortrinsvis mellem muslimerne og Kongen. Foreløbigt er kampen i Kongens favør, da Menigheden også er gået i kamp mod muslimerne. Dog ikke for at hjælpe Kongen og hans følge, men for til sidst at tage magten for sig selv, lige som Præsten har fået instrukser om fra højere sted.

Det er denne krig, der raser da spillerne ankommer til blok B. Hvide, religiøse fanatikere og organiserede kriminelle i kamp mod de mørke muslimer overalt på gangene. Sårede overalt. Og døde. Kongen selv sidder i kontrolrummet sammen med Dronningen. Knægten ligger udenfor med en kugle i ryggen, død.

Kongen har ikke glemt spillernes svig og forræderi, men har snart ikke flere folk, der kan tage sig af det, eftersom han kæmper en kamp på to fronter. Han kæmper mod muslimerne i selve fængslet og forsøger samtidig at indtage Blok D. Så enten kan han lade spillerne gå eller selv tage sig af det. Får han først øje på spillerne, vælger han af æremæssige hensyn det sidste. På sin side har han Dronningen og de to "radioværter", der gennem hele oprøret har sendt live over samtaleanlægget. Og de har våben hugget fra kontrolrummet; shotguns, pistoler, knipler og tåregasgranater.

Kontrolrummet

Inde i kontrolrummet er der skærme, så man kan se hvad overvågningskameraerne optager overalt i fængslet. Her kan man se blodbadet i isolationscellerne, brandene i blok A, ligene i gården og kampene mellem muslimerne og Kongens følge i cafeteriaet. Her styres de elektroniske døre i fængslet, hvilket indebærer samtlige celledøre og flere hovedadgange. Adgangen til Blok D er dog ikke elektronisk, men skal klares med nøgle, hvilket indtil videre er det eneste, der har afholdt fangerne fra at storme blokken. Derudover er der også et fjernsyn i kontrolrummet, der er indstillet på *24 Timer*, en nyhedskanal, der sender nyheder og reklamer døgnet 24 timer.

Journalist: Vi har nu fundet frem til døgnpasningsinstitutionen "Kræmmerhuset". Her bliver Ingolf Petersen passet. Ingolf er den kun 4 årige søn af Ludvig Petersen, der er vagt i fængslet. Vi har begivet os ind på legepladsen for at få en kommentar fra den lille fyr.

Kameraet finder frem til en lille dreng, der sidder i en sandkasse og leger med en anden dreng.

Journalist: Ingolf? Det er dig, der er Ingolf ikke sandt?

IP: Jo, det er. Og det er Frederik.

Ingolf peger på den anden dreng, han leger med.

Journalist: Ja, det er fint nok. Din far er fængselsbetjent, ikke sandt?

IP: Jo, han passer på tyve og farlige mænd.

Journalist: Men lige nu har de farlige mænd måske fanget din far. Har du noget du gerne vil sige til din far, inden det måske er for sent? Det kan være din far er død – dræbt, mens vi sidder her og snakker.

Ingolf og hans ven Frederik bryder ud i et skrål uden lige. En meget sur børnehavepædagog kommer farende henover legepladsen.

Pædagog: Kan I se at komme væk herfra!

Journalist: Tilbage til studiet.

Sygeafdelingen

Sygeafdelingen er ét stort kaos. Sengene er væltede og patienterne overladt til sig selv. Medicinskabene er brudt op og adskillige fanger ligger enten og stener, stukket ihjel eller døde af en overdosis. Flere fanger kæmper en indædt kamp til døden om ejendomsretten over en favnfuld piller. Af samme grund ligger der adskillige døde fanger rundt omkring på sygeafdelingen og masser af piller spredt ud over hele gulvet.

Hvis en af spillerne er kommet galt afsted – muligheden skulle have været der indtil nu – så er sygeafdelingen et godt sted at blive lappet sammen igen. Der findes nål og tråd, plaster og bandage, men man skal ikke spørge de andre tilstedeværende om overskydende medicin, da de vil se det som en trussel.

BLOK D

Primitiv, men effektiv

Som hjernedøde, ustoppelige zombier stormer fangerne porten til Blok D. Med en blind tillid til at størrelse tæller, smadrer de mod porten igen og igen. Hegnet, tremmerne og betjentenes kugler holder ikke evigt og de falder alle for hoben og dens primitive, men yderst effektive, fremgangsmåde. Kampen om porten er kort, og inde i selve Blok D, er der ikke mange vagter tilbage. De sidste står uden for og sørger for, at journalisterne ikke kommer ind. Så længe der ikke er kommet forstærkninger, har fangerne frit salg. Oppe på første sal sidder Direktøren og ser sit nederlag i øjnene. Porten kan falde på et hvilket som helst strategisk, foretrukket tidspunkt. Det kan også være spillerne, der smider en stang dynamit efter den.

Omkklædningsrummet

Kloakken til Blok D ender, hvor de andre også ender – under badefaciliteterne i kælderens. Uanset hvilket tidspunkt, de ankommer til blok D via kloakken, vil der ikke være nogen vagter, da de har travlt med at bekæmpe fanger andre steder end i Blok Ds brusekabiner.

Ved siden af brusekabinerne er omklædningsrummet for samtlige vagter, der arbejder her i fængslet. Omklædningsrummet er fyldt med rækker af skabe, hvor vagternes civile tøj samt private ejendele er låst inde. Derudover er der mellem skabene også de obligatoriske bænke. Inde i omklædningsrummet er der væsentlig mere liv end i badet.

Kommer spillerne lige fra deres første møde med AKS, er omklædningen fyldt med vagter, der er ved at speedomklæde til uniformer. De har været på tilkaldevagt og nu er der blevet kaldt.

Er spillerne kommet fra helvedet i Blok C er der adskillige vagter i omklædningen. De er alle mærket af fængslesoprøret. En forsøger at standse en blødning hos makkeren. En anden er gået i chok og sidder og ryster kridhvid i hovedet med blod på hænderne. En tredje er ved at psyke sig selv op til et sidste slag.

Vi smadrer dem. Vi smadrer dem. De er sgu da undermennesker. De er ikke en skid. De er ikke en skid.

Men han taler for døve ører, selv hos sig selv.

I omklædningsrummet har spillerne alle muligheder for at finde både uniformer og civilt tøj, der vil passe dem. Desuden er der op til flere tjenestepistoler. Problemet for dem er bare at hente dem. Slaget er tabt på forhånd, hvis de gør det mens rummet er fyldt med vagter, det siger sig selv. Gør de det til gengæld mens rummet er beboet med levn fra slaget, så er situationen en anden. De kan tage kampen op og betjentene vil bide fra sig til sidste blodsdråbe, men truer de sig adgang, vil de fleste vagter forholde sig i ro. Bare ikke betjenten, der desperat forsøger at psyke sig selv. Han mener pludselig, at tiden er inde for hævn og selvhævdelse. Han kan muligvis endda – med sin bare indsats – få overbevist enkelte af de andre vagter om, at de stadig ikke er færdige med deres job. Det bliver et grimt slagsmål – formodentlig med gidsler og knive for struben.

Journalisten

I Blok D gemmer der sig en journalist, der skulle interviewe Direktøren i dag. Hvor han gemmer sig, kommer lidt an på, hvor spillerne går hen. Han kan have flygtet ned i kloakken fra Blok D, da blokken blev stormet af fangerne. Han kan også have låst sig inde på et toilet. Dette er journalisten, der den sidste time har interviewet Direktøren. Han har stadig sit optageudstyr på sig samt et kamera. Han forsøger blot at overleve længe nok til at aflevere interviewet, der er betydeligt mere værd nu, end det var, da det blev indspillet.

Hvis ikke spillerne kommer op til kontoret og finder Direktøren død for egen hånd, kan det også være, at journalisten er her og tilbyder at købe deres historie i stedet for journalisten i telefonen (læs næste scene).

Direktørens kontor

På sit kontor sidder Direktøren med udsigt over Blok A, B, C og gårdene imellem dem. En udsigt han plejer at nyde, men som han denne gang ser på med rædsel og alligevel forundring. Så mange mennesker – så meget had. Hvordan kan det være, at det ikke er sket før? Hvorfor lige nu?

Direktøren har givet op. Han har set sit nederlag i øjnene og er villig til at tage konsekvenserne. I hånden har han en pistol, han enten vil skyde sig selv med eller den første, der kommer ind af døren. Men det bliver nok det første. Et højt BLAM lyder og Direktøren ligger hen over skrivebordet med blod væltende ud fra et stort hul i hovedet. Han har givet op.

