

BAGGÅRDSPUMA

EN DREJEBOG AF SIGURD BUCH KRISTENSEN

”

**Drama'tik (græsk): scenisk digtning;
voldsom oplevelse; stærkt bevæget handling...**

”

**Drejebog: det endelige manuskript til en film, med dialog
og detaljerede angivelser af den enkelte scenes indhold og karakter...**

”

Instruk'tør (fransk): person, der giver vejledning; iscenesætter...

FORORD: I Nattens skær

Alt har en begyndelse. Det samme har Baggårdspuma.

Det hele startede tilbage i oktober måned sidste år. Jeg var i gang med teksten til udgivelsen "Natteravne", da ideen til drejebogen her dukkede op. Siden har ideen været meget igennem, og det færdige resultat er stærkt påvirket af fortælleformer, erfaringer og samtaler med en masse mennesker om alt mellem himmel og jord, i forbindelse med arbejdet og skabelsen af drejebøger.

Det er endt som en krimi, og så alligevel ikke. Resultatet blev ikke som planlagt. Der kom andre ting ind efterhånden som jeg arbejdede med drejebogen. Men den noget frie foromtale har heldigvis givet mulighed for lidt af hvert, og det har jeg så arbejdet ud fra. Men fortællesekvenserne, bipersonsrollespillet og strukturen var aldrig en del af planen, og derfor tør jeg ikke stå inde for hvordan det måtte virke i praksis.

Jeg har forsøgt at lave en drejebog der både er spændende og let at køre, underholdende at spille og som samtidig er en mindre udfordring. Meningen er, at spillerne både skal suges ned i Dan Turélls Vesterbro for en stund, men samtidig også at de skal udspille en historie om grådighed, druk, dunkle begivenheder og jazz i ly af whisky flasken og den bølgende røg. Dette er både leg og alvor. Men frem for alt er det rollespil – historiefortælling. Udgangspunktet for meget af Baggårdspuma.

Der er dog ingen krav eller forventninger, hverken til dig eller dine spillere. Spillet tager den tid det tager, i får den oplevelse i får og så længe i hygger jer, er mit personlige mål nået. Jeg håber det virker, jeg håber i får det sjovt, og jeg håber det vil tale til jer, så i kan høre suset i Vesterbros gader, når natten ligger tungt og ånder. God fornøjelse!

*- Sigurd Buch Kristensen
Slutningen af april 2004*

INDHOLD

I Nattens Skær

Forfatterens kommentar

Skæve Måne

Handlingen og strukturen

Sekvens & Sus

Metoderne

Morgen Jazz & Whisky

Scenekataloget

Spejlets Facader

Hovedroller, biroller og fortællekort

Død Junkie

Efterskrift

KOLOFON

Ide og tekst: Sigurd Buch Kristensen

Denne drejebog er skrevet til Orkon 2004 som en del af P:F:A. Derfor skylder jeg mine mentorer Martin Svendsen og Kristoffer Apollo en stor tak for støtte, rådgivning, tid og hjælp. Derudover skylder jeg Natural Born Holmers, Lars Vensild og Frederik B. Olsen en ekstra klapsalve, for ikke at glemme selve Orkon. Jeres arbejde er uvurderligt – tusind tak! Yderligere en speciel tak til Thais Munk for de meget vigtige samtaler vi havde over nettet...

HISTORIEN: Skæve måne

Han kiggede op. Månen stod skævt på det store sorte tæppe over ham. Han tog endnu en slurk af flasken. Det smagte fælt, men det ragede ham et vist sted. Det hele ragede ham faktisk et vist sted. Også hende luddereren ovre på den anden side af gaden. Hvor falsk og gennemsigtig.

Han trængte op i hende. Stødte voldsomt og hårdt. Hun ænsede det nærmest ikke. Reagerede ikke på hans brutale indtrængen. Det var hendes job ikke at reagere. Ikke at gøre modstand. Hun modtog ham, skønt hans ånde stank af sprut.

Vi er på Vesterbro - Distriktet.

Undergrundslivet er fordærvet og råddent. En alkoholiseret mand, der går under navnet *Skarven*, har hele Distriktet i sin hule hånd. Han styrer barer, bordeller, sexbiografer, hoteller og al den sorte handel. Han er eftertragtet af politiet, men ingen ved hvor han opholder sig. Det siges han skifter bopæl for hver eneste nat. Men man ser ham tit i dagligdagens bybillede, som en sky og træt sjæl.

Denne *Skarv* har en dødsfjende. En mand de fleste kender som *Slagteren*. *Slagteren* arbejder hårdt på at undergrave *Skarvens* forretning, og udnytter det pres politiet allerede lægger på *Skarven*. Men *Slagteren* har undervurderet *Skarvens* magt og styrke, hvilket får fatale følger.

Samtidig, hjemsøges Distriktet af en natteravn. En journalist der snuser omkring i gaderne, og en kriminalinspektør, der lugter blod i mørket. Begge på jagt efter noget eller nogen. Journalisten er på jagt efter sin egen skygge, og kriminalinspektøren er på jagt efter en fugl uden følelser.

SYNOPSIS

Handlingen i denne drejebog er ret simpel, men spredt. En intern magtkamp i Distriktet er under opsejling – *Slagteren* vil have fjernet *Skarven* fra magten. Men *Skarven* lugter hans planer, og likvidere ham en nat hvor han, skide fuld, rager sig vej gennem Vesterbros gader.

Kriminalinspektøren finder liget, og lugter noget stort, alt imens en journalist selv kommer på sporet af sagen. *Skarven* lader sin hverdag gå som den altid har gået, mens han jagtes af to brændende ildsjæle. Den ene, som har mistet en ven, den anden, som jagter Københavns største forbryder i mands minde.

Hvem der finder ham først, er ikke til at sige. Men en ting er sikkert, *Skarven* skal nok slippe væk i sidste ende.

STRUKTUR

Drejebogen er delt op i 4 forskellige sideløbende historier, som der skal klippes imellem. Det vil sige, at der op til mordet skal klippes imellem de 4 roller og deres scener hver især, mens du på den anden side af mordet, kun skal krydsklippe mellem 3 sideløbende historier.

Ind imellem afbrydes spillet af nogle fortællesekvenser. Disse fortællesekvenser giver et lille hul i handlingen, og rum til spillerne så de kan fortælle nogle historier i fællesskab. Nogle historier om hver rolle, som påvirker den videregående handling der kommer på den anden side af fortællesekvensen.

For at du kan danne dig et bedre kronologisk overblik af scenerne og fortællesekvenserne, vil jeg foreslå dig at tage et kig på fortællekortene og scenekataloget. Ellers kan du bruge "flowchartet" herunder for en meget kort gennemgang af den kronologiske struktur i selve spillet.