På kontoret ringer telefonen. Det er en journalist, der den sidste time forgæves har forsøgt at komme igennem til fængslet for at få "den fede historie". Tager spillerne telefonen, er journalisten meget interesseret i at få deres historie.

I er fanger, siger I? Fedt, fedt. Er I interesseret i at få jeres historie hørt og tjene en formue samtidig, selvfølgelig? Et live interview er kassen værd. Bare gi' mig dit kontonummer, så laver vi lige en hurtig transaktion.

Endnu bedre vil det være, hvis I kommer ud til frontdøren, så man kan se jer samtidig med. Og vi lover, hvis vi får eneretten på jeres historie, naturligvis, at trække i alle de tråde vi kan for at få jer ud. Vi kender en fremragende advokat, Mikkel Thellufsen, der kan noget med huller i lovgivningen. Det er ikke sikkert, vi kan få jer ud, men hvad med et minimum security-fængsel? Det lyder sgu da i orden.

Massemediehysteri

Udenfor fængslets hovedindgang i Blok D er der efterhånden fremmødt repræsentanter fra det meste af pressen. Faktisk er der så mange, at fængslet bruger vagter til at holde dem på afstand – vagter, der kunne være brugt indenfor. Journalister forsøger hele tiden at få kommentarer fra folk, der alligevel ikke ved noget, men ikke har noget imod at uddybe det.

Det er muligt for spillerne at komme ud denne vej. Hvis de forsøger det, vil vagterne vende sig mod dem, men samtidig vil samtlige journalister forsøge at få en kommentar, uanset om kampen står på eller ej. Bliver



spillerne skudt eller lagt i håndjern, vil journalisterne stikke en mikrofon i snotten af dem og vinder spillerne, vil de gøre det samme.

Hvordan føles det at være en fri mand? Hvordan ser det ud inde i fængslet? Er jeres flugt et politisk budskab? Hvem vinder? Hvis man ser på jeres oprør i et sociopolitisk perspektiv, hvad bidrager det så til i forhold til dagens Danmark?

Vinder man først over vagterne, er der ikke langt til friheden, da forstærkningerne ikke er kommet på plads endnu. Forstærkningerne er på vej og denne gang er der tale om en hel del, så spillerne må hellere skynde sig. Til gengæld er der rige muligheder for at stjæle en af de mange pressebiler, der holder på pladsen foran fængslet, inden det sker. Der er sikkert også et par dumdristige journalister, der vil følge den eller de stjalne biler "live i bedste sendetid"...

Slutninger:

Dette scenarie kan ende på ret mange måder, på ret mange forskellige tidspunkter. Spillerne kan opnå den store frihed. De kan også blive taget til fange igen, omringet eller nå at forsvinde midt i al mediehysteriet. Det kan også være, de er klemmt op i et hjørne og med ryggen mod muren gør mennesker gerne de mest desperate ting og en sådan afslutning skal der også være mulighed for.

Uanset tid, sted og metode, vil det være en god afslutning at afspille interviewet med Direktøren til sidst. Interviewet er lavet af en journalist samme dag som fængslet oplever det store oprør. Så mens spillerne løber hen over græsplænen forfulgt af AKS, kravler gennem kloakken med lort til halsen, flygter fra eller sælger sig til hele den vestlige medieverdenen eller laver Custer's Last Stand mod Kongens følge, så lad tonerne af Direktørens fortvivlelse og ufrivillige kapitulation blæse i vinden, som det sidste, de hører.

Interview med Direktøren:

Journalist: ...men så siger jeg tak for interviewet.

Direktør: Det var så lidt. Hvornår bliver det trykt?

Journalist: Jeg regner med, at det kommer i Eksperten i søndagsudgaven.

Direktør: Vil du høre noget åndssvagt? Altså off the record.

Journalist: Selvfølgelig.

Direktør: Er den slukket?

Journalist: Båndoptageren? Ja, klart nok.

Direktør: Sandheden er, at vi aldrig har haft kontrollen. De har kunnet overtage den på et hvilket som helst tidspunkt. Fangerne er for mange og vores udstyr og mandskab er for lidt. Vi har tabt på forhånd, hvis der nogensinde skulle komme et oprør. Men på den anden side - skulle der komme et oprør ville det ikke vare særligt længe. Problemet med fangerne er, at de aldrig står sammen. De har så travlt med at smadre

hinanden. Holdt de sammen kunne de holde fængslets i ugevis, måske endda månedvis. Men, nej, det hader de heldigvis hinanden for meget til. Vi vinder i forlænget spilletid.

Journalist: Men hvad så hvis de flygter?

Direktør: Hvad skulle de flygte ud til? Grunden til at de er herinde er, at de er udstødte. Udstødt af et samfund, der ikke vil kendes ved dem længere. Og det samfund vil de ud til? Held og lykke, siger jeg bare. En gang udstødt, altid udstødt.

Beskrivelse af Fængslet

Fængslet ligner alle andre fængsler: gult, grimt og gammelt. Og lugten. Den er ikke til at tage fejl af. Fuld af anspændthed, gammelt sved, ubehag, blod, tabte idealer og forlængst glemte drømme. Det er ikke nogen vej uden om – bygningen er noget gammelt lort, der burde være revet ned for længst.

Siden regeringen bestemte sig for at slå hårdt ned på de kriminelle, men ikke havde råd til at bygge de fængsler, der skulle til, er samtlige danske fængsler overfyldte. Dette fængsel er ingen undtagelse. Det har en kapacitet på ca. 440 pladser. Lige nu er der indsat omkring de 1000. 80 procent af disse er dømt for vold.

Fængslet er delt ind i fire blokke. Blok A, B, C og D.

Blok A og C fungerer som blokke for de normalt fungerende indsatte, altså dem, der ikke er *for* psykotiske. Det vil sige sådan var det i gamle dage. Nu kan det næsten være lige meget hvilken blok, man kommer til at bo i. De indsatte er alligevel en underskøn blanding af narkomaner, mordere, tyve og almindeligt misfornøjede individer.

I Blok A er der tre etager med celler. Hver celle er til to personer med et enkelt toilet og et par spartanske reoler og senge. Der er et lille vindue med kraftige metaltremmer foran. I kælderens af Blok A er der fællesbad, samt træværksted og vaskerum. Blok C er en lille smule anderledes indrettet. Der er ligesom i Blok A tre etager med celler og bad i kælderen, men plads til værksted og vaskerum er brugt til isolationscellerne, der bliver bevogtet under strengt opsyn døgnet rundt.

Blok B er kun en lille fængselsfløj. Det er i denne blok de mere praktiske fængselsforanstaltninger holder til; køkkenet, cafeteria, sygeafdeling og menigheden hører alle til her. Derudover ligger kontrolrummet også her. Det er i kontrolrummet, man styrer fængslets interne låsemekanismer og modtager signaler fra samtlige overvågningskameraer.

Blok D er kontorbygningen. Her har direktøren kontor med udsigt til de andre blokke, samt gården. Blokken går også under navnet modtagelsen, eftersom det er denne blok, der fungerer som ind og udgang for resten af fængslet. Det er her Direktøren har sit kontor, og det er her vagterne har omklædningsrum og sovesal, når det er nødvendigt.

Langs ydermurerne er der pigtråd og tårne med betjente udstyret med skarpladte rifler og tåregaspatroner.

NPC'ER

Muslimerne:

Der er en del muslimer, men spillerne har specielt kendskab til tre arabiske gangstere ved navn Omar, Hassan og Ali. De sidder for overlagt mord mm. I forbindelse med noget industrispionage et par år tilbage.

Omar: Omar er lederen af de tre, men ikke af muslimerne som sådan. Han er slank, har solbriller (det er mod regulativerne, men indtil videre er han sluppet afsted med det) og har tydelige guldtænder i det meste af overmunden. Omar bliver ved med at sige, at han nok snart skal komme væk fra det her hul. Bare vent. Hans chef Rashid har masser af forbindelser. Forsinkelsen er sikkert bare fordi *"de byråkratisk hunderøvhuller passe deres job forkert"*.

Hassan: Hassan er bredskuldret og høj. Visse kvinder ville nok kalde ham en steg og det er der uden tvivl også et par mænd, der ville. Men det tør de ikke så længe han er i nærheden af muslimerne. Hassan går altid iført bukser og undertrøje for at vise sine muller frem, nu han ikke kan blære sig med smykkerne længere.

Ali: Ali er trioens tynde vand. Ali har overskæg, pomadenadehår og et meget voldsomt temperament. Han er ikke for klog og lader hellere end gerne næverne tale, hvilket har fremprovokeret op til flere kampe mellem muslimerne og andre grupper.