Strukturel gennemgang

Spillerne præsenteres for metoden og strukturen af Baggårdspuma. Rollerne udleveres, og spillet starter, efter alle er afklaret med rammerne for rollespillet, fortællesekvenserne og historien.

1. del: Optakt

Første fortællesekvens: Slagteren

Først er der en optaktstekst som du læser højt for spillerne. Derefter kommer den første fortællesekvens, og så følger nogle scener indtil 2. del sætter ind.

2. del: Optrapning

Anden fortællesekvens: Skarven

Historierne fortsætter i vekslende rollespilscener. Der indgår en optrapning til mordscenen.

3. del: Vendepunkt

Tredje fortællesekvens: Kriminalinspektøren

Her kommer drejebogens vendepunkt. Mordet "gennemgås" i den tredje fortællesekvens, og herefter følger konflikt optrapningen til klimakset.

4. del: Klimaks

Fjerde fortællesekvens: Journalisten

Historien afsluttes i den fjerde fortællesekvens.

INDIVIDERNE & DERES HISTORIER

Hver rolle har, som nævnt tidligere, en sideløbende historie op til mordet. Disse sideløbende historier møder hinanden ved mordscenen, og smeltes så mere eller mindre sammen til en udtoning – jagten på Skarven. Herunder præsenteres de 4 rollers individuelle, og sideløbende, historier. Overordnet og kort.

Slagteren: Han arbejder indædt på at vælte Skarven af magten, men han undervurderer Skarvens magt. I hans jagt på Skarven, bliver han selv offer for et baghold og i sidste ende sin egen død. Slagterens historie er noget kortere end de andres, da han bliver dræbt ved historiens vendepunkt.

Skarven: Han lever hver dag i en kamp for at holde politiet og Slagteren på afstand, hvilket bliver hårdere og hårdere. Men alligevel nyder han nattelivet fuldt ud. Skarven er dog ikke den store bagmand selv, men blot andet led i hierarkiet.

Kriminalinspektøren: Han arbejder hårdt på at optrevle Skarvens tykke net, og i hans stræben lykkes det ham at rydde en opgang med et skjult bordel og en narkorede styret af Skarven. En jagt gennem Vesterbros gader på en forbryder uden samvittighed, han aner bare ikke at han ikke er ene om denne jagt. Samtidig mødes han af og til med hans gode ven, Journalisten der følger med ude på sidelinjen.

Journalisten: Med en kæreste der lige er skredet, sidder han i lort op til halsen. Han drikker for meget, passer ikke sit job og rager rundt blandt luddere og pushere på billige hoteller nætterne ud. Han mødes med sin ven, Slagteren, som fortæller ham om sine planer, og af og til snakker han med Kriminalinspektøren, der også er en af hans venner. Han fyldes med hævnthørst da han finder ud af Skarven har likvideret Slagteren. Nu overtager han Slagterens plads, i kampen for at finde og dræbe Skarven.

FORTÆLLETEKNIK: Sekvens og sus

En mand der går ned af gaden. Hurtige skridt. Lang jakke. Skægstubbe. Han drejer ind på et værtshus. Bestiller whisky og sætter sig. Han kigger. På gaden han lige har forladt. På facaderne. På folkene udenfor. På vinden der flår i vinduer, frakker og ansigter. På tiden der suser forbi hans trætte øjne.

Da drejebogen indeholder forskellige fortælle elementer og fremgangsmåder for rollespillet, vil jeg her kortlægge dem i rækkefølgen: klipning, scenerne og deres afvikling, birollerne, fortællesekvenserne og instruktøren. De er alle metoder for rollespillet i drejebogen, og derfor alle centrale. De kan virke stramme og indviklede, men i virkeligheden er de ganske enkle.

KLIPNING

Da der kører 4 sideløbende historier i drejebogen samtidig, som støder sammen af og til, er klipning en utrolig stor del af rollespillet. Du skal som spilleleder klippe mellem historierne, både ved at springe fra scene til scene, men også ved at klippe fra konflikt til konflikt.

Egentlig er det ret simpelt da scenerne er sat op kronologisk i scenekataloget, men udfordringen kommer i at fornemme på spillerne hvornår der ikke er mere at komme efter i den pågældende scene. Rent praktisk fungerer klipning sådan at du "springer" fra scene til scene – du klipper mellemstykkerne ud af handlingen. Dette er dog allerede gjort for dig, så du skal bare sørge for at i kommer videre på de rette tidspunkter.

SCENERNE & DERES AFVIKLING

Alle scenerne er bygget ret simpelt op. Der er en oversigt over hvilke roller der deltager, både hovedroller og biroller, og så er der en beskrivende tekst der fortæller, hvor det er og hvad der sker, samt en kort beskrivelse af de ting som du skal gøre i scenen, hvis der er nogle specifikke opgaver til dig.

Du skal så bare overlevere det skrevne til de pågældende spillere der er med i scenen.

Der skulle så gerne være rigelig med plads til dig som spilleleder for at improvisere over beskrivelserne, men jeg vil anbefale dig at holde dig til scenens handling for de enkelte historiers skyld.

Når scenen så er udspillet og du kan fornemme spillerne, eller handlingen, vil videre, så klipper du til næste scene. Du bestemmer selv om du vil gøre det hårdt ("*Godt, videre til næste scene...*"), eller om du vil gøre det mere stemnings bindende ("*Du står nu i...*"), så det virker mere som om i klipper videre i historien, til et andet sted på et andet tidspunkt eller til en helt anden situation. Bare i kommer videre i handlingen.

BIROLLERNE

Som i scenarierne "Bondemænd og Biavlere" af Frederik Berg Olsen, "Erindringernes Manuskript" af Brian Rasmussen og "Ave Adam" af Dennis Gade Kofod spilles birollerne i denne drejebog af spillerne. Det betyder, at udover deres hovedroller, skal de samtidig spille de biroller der dukker op efterhånden som scenerne, og derved handlingen, skrider fremad.

De biroller som de spiller er beskrevet i deres roller, og derfor ved de allerede hvordan de skal spille dem. Det eneste du skal sørge for, er at aktivere dem i de rette scener og på de rette tidspunkter.

Det betyder at de spillere som ikke deltager med deres hovedrolle i en scene, bliver aktiveret som en aktiv del af spillet, i stedet for at sidde og se på. Der vil dog komme masser af passager hvor ikke alle spillerne deltager, men det gør heller ikke noget, for så får de en lille pause hvor de kan være tilskuer til en af de andre historier, samt tænke over deres egen.

Forbered dog spillerne på denne metode inden spil, så de er klar over hvordan det fungerer.

FORTÆLLESEKVENSERNE

Som en sidste, men ret vigtig, del af drejebogen kommer fortællerrollespillet, som er at finde gennem fortællesekvenserne. Fortællesekvenserne fungerer som en slags brud i handlingen, både for at få en lille pause fra rollespillet, men også for at hive nogle vinkler, perspektiver eller fortællinger frem i lyset, som bidrager til selve handlingen.

Fortællesekvenserne er ret enkle. Når i når frem til dem, klipper du og indleder fortællingen som der står skrevet (Se "Scenerne" senere) i scenekataloget. Det er så meningen at spillerne tager over og fortæller i fællesskab. Jeg vil dog stærkt anbefale dig at du, før i starter med at spille overhovedet, forklarer spillerne hvordan de skal gøre. Der gælder nemlig en slags regler indenfor fortællerrollespillet, som spillerne skal overholde når de fortæller sammen. Jeg har ridset dem op herunder.

- 1) *Spillerne skal lytte til hinanden, og give plads til hinanden. De må ikke afbryde hinandens fortællinger.*
- 2) *Spillerne skal fortælle i 3. person (dvs. de, han, hun o.s.v.) og lave åbne slutninger så de andre har lettere ved at tage over.*
- 3) *Spillerne skal forholde sig til oplægget, genren og historien, ellers kan historierne hurtigt falde til jorden.*

Fortællesekvenserne har spillerne hver især, alt efter deres rolle, fået udleveret på 4 fortællekort. På hvert fortællekort er der ridset en fortællesekvens op. Hver fortællesekvens består af en kort indledning og derefter 3 dele. I hver del er der en beskrivelse af delens handling, en opgave til den pågældende spiller og et exit, altså delens slutning.

"Handling" og "exit" er det samme på alle fortællekortene, men de enkelte spilleres opgaver er forskellige, og derfor skal du som spilleder gøre hvad du kan for at alle kommer med og får fuldført deres opgaver. Hvis nogen f.eks. "stikker af" og springer fremad i handlingen, må du forsøge at komme lidt tilbage f.eks. ved at spørge den spiller der mangler at fuldføre sin opgave: "Men hvad skete der før det?" På den måde kan du sørge for at alle får deres del af fortællingen med, men hvis det er, så lad bare spillerne fortælle derud af – i har ikke travlt.

Du har selv, i scenekataloget, et eksemplar af alle fortællesekvenserne efterhånden som de dukker op. På dine er de enkelte spilleres opgaver dog blevet noteret, så du kan holde øje med hvornår de fuldføre deres forskellige opgaver.

INSTRUKTØREN

Inden scenekataloget starter kommer her de sidste par ord. Din rolle som spilleder er grundlæggende at instruere spillerne. Du skal igangsætte deres rollespil, og stille ledende spørgsmål til den pågældende situation, hvis de går i stå, men du bestemmer helt selv hvor meget beskrivelses arbejde du vil lægge bag præsentationen af scenerne. Du bestemmer også helt og holdent selv hvor stor en plads du vil have i fortællesekvenserne. Bare du igangsætter rollespillet.

Jeg har derfor været en kende sparsom med beskrivelserne af de forskellige scener, hvorimod din indledning til fortællesekvenserne måske er mere fyldig.

SCENERNE

MORGEN JAZZ & WHISKY

Morgen jazz. Morgen whisky. En dræber der suger sjælen ud af sit hylster, så snart øjnene lyser i mørket. Den fugtige madras. Den skærende larm fra gaden. De tusinde neonlys der blinker. I møde kommende og lunefuldt fristende. Altid levende. Altid vågen. Byen.

P R O L O G

LUNEFULDT GRAMMOFON SPIL

Fra et åbent vindue i en baggård, glider lette jazz toner ud i den blide morgenvind. På den anden side af vinduet ligger en mand, på en seng med gullige lagener. Der stinker af røg, sprut og hor, og på natbordet står et fyldt askebægre, en halvtømt whisky flaske, et glas og mellem aske, skodder og spildt whisky ligger en slidt pistol.

Manden ånder tungt. Han ryster en smule på hånden, som han hiver i sin smøg. Hans blik er søvnigt. Hans ansigt er fyldt med skægstubbe. Han stirrer op i loftet. Monoton og roligt. Han puster røgen ud. Det banker på døren. Skarven retter sig op. Han studere den...

...Og drejer rundt om hjørnet med et målrettet blik, og hænderne i jakkens dybe lommer. Han krydser over gaden. Går videre i et fast tempo. Han har sorte rander under øjnene, og et presseskilt dinglede om halsen. Mellem hans læber hænger en færdigrullet tobak pind. Rygende og dampende i den kolde morgen luft. Han nærmer sig målet. Gerningsstedet og dagens historie. Han kan allerede føle sine fingre arbejde på skrivemaskinens taster, da han hiver sin blok og blyant frem. Men en betjent afviser ham...

...Med en fast og stærk arm. Journalisten brokker sig, men nogle andre betjente tager over, mens han selv vender tilbage til liget. Han studere skyerne, og drejer derefter blikket ned mod den dræbte. En mand i 30'erne med størknet blod udover hans fine jakkesæt. Kriminalinspektøren studere hans tomme øjne, hans ejendele der er klemmt ned i små plastikposer og hans billede af konen. Hans ører opfanger de lette jazztoner der fylder baggården. Han retter blikket mod det åbne vindue, hvor grammofonen slynger noderne ud i små stød. Han smiler for en stund, før han vender sig mod sine betjente, og giver dem de sidste ordre...

...Mens han ventende bestiller en kop kaffe, og sætter sig ved et af de små cafeborde tæt ved vinduet. På gaden uden for er regnen lige sat ind. Han tager en slurk af sin kaffe. Han er træt. Både af livet og tilværelsen, men især af øgenavnet. Slagteren. Han siger det for sig selv, mens han læner sig tilbage og...

...Skarven træder ud af døren, mens journalisten sætter kurs mod banegårdens cafe og kriminalinspektøren stille og roligt begynder på dagens rapport. En ny dag er vågnet op til en ny verden...

FORTÆLLESEKVENNS: SLAGTEREN

... DET SORTE JAKKESÆT

Indledning: Han smilte. Lidt skævt, og lidt uvedkommende. Han tog en slurk af sin kaffe. Den smagte som den altid havde gjort på banegårdens cafe. Af sæbevand og industribøner. Han så ud på gaden. Det hvirvlede rundt med mennesker, cykler og biler. Regndråberne ramte de tunge ruder. Han vendte sit blik mod journalisten. Skægstubbe og sorte rande under øjnene. Et træet menneske. Han hev en pose med småpenge frem, og smed den over til journalisten, der stoppede den i lommen. "Kan du huske Strippel?" Journalisten nikkede mens han tog sig en slurk af sin kaffekop. "Det var sgu' en hård negl!" Slagteren studerede igen gaden. Han talte regndråber med øjnene, mens hans ord passerede bordet og stille tonede ud i noget der virkede fjernt. Facaderne, ansigterne og kaffens mørke dyb.