Kongen og hans følge:

Kongen, Damen og Knægten er de øverste kort i kortspillet. Det er de tre, der holder styr på fængslet til daglig. Lad bare direktøren tro, at det er ham, der bestemmer. Det hele handler om, at Kongen lader ham bestemme.

Kongen: Kongen er som mejslet i granit. Han er oldschool. Han er ikke mere end 48 år gammel, men kunne lige så vel have været 60, med sin skaldede isse og overvægtige korpus, der har givet ham gammel mands sukkersyge. Som kompensation for den skaldede isse går han med toupé. Ikke den smukkeste i verden, men det er der er ingen, der tør kommentere.

Kongen ved alt hvad der foregår i fængslet. Der sker ikke en handel, udføres ikke en likvidering eller smadres en kop i Fængslet uden at Kongen ved, hvem der gjorde det og har givet lov på forhånd. I hvert fald ikke, hvis man har sit liv kært. Til



gengæld kan han skaffe alt og gør det gerne. Kongen har fattet, hvordan tingene fungerer i fængslet: Sørg for at ingen har grund til at komme på kant med dig (skaf dem, hvad de vil have), sørg for at give dem en grund til ikke at ville på kant med dig (giv dem nogen tæsk, hvis de ikke er tilfredse) og sidst men bestemt ikke mindst: Udnyt din situation (tag en god andel!). Det er de tre simple regler, Kongen bruger som sine leveregler i Fængslet. Kongens borgerlige navn er der ikke mange, der kender her i fængslet. Enkelte sportsinteresserede vil dog muligvis kunne genkende ham som boksepromoteren Bernhard Andresens, der blev buret inde for at fikse kampe, fixe spillere, afpresning og almindelig organiseret kriminalitet.

Damen: Mikael Winther er den sidst tilkomne i kortspillet og derfor måtte han jo blive Damen, når nu Kongen og Knægten var taget. Mikael er tidligere sværvægtsbokser hos Bernhard Andresen (dog efter at Kongen var blevet spærret inde), men blev snuppet med lige lovlig mange teorier i tasken og bruger nu al sin tid på at tæske løs på sandsække i fængslet i stedet. Sammen med Knægten blev Mikael Kongens hof. De to 'ordner opgaver', som Kongen ikke selv vil tage sig af – hvis du forstår. Mikael kan godt bære præg af, at han har været bokser i mange år. Lidt sløv, lidt snøvlede. Men han slår en proper næve og derfor er der ikke nogen, der kalder ham Damen. Ikke mens Hoffet hører det i hvert fald. Mikael havde udsigt til at komme hurtigt ud af Fængslet igen, hvis det ikke var fordi han mødte Kongen og begyndte at slå på tæven for ham. Det forlængede hans dom betydeligt.

Knægten: Knægtens rigtige navn er Søren Beckerlee. Ligesom ham fra Gasolin. Søren tæver folk, der taler om Gasolin. Fucking taberrockband, mand. Det er fucking capoeira, der tæller, mand. Kampsport for rigtige musikelskere. Det er fandme musik, man kan tæve folk med, du. Søren er en forholdsvis spinkel gut med et ungt ansigt uden megen skægvækst – en naturlig grund til at kalde ham Knægten. Søren brugte sine kampsportsevner til lidt mere end selvforsvar og det endte med, at han røg i fængsel med et par voldsdomme. Kongen så et potentiale i den smidige, muskuløse mand med det musikalske antrik og tog straks Knægten under sine vinger.

Nazisterne:

Nazisterne er der egentlig ikke så mange af i fængslet, men dem der er, fylder meget. De holder sig til blok A's gård, men geografisk har de celler spredt rundt i de andre blokke også. Rent antalsmæssigt er de en små 20 stykker, nogle farligere end andre, men dem man skal tage sig i agt for er Jyden, Fynboen og Svenskeren - specielt sidstnævnte. Svenskeren skulle egentlig være flyttet til et svensk fængsel, men Sverige ville ikke have ham.

Jyden: Povl Martin Knudsen er anføreren for det koppel af bidske slagterhunde, der har påtaget sig at '*holde Fængslet frit for urent blod*'. Povl Martin Knudsen kommer fra Århus, hvor han var lokalsekretær for de midtjyske nazister. Han skrev mange antisemitiske og racistiske artikler og læserbreve til de midtjyske aviser, hvor han vidt og bredt fortalte, hvor fantastisk en landsdel Jylland kunne blive "*HVIS BARE MAN SKAFFEDE SIG AF MED ALLE PERKERNE!*" Til sidst fik en samlet indsats fra flere sider og med lange



retssager ham smidt i fængsel. Jyden er ikke farlig rent fysisk, men hans retorik er blæsebælgen, der puster til den ariske ild i Fængslet.

Fynboen: Selv om ingen af muslimerne griner af Fynboens syngende dialekt, når han er i nærheden, så er det ikke desto mindre deres latter, der har gjort Fynboen til en værre medfange nu end da han lige var kommet ind. Ingen skal tage Fynboen som eksempel og påstå, at man bliver et bedre menneske af at have været i fængsel og få lidt 'betænkningstid'. Føj, hvor er det en lang løgn. Hvis han kommer ud igen, så står der Jens Jespersen på kørekortet. Han får nok ikke sin gamle stilling som murer tilbage. I hvert fald ikke i Fåborg hvor de kender ham alle sammen. Det var Fynboen, der var med til at holde den fange, som Svenskeren smadrede hånden på. Siden da har Svenskeren og Fynboen været 'bedste venner' – hvis man kan bruge det udtryk om et par voldsmand i deres bedste alder.

Svenskeren: Alle i Fængslet kender Svenskeren. Det var ham, de smed i isolation i 4 uger, da han trampede en støvlehæl igennem hånden på en af muslimerne. Det var ham, der tatoverede et hagekors i nakken på en tilfældig ny fange, der kom til at sige, at Hitler ikke forstod sig på ledelse. At tatoveringen fandt sted med et døvt barberblad har man heller ikke glemt. Svenskeren har aldrig været i Sverige og han har aldrig haft noget med Sverige at gøre. Han skulle bare overflyttes, da Fængslet ikke længere havde plads og faciliteter til ham (læs: var i stand til at afskærme de andre fanger fra ham, ikke flere isolationsceller). Postyret og rygterne, der opstod

omkring hans overflyttelse gav ham øgenavnet. Svenskerens borgerlige navn er Anders Madsen og i det civile liv (inden han blev spærret inde på noget nær livstid) var han bilmekaniker og aktiv nazist. Meget aktiv. Han blev fældet på DNA-testen af de blod- og hudrester, der sad på hans væktøj. Meget af hans værktøj. Svenskeren og Fynboen er Jydens fysiske arme – de to håndværkere er et dødbringende makkerpar.

Menigheden:

Kirken i fængslet er ikke en helt almindelig kirke. Det er nærmere en sekt efterhånden med den karismatiske Præsten som guru. Men det er Guds ord, der bliver forkyndt for menigheden. Den er bare blevet tilpasset det mere rå miljø, der hersker her i fængslet. Det vil sige at der bliver forkyndt mere fra det gamle testamente end det nye. De ti bud desuden har fået en lidt anden klang:

1. *Du må ikke have falske guder – så ingen dope, drenge.*
2. *Ingen falske gudebilleder*
3. *Du må ikke misbruge Guds navn*
4. *Hold fri søndag*

5. *Du skal ære dine ældre, det vil sige de gamle fanger.*
6. *Du må ikke slå ihjel, medmindre det er selvforsvar eller som hævn hvilket stort set går under selvforsvar.*
7. *Du må ikke blive skilt (røvsyg regel. Gør det nemt for dig selv – lad vær med at gifte dig)*
8. *Du må ikke stjæle (i hvert fald ikke fra folk i menigheden)*
9. *Du må ikke lyve, medmindre det er ovefor vagterne.*
10. *Du må ikke begære din næstes kælling. Find din egen.*

Præsten: Præsten ligner en typisk præst med sin anseelige korpus, skaldede isse og store skæg. Selv hans stemme er den typiske brummende stemme, der uden forstærkning sagtens kan tale en kirke op. Men præsten er ikke helt normal. Ellers ville han ikke være herinde.