OPGAVERNE

1 del: Den rige forretningsmand Strippel handler narko hos en af Skarvens pushere. Han er en vigtig kunde for Skarven, da han hjælper ham. Slagteren opsnuser disse informationer, og beslutter sig for at rydde ham af vejen. Han overvære et møde mellem Skarven og Strippel på en cafe. **Exit:** Slagteren skygger Strippel da han forlader cafeen.

2. del: Strippel går hen på Skarvens Hotel Paris for at overnatte. Hans værelse overvåges af en vagt uden for døren, men det lykkes alligevel Slagteren at likvidere Strippel om natten. **Exit:** Slagteren sniger sig væk i ly af mørket, tilbage til sin lejlighed.

3. del: Om morgenen ringer telefonen tidligt. Kort efter samtalen stormes bygningen af politiet, og Slagteren er nød til at flygte. Han løber hen til journalisten, hvor han bliver indkvarteret i lejlighedens tilhørende kælderrum. **Exit:** Slagteren går under jorden til sagen indstilles efter en måned.

Skarven

- 1. del:** Hvor opsnuser Slagteren informationerne om Strippel?
- 2. del:** Beskriv hvordan Slagteren kommer ind på værelset.
- 3. del:** Hvordan skjuler journalisten Slagteren?

Slagteren

- 1. del:** Hvad hjælper Strippel Skarven med?
- 2. del:** Beskriv gåturen/skygningen hen til Hotel Paris.
- 3. del:** Hvem ringer, og hvad siger den pågældende person?

Kriminal...

- 1. del:** Hvad drøfter de til mødet og hvordan høre Slagteren det?
- 2. del:** Beskriv mordet på Strippel.
- 3. del:** Hvordan ryster Slagteren politiet af sig?

Journalisten

- 1. del:** Beskriv cafeen hvor mødet holdes.
- 2. del:** Hvordan kommer Slagteren uset væk fra hotellet?
- 3. del:** Beskriv jagten på Slagteren set fra politimændene.

1. SJUSSEN & HUSTAGENE

Roller: Skarven og pusheren Fugl

Det er tidlig morgen. Skarven står og studere udsigten gennem hans vindue på Hotel Paris.

Det banker på døren, og pusheren Fugl kommer væltende ind af døren. Han har vigtige nyheder til Skarven, da han kan fortælle hvor Slagteren opholder sig i Distriktet i disse dage.

Skarven vil ikke have Slagteren dræbt endnu, så han fortæller pusheren Fugl hvad han skal gøre. Han skal lokke Slagteren i et baghold, ved at lade som om han vil stikke Skarven og hjælpe Slagteren (Se scene 7).

Scenen slutter da Skarven igen er alene på værelset.

Spilleleder: *Få Skarven til at beskrive udsigten denne tidlige morgen, før Fugl ankommer. Brug evt. ledende spørgsmål. Efter Fugls ankomst er det vigtigt at du gør Skarven opmærksom på at han har en speciel plan, så han ikke overlever forkerte instruktioner til Fugl.*

2. MORGENSEX

Roller: Journalisten og luddereren Gitte

Det er op ad formiddagen. Journalisten ligger i sin seng med luddereren Gitte, som han hev med hjem aftenen forinden. Han ager hendes blonde lokker blidt.

De knepper, og bagefter skrider Gitte. Journalisten smider sig tilbage i sengen med en smøg. Nu ville en kop kaffe hos Ricco's gøre godt – men så ringer telefonen.

Spilleleder: *Stil ledende spørgsmål til deres morgensex. Hvordan føler Gitte det, og hvad med journalisten? Er det godt? Lad dog være med at trække den længere end højst nødvendigt – men sørg for at det hele kommer med, og gå først videre når journalisten "kommer".*
Beskriv/fortæl bagefter hvordan Gitte gør sig klar til at skride, og hvordan journalisten trækker sit tøj på.
Klip med det samme telefonen ringer og gå så videre til scene 3.

3. OPKALDET

Roller: Slagteren og journalisten.

Slagteren ringer, fra sin lejlighed, til journalisten for at aftale et møde med ham senere på dagen ved banegårdens cafe. Slagteren lyder distraet i telefonen, og journalisten ret træet, efter en nat uden søvn og en fysisk udfoldelse fra morgenstunden af.

Midt i samtalen hører Slagteren en dør der smækker i den anden ende af røret. Det er selvfølgelig Gitte som lige er gået, men Slagteren aner ikke at journalisten havde gæster på besøg.

Scenen slutter når en af dem lægger på. Klip derefter til scene 4.

Spilleleder: *Beskriv Slagterens lejlighed kort før han griber knoglen og ringer til journalisten. Forsøg at plant den smækkende dør som et lille pust, hvis samtalen er for kort eller død. Træk dog ikke scenen ud, det er meningen den skal være forholdsvis kort.*

4. TRAPPERNE

Roller: Kriminalinspektøren, assistent Schmidt og junkien Ralf.

Kriminalinspektøren og hans assistent er rykket ud til en lejlighedsbygning. De har fået et anonymt tip per telegram, og det lader til at holde stik. Det er en værre narkorede, og på 3. etage ligger der da også et skjult bordel.

Da de banker på døren kommer en junkie ud og åbner. Han er ikke vild med politiet, og vil ikke lukke dem ind i starten, men på et tidspunkt giver han efter og lukker de to betjente ind. Scenen slutter da junkien lukker de to betjente ind.

Spilleleder: *Få de to betjente til at beskrive opgangen, ved at stille spørgsmål til de to betjente på skift. Hvordan ser dørene ud? Er der navneskilte? Er tapetet flosset? Stinker der? Hvordan ser vinduerne ud? På den måde bliver opgangen beskrevet mens de går op ad trapperne på vej mod øverste etage.*

5. TAXITUREN

Roller: Skarven og taxichaufføren Ole.

Skarven bevæger sig ned fra værelset til gaden hvor en taxi venter. Han sætter sig ind i den, og bilen kører. Destination: Valby hvor Chefen afventer ham til det ugentlige møde. Vognchaufføren snakker om løst og fast, mens Skarven virker træt og mest af alt er kort for hovedet.

Da de svinger rundt om et hjørne, kan Skarven se at der er gang i den ved Korea (Se scene 4 og 8) i Absalonsgade. Der holder en politivogn ude foran bygningen. Turen fortsætter til de når til Valby Villaen, og scenen slutter da Skarven stiger ud af vognen.

Spilleleder: *Hvordan reagere Skarven på situationen med hans narkorede? Bare lad dialogen gå sin vante gang mellem chaufføren og Skarven. Hvis det virker dødt, kan du altid beskrive turen til Valby ganske kort, og spørge til hans forventninger til mødet.*

6. HOS RICCO'S

Roller: Journalisten, bartenderen Max og stamkunden Jørgen.

Journalisten er gået ned til Ricco's, en hyggelig cafe i Saxogade, hvor han får sin daglige kaffe, snakker med Max og læser dagens forskellige aviser. Journalisten skal selvfølgelig have sin sædvanlige kop kaffe, og ellers går snakken.

Den morgen er stamkunden Jørgen den eneste til stede, og han kan fortælle hvad der sker i nabogaden. Politiet er rykket ind i narkoreden Korea. Udover det ævler Jørgen løs om alt mellem himmel og jord i Distriktet.

Scenen slutter når du fornemmer det er bedst at gå videre, eller når du kan fornemme på spillerne at de gerne vil videre.

Spilleleder: *Beskriv cafeen, lokalet og stemningen denne tidlige morgenstund. Lad så bare snakken gå de tre personer imellem, og klip når der ikke er mere at komme efter.*

7. EN HÅNDRÆKNING

Roller: Slagteren og pusheren Fugl.

Et anonymt sted i Distriktet sidder Slagteren sammen med pusheren Fugl, som har sat et møde i stand med Slagteren per telegram, under det påskud at han kan hjælpe ham. I stedet overfalder Fugl Slagteren og det kommer til slåskamp. Det lykkes til sidst Slagteren at rulle ham rundt, og holde ham fast. Han lægger sin kniv mod Fugls strube, og presser ham for informationer. Hvor bor Skarven?

Da han har fået sine informationer, skærer du igennem og fortæller at da Slagteren vil slippe ham, går det galt. Fugl ligger livløs på jorden med en kniv i halsen. Fugl skal altså dø.

Spilleleder: *Introducer scenen for de to spillere, og lad dem udkæmpe deres slåskamp. Få dem begge til at fortælle hvad der sker, og skær så igennem når Slagteren låser ham fast. Hvis Fugl ikke selv fortæller hvor Skarven bor, må du manipulere og få ham til det f.eks. ved at sige at Slagteren rykker tættere på med kniven. Det er dig der skal improvisere ulykken og beskrive den. Hvad gør Slagteren så? Og liget, hvad med det?*

8. NARKOREDEN

Roller: Kriminalinspektøren, assistent Schmidt, junkien Ralf og luddereren Lotte.

Tilbage i narkoreden Korea er kriminalinspektøren og hans assistent kommet indenfor i bordellet. Der er en meget dæmpet belsning, en klam stank i luften og to rum med hver sin seng, samt entreen som bruges til venteværelse. I øjeblikket er der kun en ludder, Lotte, og hun ligger henslængt på en af sengene. Ralf render stadig rundt i baggrunden.

Det står betjentene frit for at afhøre, arrestere og gennemrode bordellet. Scenen afsluttes når de er færdige.

Spilleleder: *Beskriv lokalerne og bordellet for de fire spillere. Lad dem udspille scenen som de finder det bedst, og vær ikke bange for at improvisere ved f.eks. at plante heroin i madrasserne eller andet. Det er betjentene der bestemmer hvad de vil have ud af det, og du klipper bare når det virker rigtigt.*

9. VALBY VILLA

Roller: Skarven og Chefen.

Skarven sidder i Chefens stue, der oser af dyre møbler, flotte gulve og rigmands hjem. Skarven er godt plantet i en blød lænestol, mens Chefen selv uafbrudt har en smøg mellem læberne, og altid gang i en drink. Skarven bliver selvfølgelig budt, men ellers har Chefen nyt og fortælle, mens Skarven skal aflægge rapport fra den forgangne uge.

Scenen slutter når Skarven og Chefen er færdige med mødet, og de bryder op. Skarvens taxi holder ventende nede ved vejen da han træder ud i den friske middagsluft, og han bliver straks kørt tilbage til hotellet.

Spilleleder: *I denne scene er det vigtigt at du beskriver og fortæller om det rige hjem som en indledning. Hvis Chefen ikke får videregivet de rette ordre, eller spurgt til hvordan det går inde på Distriktets gader, er det din opgave at få ham til det. Brug igangsættende intermezzoer som f.eks.: "Men du skal da også lige vide hvordan det står til i Skarvens afdeling." Det er selvfølgelig også vigtigt at Skarven får overleveret sin nyhed: "Slagteren formodes så godt som død!"*

10. RANSAGNING

Roller: Slagteren og receptionisten.

Slagteren er kommet hen til Hotel Paris, hvor Skarven har et af sine opholdssteder. Han aner dog ikke hvilket værelse Skarven opholder sig i, men så er det godt at receptionisten er på pletten – han er dog ikke særlig samarbejdsvillig.

Når receptionisten er blevet "overtalt", har Slagteren travlt. Han skal op til værelset, ind, rode det igennem, opdage at Skarven ikke er der, og så ellers væk inden receptionisten slår alarm – hvilket han gør medmindre Slagteren har likvideret ham.

Spilleleder: *Sørg for at problemstillingerne de to spillere imellem er ret klare. Sæt desuden ekstra tempo og stress på Slagterens situation da han skal rode værelset igennem – han aner jo ikke om Skarven pludselig ankommer.*

11. KONTORET

Roller: Kriminalinspektøren og journalisten.

Det er blevet eftermiddag, og solen rammer ikke længere kriminalinspektørens papirs fyldte skrivebord. Træt sidder han selv ved bordet, mens journalisten sidder overfor ham i en lidt hårdere stol. Der er kaffe kopper på bordet, og en rød termokande med friskbrygget kaffe til rådighed.

Journalisten er kommet for at få dagens begivenheder hevet ud af kriminalinspektøren, så han kan skrive sig en artikel, og tjene nogle penge. Kriminalinspektøren er dog mest interesseret i at få lidt fred, og vil helst af med journalisten – også selvom de er bekendte. Han er træt, og det skal respekteres!

Scenen slutter når du mener det virker bedst.

Spilleleder: *Beskriv kontoret, og sæt scenen op for spillerne. Det vil sige, at du skal informere dem begge to om de modstridende dele i scenen. Journalisten der vil have stof til sin artikel, og kriminalinspektøren der helst vil være fri.*

12. UDTVÆRET MIDDAGS JAZZ

Spilleleder: *Teksten herunder læses højt som en udtoning af de sidste 11 scener, og som en optakt til 2. fortællesekvens.*

I udkanten af København kæmper en gul taxi sig ved frem mod Distriktet, der i eftermiddagens skinnende sol trækker sig sammen og kaster skygger over gaderne. Tusmørket begynder at lægge sig over hustagene, og et sted i Distriktet, finder en forundret gammel kone liget af en ung mand. Samtidig, et helt andet sted, sidder en mand i sin lejlighed og grubler, mens sveden løber i perler ned over panden.