Præsten var engang en normalt fungerende præst i et normalt fungerende sogn. Han kunne bare ikke helt forliges med tanken om at man altid skulle vende den anden knd til og godtage syndsforladelse. Det ny testamente havde aldrig rigtig hittet hos ham og jo mere han læste i det gamle testamente, jo mere blev han overbevist om at syndere skulle straffes. Det kombineret med et unødvendigt højt forbrug af altervin fik det en dag til at slå klik for ham. Han så syndere overalt og tog konsekvensen til en konfirmation. Konfirmanderne var prototypen på en synder. De troede ikke på gud. Det eneste de troede på var gaverne og pengene og så deres hormoner og at sige så mange bandeord på så kort tid som overhovedet muligt. De skulle straffes. Da de på den store dag skulle have papkiks og altervin var det hele forgiftet og inden seancen nåede at blev gennemført lå der treog tyve konfirmander døde på gulvet af kirken. Præsten kommer aldrig ud igen.

Degnen: Degnen er en lille blegfed mandsling. Han ligner mest en baby og har da heller aldrig haft mere end dun på hagen. Degnen er opvokset i et stærkt troende hjem, med en meget dominerende mor. Det var hende, der lærte Degnen om synd og straffen for at synde. Den straf Degnen påførte sine ofre inden han kom i fængsel. Hos Præsten har Degnen fundet en ligesindet, og det tog ikke lang tid før Degnen var Præstens uundværlige højre hånd.

Sirenerne

Store svedige mænd, der tænder på andre mænd, når der nu ikke er kvinder indenfor tremmerne. Og dem tager de så. Hårdt. De er en flok forholdsvis store klepperter, der ikke længere kan få det de vil uden for murerne og nu tager hvad de vil indenfor murerne.

Pain: Pain er ikke den største kleppert her i verden. Han er heller ikke lille, nærmere gennemsnitlig. Han har sort hår og har som en anden genkendelig feature Pain tatoveret hen over maven. Pain er leder af

Sirenerne. Lidt fordi en skal være det, og fordi de andre hurtigt fandt ud af, at det er nemmere at lade ham bestemme.

Han er endt i fængslet på grund af nogle penge og nogle stoffer. Pengene var til stoffer og stofferne blev fundet af politiet. De første år var de værste. Han blev voldtaget gentagende gange, indtil en dag, han fik allieret sig med et par nye gutter. Han fik hævn, men glemte hvor han engang selv stod.



Love Machine - højre hånd: Denne mand er godt pumpet, karseklippet og mener det, når der hen over brystet er tatoveret "Love Machine". Han ~~ææææ~~ elsker spillet. Det er både magten og ydmygelsen af ofret, men også den rene fysiske nydelse.

Det der er mest fucked op hos Love Machine er hans følelsesliv. Han er forelsket i Pain, og ville gerne give ham en tur. Ikke af liderlighed eller magt, men af kærlighed. Men det bliver vist ikke for Pain tager ikke imod, for han giver!

Bad Ass: Han ligner ikke de andre - han er ikke som de andre. Snak om lavstatus. Han er den de andre knepper i røveren, udblokerer i analkanalen, pakker lort på. Sådan er det. Det er ikke kønt, men sådan er livet. Han tager imod – han tager altid i mod. Det var hårdt i starten, men han har vænnet sig til det... fysisk. Psykisk er han ved at krakelere. Han har aldrig bedt om at være femte mand i en gruppe perverse homoer. Men det holder ham i live og så længe han selv for lov at give den fede til et par tilfældige i bruseren (sikkert mod deres vilje) så går det nok.

Cherry: Cherry er bøsse. Spørg ikke hvad de andre er. Cherry er homo. Han elsker at svanse rundt. Han binder sine skjorter op under brystet, bruger alt for meget sminke og lægger an på alt og alle med sine ultra løse håndled på. Det er underligt, at han ikke er blevet tæsket mere i fængsel. Og han har ellers fået sin del tæsk. Men han kom under de andres beskyttelse. Sammen er de stærke, og folk ved at de gør langt værre ting end at tæske folk. Derfor render han rundt og er lige så tøset, som han har lyst til.

Chocolate: Hvad kan man sige. Han er neger. Stor sort mand med stor sort pik. Og den skal bruges. Hvis ikke han får putan regelmæssigt, bliver han helt uberegnelig, så han siger ikke nej til et godt knald i brusekabinen. Og han vil meget gerne have fat i Pimpen. Igen.

Jyllands Befrielses Armé (JBA)

Omkring 2009 fik vi i Danmark vores egen terroristorganisation ved navn Jyllands Befrielses Armé, bedre kendt som JBA. De kæmper en hårdnakket kamp for at løsrive Jylland fra resten af Danmark – en kamp med bomber i det indre København, kidnapning og henrettelser og alle de andre måder, man kan intimidere en hel nation og en regering til at være et kussehår fra at erklære landet i undtagelsestilstand. Derudover er de vældig flinke mennesker.

Aalborg: Aalborg er JBAs muskelmand. Som tidligere udsmyder i gaden og Nordjysk mester i vægtløftning er Aalborg blevet en anseelig størrelse ved at pumpe sig fuld af anabolske steroider. Det har desværre bare ikke gjort noget for hans interlekt. Han er dum som en dør, men det skal man ikke sige til ham, medmindre man gerne vil have en brækket næse.

Holstebro: Holstebro, også kaldet Den lille Kemiker, er en lille tæt mand med vildt utæmmet sølfarvet hår. Han er distræt tidligere kemilærer, ansat på Holstebro Gymnasium indtil han blev anholdt og dømt for at være en JBAs vigtigste bombemænd. Det var ham, der stod for bomben udenfor tivoli i 2010. Han er en speedsnakker og hvis der er en ting han elsker at snakke om, er det sine elskede bomber. De er de børn han aldrig fik, meningen med hans syge tilværelse. Derudover er han en flink fyr.

Vejle: Hvor Holstebro er producenten og Aalborg musklerne, er Vejle hjernen i firmaet. Han ligner en normal mand i starten af trediverne, men i Mensa lå han i top fem på landsplan. Hans tale er velovervejet og i et neutralt leje samt hastighed. På denne måde når han altid at tænke, før han taler. Det er der andre der kunne lære af herinde – ikke mindst Århus.

Århus: Århus er i starten af tyverne og lidt af en speedfreak. Han står aldrig stille og holder aldrig kæft. De friske ærke århusianske kommentare han altid mener, han skal fyre af, er knap så friske mere, men de andre holder ham ud, da han tror på sagen og er en god soldat, når alt kommer til alt. At han er en god soldat, er der indtil flere fanger, der har måtte sande. Talte de ondt om sagen var Århus manden man sendte. Bagefter er de slet ikke i stand til at snakke.

Vagter:

Rundt omkring vil spillerne støde på adskillige vagter enten døde eller levende. En standard vagt er 1,80 høj og 100 kilo inklusiv overskæg, solbriller og firkantet hage. Han bløder mere end de fleste, hvis der først går hul på ham.

Jensen: Har været vagt længere end de fleste har siddet inde. Er gammel og grå, men ikke langsom. Han kan reagere lige så hurtigt som de fleste andre, når lokummet brander. Til gengæld har han behandlet fangerne bedre end de fleste andre, så han skal nok ikke passe så meget på som de fleste andre.

Særmark: Særmark er en af den type vagter, der er skyld i, at der overhovedet er noget, der hedder fængselsoprør. Han er et rigtigt dumt svin og en af de mere voldelige karaktere, hvilket ikke siger så lidt i et



fængsel fuld af voldsdømte kriminelle. Han har det klassiske overskæg og elsker at beordre fanger til alle mulige uhyrligheder, for derefter at banke dem, hvis de ikke vil. Hvis de gør, som han siger, banker han dem for det meste alligevel.

Dissing: Dissing er Særmarks sidekick. Ikke så brutal som Særmark, men han arbejder på det. Men han ejer ikke samme opfindsomhed som Særmark og han har det betydelig dårligere alene end Særmark. Dissing er et flokdyr, der med sit affarvede strithår og stuerene truckerskæg forsøger at blive anerkendt som en fandens karl. Det eneste han foreløbig har opnået, er at hele fængslet hader ham næsten lige så meget, som de hader Særmark.

Hansen: Hansen er den læskefede kontrolrumsvagt, der aldrig kom med i det nye træningsprogram og egentlig også er fuldstændig ligeglad. Han kan bedre lide sidde på sin fede overvægtige røv for at holde øje med tyve skærme, drikke sin kaffe og spise sine doughnuts i fred. Det er hans monotone stemme, man fra tid til anden kan høre i højtaleranlægget.

Enkelt personer:

Kokken: Sigurd Vilhelmsen, alias Kokken, er Danmarks længst aktive seriemorder. Det tog politiet tyve år at finde frem til ham. Mest af alt fordi ofrene aldrig dukkede op, så sagerne blev behandlet som forsvundne personer og ikke som drab. Kokken er som navnet antyder uddannet kok og var da også i en lang periode ansat som sådan på en lokal restaurant i Hvidovre. Derudover er han kannibal.

Kokken er nu sikkert bag lås og slå, men før han kom så langt, nåede han at dræbe i gennemsnit ti personer om året. Samtlige blev bragt til hans gård langt ude på landet, hvor de blev sirligt og metodisk slagtet. Kødets lagt i fryseren og resterne begravet et sted på den enorme naturgrund, der hørte til gården. I lange perioder anslås det at han ikke har levet af andet end menneskekød og det tilhører der hører sig til.

En side af Kokken som de fleste folk nok ikke kender er at han er lidt af en entertainer. Han elsker at fyre jokes af og jo dårligere jo bedre. Specielt er han berygtet for sine mange kannibalvitser.

Bæstet: Bæstet er en ting, et sygt dyr, kun reagerende på ældgamle dyriske drifter så groteske, at mange simpelthen nægter at tro det. Han er grunden til, at

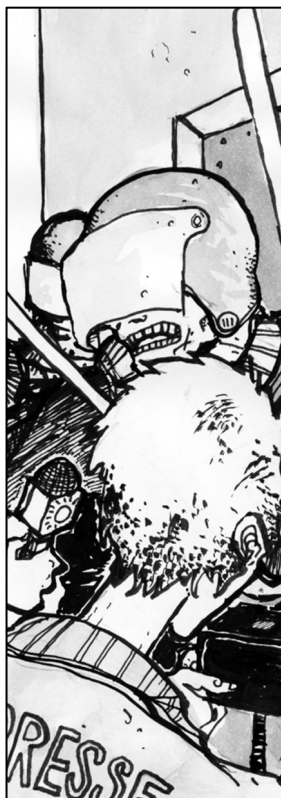


diskussionen omkring genindførelse af dødsstraf i Danmark stadig er et varmt debattemne. I sin tid før han blev fanget, nåede Bæstet at torturere, voldtage, dræbe og partere 35 mænd, kvinder og børn. Det er i hvert fald det tal politiet kender til. Efter Bæstet er blevet idømt 13 gange livstid uden jordisk chance for løsladelse, har han dræbt 7 fanger og 4 vagter, og det var kun det første år. Siden har han siddet låst inde i isolationscelle. Han glæder sig til at komme ud.

Direktør

Direktøren er stolt af sit fængsel. Det er pletfrit. Det kører som det skal. Det er et sejlskib og han er kaptajnen, der styrer det i natten. Men det er ved at komme i uvejr og han ved det. Men man skal ikke undervurdere fornægtelsens magt og så længe det ikke er sket endnu, så sker det jo nok ikke.

Direktøren er en ældre herre opvokset ifølge de gamle principper. Arbejdet bærer lønnen i sig selv, man skal ikke sætte sit lys under en skæppe, med lov skal land bygges, kæft, trit og retning og den slags leveregler. Og han lever virkelig for dette fængsel.



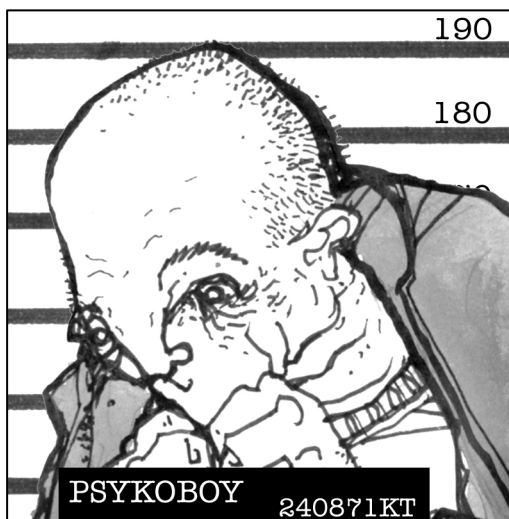
Journalist: Journalisten er prototypen på en café-junkie med sit George Michael gedeskæg og sine købt slidte cowboybukser og lidt for smarte skjorter. Alt han ejer ser henkastet med dyrt ud. Journalisten er derudover en urolig satan. Han kan ikke stå stille og kommer hele tiden med små kommentare, mens man snakker; "Ja... ja... klart nok... kan du uddybe det?" og så videre kommer i en lind strøm fra hans mund. Derudover synes han selv han er en star, stjernerapporter, der burde have fri adgang hvor som helst og immunitet og amnesti på samme tid. Usårlig og guds gave til medieverdenen, i hvert fald i hans egen verden.

AKS: Det er lidt sværere at kende medlemmerne af Politiets Aktionsstyrke fra hinanden. De er en lille flok på godt seks, der alle er bærer sorte uniformer, sorte hjelme og gasmasker. Derudover er de udstyret med maskinpistoler, skudsikker veste, pistol, kniv og en hårdnakket attitude. Man hører dem ikke sige meget udover radiononsens som "Big Bird til Eagle Daddy, Big Bird til Eagle Daddy - katten er i sækken, jeg gentager katten er i sækken".





KARAKTERER



Psyko Boy

Det var ikke nemt at være dig som barn. Det var hverken nemt eller sjovt. Du var klassens tykke dreng, eller klassens "læskefede svin" som børnene plejede at kalde dig. Lærerne holdte sig heller ikke tilbage, når de var i dårligt humør. Det var de lidt for tit efter din smag. Jo, det er sgu ikke så mærkeligt, at du var lidt utilpas som barn. Din utilpashed gik til sidst ud over en pige, der råbte af dig ude i skolegården. Hun kom dog til at gå igen.

Med årene blev det ikke særligt meget bedre. Du blev fjernet fra sin mor og far og kom i familiepleje, for det måtte jo være forældrenes skyld. Du kom i en ny skole og blev stadig drillet en hel del og eksploderede lige så forudsigeligt som sidste gang. Denne gang brækkede du ryggen og pressede øjnene ud på skolens værste bølle i et afsindigt raseri. Desuden brækkede du begge arme på klasselæren, da han var så dum at forsøge at hjælpe bøllen. Det var jo bøllen, der startede.

Du befandt dig nu i en sand storm af interesse og opmærksomhed. Ikke alt godt. Der var opmærksomhed fra medierne, der ikke kunne blive enige om du var et offer for de andre børns tyranni, og til sidst sagde fra ligesom enhver anden ville have gjort eller om du var en fedtklump af en psykopat, der burde bures inde, skønt sin unge alder. Fra retssystemet, der ikke helt vidste hvad man gjorde med en 14-årig voldsforbryder - for voldsforbryder var du jo. Eller hvad? Og til sidst fra socialomsorgen, der kørte de store pædagogiske kanoner i stilling for at "redde" dig, for du var jo "bare et offer", et "produkt af for lidt kærlighed i en brutal verden". Det havde de for så vidt ret i, men de mente også at løsningen var at sende dig til en ny plejefamilie. Det havde de til gengæld ikke ret i.

Den nye plejefamilie insisterede på disciplin og var desuden helsefanatikere. De brugte det meste af dagen på at være efter dig og kalde dig ting som "læskefede svin" for at "opmuntre" dig til at tabe sig. Det havde ikke den ønskede virkning. Du var 15 år gammel, da du kom i fængsel for mordet på din plejefar og -mor. Det blev gjort med en økse. Grundigt.

Nu sidder du så her. Din oprindelige dom er blevet forlænget betydeligt, da det er din skyld indtil flere fanger og vagter er kommet slemt til skade. De fleste kan stadig gå, et par stykker spiser dog stadig mad gennem et sugerør. Men de startede selv. Til gengæld er der ingen, der kalder dig "læskefede svin" længere. De kalder dig psykoboy, men det er da bedre end det andet.

Man kan ikke ligefrem sige at du har overholdt de fire regler, fangerne har herinde:

Regel nummer 1: Vis aldrig svaghed

Regel nummer 2: Vis loyalitet til fanger. Fuck vagterne

Regel nummer 3: Bevar kontrollen

Regel nummer 4: Pas dig selv

I hvert fald ikke regel nummer 3. Ikke når se siger, det de gør. De skal holde deres perfide kommentarer om din vægt, for sig selv. Hvis en mere kalder dig læskefede svin eller kæmpe store fedtdepot eller det der bare ligner, så smadrer du ham.