En træt betjent fylder sin kop og skuer ned mod kødbyen, og ud over Halmtorvet, mens en skygge hurtigt forsvinder ind ad døren til den store bygning ved Rådhuspladsen, hvor der med store neon lysnende bogstaver står:

FORTÆLLESEKVENNS: SKARVEN

ROVUGLENS GLANS

Indledning: Mens solen går ned bag hustagene, og tasmørket stille sænker sig over Distriktet, sidder en ilter sjæl bøjet over bunker af dagbøger og noter. Han sukker dybt og kigger op. Han stirrer ind i den gullige væk, mens han tænker. Fortiden. Skal man forstå fortiden, for at kunne leve i nutiden? Han rejser sig. Beslutsomt. Han glider hen til vinduet, hvor han så mange gange før har stået og kigget ned i baggården. Bare ved et andet vindue, et andet sted.

Fortiden. Kan den overhovedet ændres? Han trækker grammofonen op, og sætter en stille plade på, der behandler jazztonerne som babyer. Med behagelig kærlighed slynges de ud i tasmørket, der nu også har lagt sig over Skarvens værelse, på Hotel Paris.

Nede på gaden parkere en taxi, og Skarven stiger ud. Samtidig smækkes døren på hans værelse, og Slagteren forlader hotellet – ud i baggården. Ud i mørket.

OPGAVERNE

1. del: Det ligger år tilbage nu, men dengang den organiserede kriminalitet for alvor rykkede ind i Distriktet, var kampen mellem to rivaliserende grupper ret intens. Det skete af og til det kom til åben gadekamp. Det meste normale var dog likvidering af hinandens medlemmer og sabotage af lagre og aktioner. **Exit:** Skarven rykker ud en aften med sine mænd.

2. del: Skarven har fået til opgave at han skal infiltrere og likvidere Bech og Bach – koste hvad det vil. Hotel Paris er under stærk bevogtning den aften, da de begge to sidder til et specielt møde. Det lykkes Skarven at trænge ind med sine 3 venner, ved hjælp af deres plan, og endda at få dem likvideret. **Exit:** Der slås alarm kort efter likvideringen, og de bliver nødt til at skride.

3. del: De flygter over loftet til Korea, og ned i baggården med to mænd lige i røven. Nede i baggården bliver Skarvens bedste ven skudt ned. Men de må videre, og det lykkes dem at fange en taxi. **Exit:** Lynhurtigt forsvinder taxien om hjørnet, men der mangler en passager. Kun 3 slap væk.

- | | |
|---------------------|--|
| Skarven | 1. del: Fortæl om en kamp mellem de to grupper på en bar.
2. del: Beskriv Hotel Paris og vagterne.
3. del: Hvordan bliver Skarvens ven ramt? |
| Slagteren | 1. del: Hvilke lagre var især udsatte for sabotage?
2. del: Beskriv deres indtrængen.
3. del: Hvad føler Skarven i det øjeblik skuddet rammer vennen? |
| Kriminal... | 1. del: Fortæl hvad de to grupper var berygtede for.
2. del: Hvad er det for et møde de holder? Planlægger de?
3. del: Beskriv jagten gennem øjnene på forfølgerne. |
| Journalisten | 1. del: Beskriv hvor groteske likvideringerne var.
2. del: Hvad er deres plan?
3. del: Beskriv den vilde taxikørsel. |

DE RIVALISERENDE

Skarvens rivaliserende gruppe kalder sig selv for *Dødsånderne* og ledes af de to potente ledere *Bech* og *Bach*. *Dødsånderne* holder til i det gamle Hotel Paris, og er under en stærk bevogtning.

13. EN DØD FUGL

Spillere: Kriminalinspektøren, assistent Schmidt og lægen Dahl.

Det er ud på eftermiddagen. Kriminalinspektøren, Schmidt og Dahl er taget ud til dagens sidste opgave: liget af pusheren Fugl. Scenen står som da Slagteren forlod den, så der er tydelige tegn på voldsom slåskamp. Der er dog ingen spor efter noget som helst. Det ser ikke specielt hyggeligt ud, selvom de efterhånden er vant til det. Lægen kan desuden fastslå dødstidspunkt, årsag og forskellige ekstra detaljer.

Hvis de roder lidt, finder de dog hurtigt en papirslap, hvor der står: Hotel Paris - Saxogade. Men tusemørket er efterhånden faldt på, og det er tid til at finde hjem igen. Scenen slutter når det virker bedst at komme videre.

Spilleleder: *Beskriv stedet for dem. Opbyg en dyster stemning. Læg vægt på de relevante ting som f.eks. sporene af slåskamp. Lad dem rode lidt rundt, og plant endelig. selv nogle spor der peger i retning af Hotel Paris, eller som kan sætte skub i en dialog. Liget er dog det centrale i scenen, så glem ikke det i al forvirringen.*

14. ENDNU ET BANEGÅRDS MØDE

Spillere: Slagteren og journalisten.

Der er mange mennesker på banegården, men den lille banegårds-cafe virker tom. Der sidder kun nogle enkelte mennesker, og drikker kaffe, læser aviser eller venter. Slagteren sidder selv ved et vinduesbord og snakker med journalisten, som han aftalte tidligere på dagen.

Slagteren fortæller om dagens begivenheder, mens han overleverer de småpenge som journalisten skal bruge til skabene på banegården, hvor han stopper dem i som en hjælpende hånd for Slagteren. Scenen slutter da journalisten bryder op, for at hente nogle andre penge – nemlig lidt løn hos Dagbladet.

Spilleleder: *Lad snakken gå de to personer imellem – de har jo en del at snakke om. Hvis det dør ud, så skær videre til næste scene.*

15. REDAKTIONS DOLLAR

Spillere: Journalisten, redaktionssekretær Jørgensen og chefredaktør Thrane.

Journalisten er henne ved Dagbladets løn afdeling. Han har nogle penge liggende, som han gerne vil have med ud i natten – uheldigvis løber han lige ind i chefredaktør Thrane, der er nede for at snakke med Jørgensen.

Thrane vil gerne vide hvad der bliver af de regelmæssige artikler der før i tiden fyldt godt på indlandssiderne. Jørgensen mener samtidig ikke at journalisten har nogle penge til gengæld. Scenen slutter dog med at journalisten får rystet Thrane af sig, med pengene fra Jørgensen i lommen – efter noget besvær.

Spilleleder: *Skub scenen i gang. Journalisten er ikke glad for at skulle diskutere med Thrane netop nu, og slet ikke med Jørgensen om sin løn. Skær scenen af, når diskussionen er overstået.*

16. RODET SOLNEDGANG

Spillere: Skarven og receptionisten.

Da Skarven ankommer til Hotel Paris, er den første han møder receptionisten. Han fortæller at Slagteren har rodet hans værelse igennem, tidligere på dagen mens han var til møde med Chefen. Skarven bliver rasende på receptionisten, da han yderligere finder ud af at han slap væk igen – urørt.