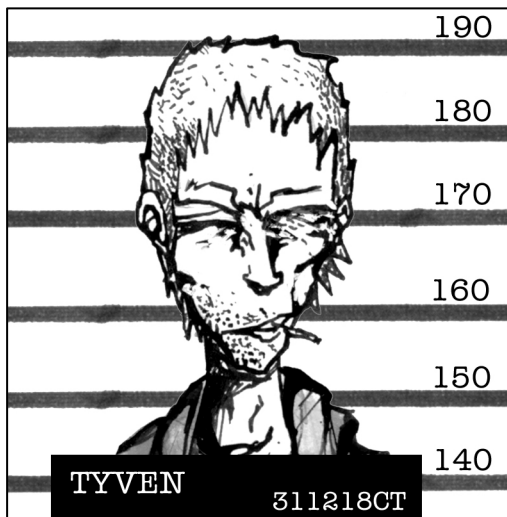
Men ellers overholder du reglerne meget godt. Og så længe reglerne bliver overholdt, er det til at holde ud at bo på 5 kvadratmeter sammen med en anden mand, med udsigt til et par timers gårdtur, som den eneste tid under åben himmel du har hele dagen. Så længe du kan stole på din næste mand ikke stikker dig til vagterne, som sladrer til direktøren, så går det nok. Så længe du ikke eksploderer over alt for lidt, der pludselig bliver alt for meget, så er der håb endnu. Du arbejder på det sidste. Heldigvis har du fundet nogle venner herinde. De kalder dig i hvert fald ikke fede svin og behandler dig med forholdsvis respekt.

Manden med planen er gruppens ubestridte leder. Han er en af de rigtig gamle rotter. Det du bedst kan lide ved ham, er at han behandler folk med respekt. Alle er lige for ham. Hans eneste ønske er at komme ud til sin kone han ikke har været sammen med i tyve år. Han har også en plan og så snart han siger til, så smutter I alle sammen.

Fisken er gruppens ny og utilpassede teenager. Udenfor murerne stjal han biler og indenfor forsøger han bare at gennemføre sine fem år før nogen slår ham ihjel eller det der er værre. Han er provokerende, men så længe han ikke provokerer dig, så går det nok.

Pimpen var som navnet antyder alfons på den anden side af murerne. Du kan ikke rigtig læse ham. Enten er han svag og prøver lidt for desperat at virke barsk, eller også er han bare... svag. Men det er okay.

Tyven er gruppens cool cat og idealist. Han tror at de rige har for mange penge og at det er hans samfundspligt at hjælpe dem af med større summer. Desværre var retssystemet ikke enig. Det er aldrig nemt at være oppe mod systemet. Det kender du alt til.



Tyven

Siden du har været 10 år, har du vist, hvad det var du ville her i livet. Du ville stjæle fra de rige. Men ikke nødvendigvis give til de fattige. Hele Robin Hood konceptet stinker efter din mening af pladder kommunisme, men at stjæle fra de rige svin, det er derimod en værdig sag. Alle dem med en pels til 200.000, en bil til tre millioner og et hus til 30. Alle dem med så mange penge i røven at de er holdt op med at tælle dem. Alle dem der vælter sig i penge uden at gå op i noget ud over dem selv, deres egen

næsetip, navle, forgyldte visitkort og deres egen fuldendte hedonisme. Der er ikke noget bedre, end når de får lov at mærke på deres egen krop, hvordan det er at mangle her i livet.

Du blev elektriker for at lære alt om alarmer, sikkerhedsudstyr og alt der bare var tilnærmelsesvis i samme boldgade. De andre i kvarteret grinte af dig, da du påbegyndte sin uddannelse. De plejede bare gå på bræk med et knojern og så komme tilbage med sølvtøj, fjernsyn og anlæg til en samlet værdi af måske 10.000 på en god dag. Men du var faktisk frastødt af tanken om at bryde ind hos nogen, der ikke havde råd til selv at beskytte sig. Hvis man skal vide hvor mange penge nogen har, skal man se på deres sikkerhedsudstyr. Jo mere udstyr, jo flere penge. Jo flere penge, des mere paranoia. Så hvorfor nøjes med 10.000, når man kan få en million?

Planen fra starten var relativ simpel, men effektiv. Du blev ansat hos et firma, der stod for installation af sikkerhedssystemer hos rige svin. Det var næsten for nemt. Det eneste man skulle huske var at vente lidt, så man ikke var frisk i deres erindring. Men efter minimum tre måneder kan man vade lige ind i deres prestigefyldte villaer og hente alt det, man ønsker lige ned fra hylderne, som var der udsalg i den lokale superbrugs. Og det var nemt. Og det gik godt. For en tid var du kvarterets cool cat. Med dit skæve smil, smøgen i kæften, daggamle skægstubbe og masser af penge på lommen spillede du mod huset og vandt stort. Men gode ting varer ikke evigt, og slet ikke når de indebærer penge.

Du gjorde en fejl i sin karriere som tyv. Du forelskede sig i den forkerte pige. Det var så tyk en kliché, at du næsten kun kunne grine af det, da du blev smidt bag tremmer. Hun var den klassiske femme fatale med langt mørkt krøllet hår, forførende øjne og indbydende læbestift. Rygtet i byen gik allerede på tidspunkt at du havde noget kørende, for hvor fik du ellers alle de penge fra? Og det fandt hun ud af på den ældste måde muligt – i sengen. Hun huggede pengene, tippede politiet og forsvandt ellers så fra alles åsyn.

Og nu sidder du så her for tyveri. Normalt er straffen 1½ år, men siden alle "kunderne" var rige svin, havde de også råd til særdeles ubehagelige advokater. Dit halvandet år er foreløbig blevet til fire år uden mulighed for prøveløsladelse før efter seks år. Huset vinder altid det sidste stik. Pis.

I et fængsel er der fire regler fangerne lever efter:

Regel nummer 1: Vis aldrig svaghed

Regel nummer 2: Vis loyalitet til fanger. Fuck vagterne

Regel nummer 3: Bevar kontrollen

Regel nummer 4: Pas dig selv

Så længe reglerne bliver overholdt, er det til at holde ud at bo på 5 kvadratmeter sammen med en anden mand, med udsigt til et par timers gårdtur, som den eneste tid under åben himmel du har hele dagen. På den anden side, så har regler aldrig rigtigt været dig. Det har dit overlevelsesinstinkt altid været for stort til. Regel nummer to lyder i dine øre tåbelig. Loyalitet til den flok voldsforbrydere, psykopater og perverse dirtbags der er herinde. In your dreams. For slet ikke at snakke om Kongen – manden der har alt og deler så lidt. Han er jo prototypen på alt det du hadede udenfor. Bastard.

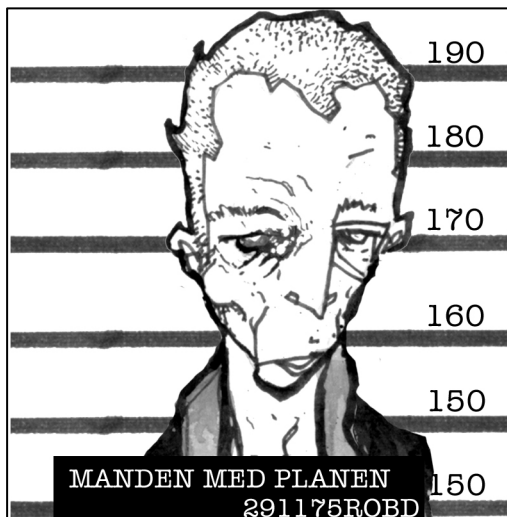
Så du har tippet vagterne et par gange lidt i det små, og hvad så? Men kun når du virkelig synes, det var for meget. Som da nazisterne smadrede en ny fisk lige efter, han var ankommet. Han døde, men da ingen ville sladre anede vagterne ikke hvem der havde gjort det. Det var så dig der fortalte dem det – anonymt selvfølgelig. Det kostede Svenskeren tre måneder i isolation og ti år ekstra. De eneste der blev pissed off på grund af det, var sgu da nazisterne, så hvad er problemet? Det var selvfølgelig ved at gå galt, den gang du tippede vagterne om Kongens sidste sending. Fuck han blev sur. Han var ved at endevende hele fængslet, for at finde ud af hvem der havde sladret. Det var fanme godt, du kun giver tips anonymt, ellers havde du været en død mand. Ellers går det sgu okay. Du har din egen lille posse, ikke ligefrem en magtelite, men I klarer jer. I holder jer for jer selv og blander jer ikke i for meget.

Manden med planen, er gruppens ubestridte leder. Han er en oldtimer, med tidligere forbindelser til en af familierne, så vidt du er orienteret. Hans eneste ønske er at flygte herfra og se sin kone han ikke har været sammen med i tyve år. Det er alt sammen meget sødt, men mindre han snart viser noget initiativ, så rådner I op herinde. For meget snak for lidt action.