På Skarvens værelse ligger tingene lige så kaotisk som da Slagteren forlod det. Der mangler dog ingen ting, så Skarven kan roligt blande en drink og nyde solnedgangen, dog med tanken om at Slagteren har studeret hans private noter.

Spilleleder: *Beskriv solnedgangen for Skarven, og spørg derefter hvad han tænker. Er han bekymret over Slagteren? Bange for ham? Han har jo kunnet tiltvinge sig adgang til hans private gemakker, uden de store problemer.*

17. AFTEN BARENS SØDME

Spillere: Kriminalinspektøren og bartenderen Bob.

Det er nu ud på aftenen. Kriminalinspektøren sidder på sin yndlings bar, drikker whisky og sludre med Bob om løst og fast. Men det kan ikke undgås at dagens strabadser også vendes.

Udover det, fortæller Bob da også en lille historie om dagens underligste kunde. Der er rigelig plads til en slapper for kriminalinspektøren, hvilket også er ham ret tiltrængt. Scenen afsluttes når det virker relevant at komme videre.

Spilleleder: *Beskriv baren direkte som kriminalinspektøren ser den da han ankommer. Bob er hans ven, så han falder hurtig i en god sludder. Opfordre desuden Bob til at fortælle dagens historie: Den underligste kunde længe, når det virker relevant for scenen.*

18. DRUK I DRØMMELAND

Spillere: Slagteren og hans sjæl.

I Slagterens lejlighed er det hele gråt. Det flyder med tomme sprutflasker, askebægre og skodder. Gardinerne er trukket for, og i mørket kan man skimte en skikkelse der sidder træt tilbagelænet og drikker af en flaske vodka. Mellem skyggerne fornemmer man et nærvær af endnu en skikkelse. En skikkelse der sidder lige ved siden af Slagteren og ryger, med det samme monotone blik som Slagteren, der forsvinder over i den modsatte væg.

Denne scene er en diskussion med Slagterens sjæl og Slagteren selv. Slagteren er meget fuld, og oplever derfor en åndelig skikkelse træde frem – en skygge af ham selv. I virkeligheden snakker han bare med sig selv, men for ham, er det som om han diskutere med en nær ven.

Spilleleder: *Beskriv lejligheden, og Slagterens situation. Introducer så Slagterens sjæl som om han kan skimte en mand ved hans side. Lad dem derefter køre dialogen ud, og slut scenen med at Slagteren rejser sig og skrider. Han vil have frisk luft!*

19. LAD FANDEN FRISTE

Spillere: Journalisten, ludderen Nina og hendes ven Michael.

På en bar i Saxogade sidder journalisten og drikker sammen med en ludderen Nina, og hendes ven Michael. De er små berusede, og derfor ret direkte. De snakker frem og tilbage. Journalisten vil gerne have Nina med over på hotellet overfor, til en (u)rolig nats søvn. Men Nina havde jo lovet Michael at følge ham hjem...

Scenen slutter dog med, at journalisten får hevet Nina med over på Hotel Paris. De smider sig i en seng, og straks efter støder journalisten i bund.

Spilleleder: *Instruer spillerne, og lad dem derefter køre der ud af. Skær igennem efter noget tids diskussion, hvis det ikke lykkes journalisten at overtale Nina, og fortæl at det til sidst lykkes journalisten at få hende med over på hotellet – og da de først ligger i sengen er der ikke megen modstand.*

20. ANONYMT OPKALD

Spillere: Skarven og den anonyme.

Skarven sidder på sit værelse med sin pistol i skødet, en jazzplade på grammofonen og et glas whisky i hånden. Han sidder og kigger ud i mørket der ligger over hustagene, da telefonen pludselig ringer. Da han tager den, fortæller en stemme kort at Fugl er fundet død. Det er en kort samtale, men i slutningen fortæller den anonyme, at Skarven burde tage et kig ned i baggården uden for hans vindue.

Da han kigger derved, ser han Slagteren stå og drikke af en flaske. Vreden og adrenalinen begynder straks at boble i hans blodåre, som han tager bedre fast om sin pistol. Han drikker glasset ud, og begynder at skridte ned af trapperne. På vej mod bag udgangen...

Spilleleder: *Beskriv Skarvens stilling, lad telefonen ringe og lad dem køre deres samtale. Når røret smækker på, skærer du igennem og fortæller hvad han ser, og hvordan han reagere. Slut scenen, da han står i baggårdens friske luft.*

FORTÆLLESEKVENST: KRIMINALINSPEKTØREN

BAGGÅRDSPUMA

Indledning: "Jeg skal lige pisse!" kriminalinspektøren rejste sig, og gik ud mod toilettet. Det var rart at komme lidt væk fra den tykke røg og de trætte øl. Han skulle også snart hjem. Den var efterhånden blevet mange. Han skubbede til døren, som gled op og afslørede et lille klamt lokum. Han lynede ned. Det hjalp at tømme tankene. Han lynede op igen, vendte sig rundt for at gå ud i gangen og derefter tilbage til det tætte lokale, da hans blik fangede de to skikkelser derude i mørket. Ude i baggården. Den ene på knæ, den anden stående. Et øjeblik ville han trække sin egen pistol. Men han lod være. I et kort splitsekund havde han lyst til at skribe. Men han lod være. I stedet stod han. Ganske stille. Lyttende og observerende. Som en puma i ly af mørket.

OPGAVERNE

1. del: Da Skarven træder ud af døren sker der noget. En eksplosion af tid. I hvert fald står Skarven pludselig foran Slagteren, der sidder på knæ foran ham, med Skarvens pistol mod panden. Slagteren siger noget til Skarven, der svarer med en enkelt sætning. Alt imens studere kriminalinspektøren episoden gennem den lille ødelagte rude, og oppe fra et åbent vindue i Hotel Paris høres en knirken og stønnen. **Exit:** Journalisten bliver færdig med Nina, og stiller sig hen til vinduet for at ryge.

2. del: Journalisten når lige at høre braget, kigge ned, og så er Skarven væk. Han farer ud af døren, mens kriminalinspektøren allerede står ved liget, og så er han ude af porten. Han spurter efter Skarven, der løber ned af gaden. Tilbage i baggården er journalisten nået ned til liget. **Exit:** Skarven slipper fra kriminalinspektøren.

3. del: Journalisten hiver sin jakke på, og går over på den nærmeste bar, for at rydde den værste sorg af vejen. Senere bliver der en voldsom aktivitet ved baggården. **Exit:** Journalisten observere en skygge snige sig ind ad døren til Korea.