Fisken, der er ny og gruppens utilpassede teenager. Stakkels knægt. Udenfor murerne stjal han biler og indenfor forsøger han at gennemføre sine fem år før nogen slår ham ihjel eller det der er værre. Du forsøger så godt du kan at holde ham under dine beskyttende vinger, uden at det skal misforstås, naturligvis. Du kan bare godt lide knægten.

Pimpen, var som navnet antyder alfons på den anden side af murerne. Du kender alt for godt typen fra gaden. Den der oversmarte verdensmand med kællinger på stribe med coke sit hule krucifiks omkring halsen. Du bryder dig ikke om ham, men siden de andre accepterer ham, så kan du vel også indtil videre.

Psykoboy er from som et lam. Sådan da. Han har bare et par ømme punkter man nok skal holde sin kæft med. Hans vægt for eksempel. Du så engang en anden fange kalde ham fede svin. Det skulle han ikke have gjort, hvis han gerne ville blive ved med at kunne gå eller spise uden at bruge et sugerør.



Manden med Planen

Din egen bror. Din egen bror forrådte dig og i løbet af få sekunder havde du gjort dig skyldig i en af de ældste synder overhovedet – mordet på din egen bror. Det er alt for mange år siden.

Du gjorde det for at beskytte familien. Ikke kun din kone og barn, men den anden familie. Den man ikke vender ryggen uden at få en kniv i den. Nu har familien kostet dig din bror og din familie. Din kone har ikke talt med dig i tyve år og din datter aner ikke hvem du er. Den anden familie tolererer din eksistens, men hjælper ikke eftersom overhovedet kommer og går og gammel gæld ikke altid bliver indfriet.

Der er sket meget med dig de sidste tyve år bag tremmer. Ikke kun psykisk men også fysisk. Du er blevet gammel. Tyndere både af pondus og på toppen. Dit syn er ikke hvad det har været, men så længe det kun er læsebriller du behøver, klager du ikke. Du har aldrig været den store fighter, men heldigvis har du fået et okay rep herinde som den gamle mand. En mand der i kraft af sin erfaring har noget at skulle have sagt. Men heller ikke mere. Du har aldrig været interesseret i de magtspil, fængslerne altid har været så fulde af. Af samme grund er du ikke på alles top ti liste. Folk der mener man SKAL have venner for at klare sig, kan ikke forstå du gang på gang har afslået deres tilbud. Den ensomme cowboy bliver bagbundet og røvpulet doggystyle et sted som det her, bliver de ved med at minde dig om. Så for at gøre dem glade og dig selv i live, har du fået et par venner.

Pimpen, var som navnet antyder alfons på den anden side af murerne. Indenfor murerne siger rygtet, at det nu ham der er kællingen. Pimpen er mere end en gang blevet misbrugt af fængslet selvudnævnte velkomstkomite, Sirenerne. Han virker ikke som om han egentlig kan lide nogen af jer, sådan rigtigt, men hænger nok mest ud med jer for beskyttelse. Det er også okay. Vi skrider jo alligevel snart.

Tyven er en cool cat og, hvis rygtet taler sandt, en glimrende tyv. At hugge fra de rige og give til sig selv, er vel okay, men så vidt du har hørt så endte han i sin egen fælde. Han fik sine egne penge hugget til sidst af en tøs. Sucker. Men ellers en flink fyr. Du betvivler bare hans loyalitet. Rygterne er begyndt at simre om at

han skulle have tippet et par vagter om en af Kongens sendinger. Hvis Kongen hører det, uanset om det er sandt eller ej, så er Tyven en død mand.

Psykoboy er en sværvægter af en mand. Stor som bare fanden, men blød som smør inden i. Nej, Psykoboy er faktisk ikke som gal i hovedet som navnet antyder. Han har bare et par ømme punkter – hans vægt – man nok skal holde sin kæft med, hvis man gerne vil blive ved med at kunne gå eller spise uden at bruge et sugerør.

Fisken er gruppens nyeste medlem og utilpassede teenager. Udenfor murerne stjal han biler, og indenfor forsøger han bare at gennemføre sine fem år, før nogen slår ham ihjel eller det der er værre. Han prøver at holde facaden og være barsk, men det er vist ikke så nemt i et fængsel, hvor 80% er dømt for vold. Stakkels knægt.

De er måske ikke de venner, de andre have tænkt sig, men så længe I holder sammen, undgår du den værste ballade. Hold kæft hvor er du træt af at være herinde. Træt af snart at være en af de sidste gamle. De unge skal altid forsøge enten at imponere dig eller få dig ned med nakken dig for at få et bedre rep. Prøve at belære dig om, hvordan tingene fungerer indenfor murerne. Lære dig om reglerne. For helvede da – du skrev de fucking regler.

Regel nummer 1: Vis aldrig svaghed

Regel nummer 2: Vis loyalitet til fanger. Fuck vagterne

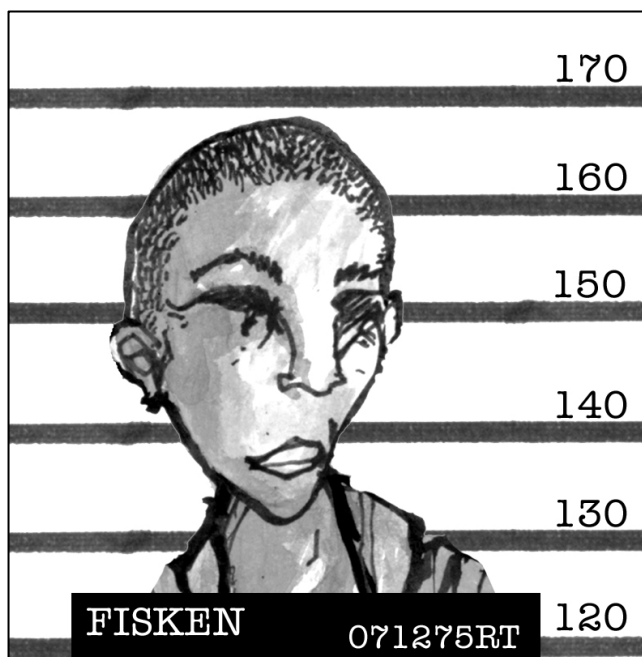
Regel nummer 3: Bevar kontrollen

Regel nummer 4: Pas dig selv

Så længe reglerne bliver overholdt, er det til at holde ud at bo på 5 kvadratmeter sammen med en anden mand, med udsigt til et par timers gårdtur, som den eneste tid under åben himmel du har hele dagen. Så længe du kan stole på din næste mand ikke stikker dig til vagterne, som sladrer til direktøren, så går det nok. Så længe du ikke eksploderer over alt for lidt, der pludselig bliver alt for meget, så er der håb endnu.

Sandheden er at alt håb er ude. I hvert fald så længe du er herinde. Det eneste du ønsker er at komme ud på den anden side af murerne, finde din kone og så forklare hende hvorfor. Hvorfor du slog din egen bror ihjel. Forklare hende hvorfor det var vigtigere at gøre det end at blive sammen med hende. Forklare at hvis ikke du havde gjort det, var de blevet dræbt af den anden familie. Du havde intet valg. Det er i hvert fald det, du har overbevist dig selv om de sidste mange år.

Planen er at stikke af gennem kloakken fra blok B. I fængselskirken har Præsten, lederen af fængslets menighed, lavet hul ned til kloakken. Aftalen er simpel – penge. Så snart du kommer ud på den anden side, skal du donere en helvedes masse penge til fængslets kirke gennem anonyme kilder. Du har informeret de andre i gruppen om planen, men ikke Kongen som det ellers hører sig til. Som regel er du på god fod med Kongen, men Præsten vil kun samarbejde, hvis Kongen ikke ved noget. Præsten anser Kongen for en ukristelig djævel og des mindre han ved, jo bedre. Flugten sættes i gang, lige så snart du får en klarmelding fra menigheden, højst sandsynligt Degnen, om at kysten er klar.



Fisken

Der er to bilulykker der har ændret dit liv drastisk. Den ene sidste år, den anden da du var fem. Bilen var total smadret og det var et rent mirakel at du overhovedet overlevede. Da redningsfolkene fandt dig, havde du siddet fastspændt på bagsædet af bilen i din børnestolen. Det var den eneste del af bilen, der ikke var sammenkrøllet. Det tog dem tre intensive timer at komme ind til dig. Under hele operationen sagde du ikke et kvæk. Dine forældre kunne have været elskværdige, næstekærlige og velsete mennesker, men du har ikke selv nogen minder af dem.

Efter ulykken blev du placeret på et børnehjem. Det var et typisk dansk kristent børnehjem, der altid vil det bedste, men samtidig fuldstændig negligerede at du indtil da havde fået en muslims opvækst. Ikke at det gjorde den store forskel. Der gik ikke lang tid før advarselsblinkende gik hos de ansatte. Du havde svært ved at knytte dig til andre personer. Børnepsykologerne talte højt og længe, men det hjalp dig et fedt. Igennem en lang årrække blev du flyttet fra børnehjem til børnehjem i håb om at finde et sted, hvor du kunne finde tilpas, men det havde i stedet den modsatte effekt. Du udviklede en fobi overfor autoriteter, og gjorde som regel det modsatte af, hvad de gerne ville have dig til. Da du først blev gammel nok, stak du af ved den første mulige lejlighed.

Du levede på gaden og fandt hurtigt ligesindede. Ikke just guds bedste børn, men de var bedre selskab end de voksne pikhoveder fra børnehjemmene. Dagene gik med småulovligheder, være stik-i-rend-dreng for pusherne, biltyveri og så lærte du endelig om Allah igen. Det var som at vende hjem igen. Desværre blev du taget et par gange for dine småkriminaliteter, men eftersom du havde stukket af fra børnehjem flere gange end de orkede at tælle, opgav systemet at sende dig på hjem igen. Du fik lov at bo på gaden.

Intet varer dog evigt og din plads i paradiset skulle hurtigt forsvinde igen. I havde hugget en bil og kørte joyride gennem byen med 120 kilometer i timen. I havde travlt med at drikke, sniffe coke og skruer på anlægget til at I opdagede familien på vej over gaden. Moren og babyen i barnevognen blev blæst væk, mens I forskrækkede og desperate forsøgte at dreje fra, men for sent. I endte ind i siden på en parkeret bil. De andre stak af, men du kunne ikke komme ud. Du havde heller ikke lyst. Faderen overlevede og det var hans vidneudsagn, der gav dig fem år for uagtsomt manddrab. Det var ikke engang dig der kørte bilen, men det var valgør og du skulle gøre til et eksempel.

Så her er du nu. Den nye i buret. 17 år. Det er nemt nok at spille hård udenfor, Udenfor skal man bare se ondt på folk og de skifter fortov. Det er lidt sværere i et maksimum sikkerhedsfængsel, hvor 80% af de indsatte er dømt for vold eller det der er værre. Men du prøver i hvert fald, for der er kun fire regler, man lever efter i et fængsel:

Regel nummer 1: Vis aldrig svaghed

Regel nummer 2: Vis loyalitet til fanger. Fuck vagterne

Regel nummer 3: Bevar kontrollen

Regel nummer 4: Pas dig selv

Så længe reglerne bliver overholdt, er det til at holde ud at bo på 5 kvadratmeter sammen med en anden stodder, med udsigt til et par timers gårdtur, som den eneste tid under åben himmel du har hele dagen. Så længe du kan stole på din næste mand ikke stikker dig til vagterne, som sladrer til direktøren, så går det nok. Så længe du ikke eksploderer over alt for lidt, der pludselig bliver alt for meget, så er der håb endnu. Og så længe en eller anden klam idiot ikke ser sig varm på dig. Det er i det mindste det de siger. Fuck dem. Fuck dem og deres regler. Du passer i hvert fald ikke dig selv. Ikke længere. Der gik ikke mange dage herinde før du var tilsluttet Muslimerne, men da de smadrede en anden fange for bare at være i vejen så blandede du dig. Du brød regel nummer fire. Du kunne sgu da ikke bare lade det stå til. Stakkels stodder, mand. Det kostede dig en tur på sygeafdelingen og du blev smidt ud af muslimerne. Du kan stadig snakke med et par af dem, men de fleste af dem vender dig ryggen. Heldigvis har du fundet dig et par venner, som du indtil videre kan stole på.

Manden med planen, er gruppens ubestridte leder. Han er en gammel rotte, men hjernen fejler ikke noget. Hans eneste ønske er at komme ud til sin kone han ikke har været sammen med i tyve år.

Pimpen, var som navnet antyder alfons på den anden side af murerne. Indenfor murerne går der rygter om, at det nu er ham der er kællingen. Pimpen skulle mere end en gang være blevet misbrugt af fængslet selvudnævnte velkomstkomite, de hårdt pumpede bøsser - Sirenerne.

Tyven, er gruppens cool cat og idealist. Han tror at de rige har for mange penge og at det er hans samfundsplicht at hjælpe dem af med større summer. Desværre var retssystemet ikke enig.

Psykoboy er faktisk ikke som gal i hovedet som navnet antyder. Han har bare lidt sensitiv omkring sin vægt, så man skal nok holde sin kæft, hvis man gerne vil blive ved med at kunne gå eller spise uden at bruge et sugerør.



Pimpen

Du havde det hele; bundte af penge, coke i spandevise og lækre kællinger. Du var the man, sugardaddy, alfonsen over alle alfonsere, eller kort og godt Pimpen.

Lige siden du fik hår på tappen, har din eneste drøm været at blive pimp. De havde det hele. Ville de have fiske skulle de bare sige til, og de var respekterede for de havde noget andre ville have. Det er sådan det hele fungerer – du får respekt, hvis du har noget du kan tilbyde, som de andre ikke har. Men det

kræver arbejde. Du skal sørge for du har de lækre sild, træne dem op, sørge for tøserne ikke løber over til de andre pimps og at de ikke tager alt for meget dope. Det er fint nok, de er afhængige, for så bliver de ved med at vende tilbage til dig, men de skal heller ikke være så knokkel skæve at de ikke kan koncentrere sig om deres arbejde.

Og du var en super pimp. Det var det du var født til, men lykken er en luder, der sælger sig for billigt. Du blev bustet af panserne for alfonseri, narkohandel og vold mod og sex med mindreårige. Magen til lort. Du gav folk, det de gerne ville have og pigerne fik det de gerne ville have. Alle var glade, men sådan ser folk det ikke. Slet ikke når det er valgår. Så nu sidder du her i fængslet med udsigt til ti år før første prøveløsladelseshøring.

Herinde har du intet at tilbyde de andre fanger. Du har ikke lækre damer, dope eller bestikkelsespenge. Du kender ikke én som kender én. Du har ingen forbindelser og må tage til takke med dem, du kan. Dit possé nu er en håbløs broget flok, men de ser i det mindste ud til at være nogenlunde loyale.

Manden med planen, er gruppens ubestridte leder. Han er en gammel rotte, men hjernen fejler ikke noget. Hans eneste ønske er at komme ud til sin kone han ikke har været sammen med i tyve år.

Fisken, der er ny og gruppens utilpassede teenager. Udenfor murerne stjal han biler og indenfor forsøger han bare at gennemføre sine tre år før nogen slår ham ihjel eller det der er værre.

Tyven, er gruppens cool cat og idealist. Han tror at de rige har for mange penge og at det er hans samfundspligt at hjælpe dem af med større summer. Desværre var retssystemet ikke enig.

Psykoboy er faktisk ikke som gal i hovedet som navnet antyder. Han har bare et par ømme punkter man nok skal holde sin kæft med, hvis man gerne vil blive ved med at kunne gå eller spise uden at bruge et sugerør.

Sandheden er, at du kun hookede op med dem for at undgå Sirenerne. Sirenerne. Det navn giver dig kvalme og du får næsten tårer i øjnene bare ved tanken om det de fem pumpede svin gjorde mod dig i bruseren. Indtil videre er det lykkedes dig at holde det hemmeligt for de andre. Det vil sige at de spørger i hvert fald ikke. Det kunne heller ikke ses på dig. Du var ikke smadret og du fik ikke brækket noget. Du fik flækket røvhullet, men det var også det eneste. For du gjorde ikke modstand. Du turde ikke. Du kunne skyde dig selv for at være en så stor kujon. Det er ikke det din katolske opdragelse har lært dig. Bøsser er undermennesker, der bliver smidt i helvede. Men hvad gør det så dig til? I fængselstermer svag og dermed en man kan træde på. For der er kun fire regler man som fange skal overholde:

Regel nummer 1: Vis aldrig svaghed

Regel nummer 2: Vis loyalitet til fanger. Fuck vagterne

Regel nummer 3: Bevar kontrollen

Regel nummer 4: Pas dig selv

Så længe reglerne bliver overholdt, er det til at holde ud at bo på 5 kvadratmeter sammen med en anden mand, med udsigt til et par timers gårdtur, som den eneste tid under åben himmel du har hele dagen. Men du brød regel nummer et. Den vigtigste. Du var et skvat. En kælling. Dømt til et liv i helvede. Pis.