- | | |
|---------------------|--|
| Skarven | 1. del: Beskriv hvad der sker efter Skarven træder ud af døren.
2. del: Hvordan ser liget ud i øjnene på kriminalinspektøren?
3. del: Hvilken aktivitet sker der ved baggården? |
| Slagteren | 1. del: Hvad siger slagteren, og hvad svarer Skarven?
2. del: Hvor søger Skarven hen? Vil han bare af med forfølgeren?
3. del: Hvilken skygge ser journalisten snige sig ind i Korea? |
| Kriminal... | 1. del: Hvad sker der oppe på værelset?
2. del: Hvad føler journalisten da han ser liget? Beskriv det.
3. del: Beskriv baren som journalisten kommer ind på. |
| Journalisten | 1. del: Beskriv hvad der sker gennem kriminalinspektørens øjne.
2. del: Beskriv hvordan Skarven slipper væk.
3. del: Fortæl hvordan Skarven sniger sig op af trapperne i Korea. |

21. RAZZIAEN

Spillere: Kriminalinspektøren, assistent Schmidt og receptionisten.

Baggården er nu fyldt med betjente. Via bagindgangen til Hotel Paris, som journalisten kom ud af, har politiet startet en større razzia. Kriminalinspektøren håber på at kunne finde noget som leder sagen videre i retning af Skarven, og han har, endnu en gang slæbt sin assistent med på arbejde. Receptionisten gør sig besværlig, men dropper dog at stoppe lovens lange arme i deres søgen.

Det lykkes politiet at finde nogle eftersøgte pushere, og andre små fisk. Men de eneste spor de finder efter Skarven er hans forladte værelse, hvor grammofonen stadig står og skratter – pladen er færdig. Kriminalinspektøren sætter sig i Skarvens stol, og kigger over på bygningen overfor. Der ser han Skarven klatre ud af Koreas loftsvindue.

Spilleleder: *Beskriv hotellet for dem, de småfisk de fanger, men lad dem endelig ryge i diskussion med receptionisten som noget af det første, da de tropper op. Da de finder frem til Skarvens værelse, efter at have endevendt nogle ludder fyldte junkie fælder, skal du beskrive det for dem, og afslutte scenen. Det er som om der mangler noget i hans værelse, skønt alt ser ud til at være der. Scenen slutter da kriminalinspektøren har set Skarven kravle ud af ruden.*

22. TAGRYGGEN

Spillere: Skarven og Journalisten.

Skarven er nået op på loftet, bare for at opdage det er en blind vej. Nede på trapperne kan han høre journalisten der nærmer sig. Vinduet ser ud til at være den eneste vej ud. Skarven kravler ud af vinduet, i håb om at kunne nå over til nogle af de andre bygninger via tagene imellem dem. Han begynder at klatre langs tagryggen, da han ser journalisten komme klatrende ud af vinduet.

Spilleleder: *Beskriv loftet, og peg på vinduet som den eneste vej ud. Han skal ud af vinduet, og da han først er på tagryggen, så spørg ham om det er det hele værd? Hvorfor flygter han?*

23. SMUTTENE TAGSTEN

Spillere: Journalisten og Skarven.

Journalisten er løbet op af trapperne, ud på loftet og har set det åbne vindue. Da han kigger ud, ser han Skarven klamre sig til tagryggen, imens han lige så stille arbejder sig fremad. Journalisten følger efter ham langs med tagryggen, og det går noget hurtigere, trods sprutten sidder tungt i hans øjenlåge. Men så sker det pludselig. Skarven glider på en tagsten og triller langs med taget ned mod baggården. Han når dog lige at gribe fat i tagrenden, men ellers dingler han kun i sine arme. Og tagrenden den giver sig.

Spilleleder: *Beskriv den hektiske jagt hen over tagryggen, og Skarvens dramatiske fald. Hvad gør journalisten? Og hvad tænker Skarven? Klip scenen, da du mener det virker rigtigt, men gør plads for spillerne til evt. at snakke. Men journalisten må ikke få en chance for at hive ham op, eller jukke ham over tæerne.*

24. NATTENS LUNEFULDE JAZZ SPIL

Spilleleder: *Læs/genfortæl teksten herunder for spillerne, som en overgang til slutningen, og den sidste fortællesekvens.*

Kriminalinspektøren løb ned af trapperne, med Schmidt lige i hælene. Han løb videre over i den næste bygning, og kastede sig op af trapperne. Alt imens stod Journalisten foran Skarven, der kæmpede for at finde fodfæste. Nede i baggården kiggede folk op, med deres pupiller fokuserende på de to skygger, der kun var synlige på grund af det skarpe månelys...

...Og dagen efter var der artikler i alle aviserne om nattens begivenheder, undtagen Dagbladet.

FORTÆLLESEKVENNS: JOURNALISTEN

... TAGRENDER OG MÅNESKIN

Indledning: *"Hjælp mig! Hiv mig op!" Skarvens stemme skar igennem mørket. Journalisten så på ham. Det var nu. Han kunne bare jukke ham over fingrene, og få sin hævn. Men hvorfor? Han blev stående stille. Kiggede ham i øjnene, og hviskede et enkelt ord. "Nej!". Skarvens øjne blev fyldt med frygt. Men journalisten stod stadig stille. Nede ved tagvinduet var kriminalinspektøren ved at krybe ud, mens betjentene, ludderne og pusherne stadig havde deres øjne på de to skikkelser, der lige så stille blev til tre. Skyerne gik for månen, og der blev mørkt.*

Overgangen: Spillerne tager over efter du har genfortalt/læst stykket ovenover. Det er nu dem som fortæller frit, og digter slutningen sammen. Du kan dog bryde ind med ledende spørgsmål, små fortælle intermezzoer eller dybere beskrivelser til det de fortæller, eller måske ikke fortæller. Det vigtigste er at spillerne får syet en slutning sammen, og har de svært ved at ende historien, så er det vigtigt at det ikke trækker ud, men at du i stedet skær igennem og afslutter fortællingen ud fra det spillerne har fortalt.

Slutningen: Når slutningen på denne sidste fortællesekvens har indfundet sig, er spillet slut. Baggårdspumaen hviler, forhåbentlig, på bunden af baggården. Er der løse ender, skal de stå hen i det uvisse. Spillet er definitivt slut, og det er tid til evaluering.

SPILLEDER

Spillerne har til denne fortællesekvens ingen opgaver, men der er en række ledende spørgsmål, et til hver hovedrolle, du kan benytte herunder, hvis de skal sparkes i gang. Spørgsmålene er dog kun igangsættende, og ikke gennemgående.

Skarven: *Da skyerne går for månen, hvad sker der så?*

Slagteren: *Hvordan reagere folkene nede i gården på det de kan høre ske, og skimte, oppe på taget?*

Kriminal...: *Hvad gør kriminalinspektøren da han først står på taget?*

Journalisten: *Prøv at beskriv Skarvens bange fjæs.*

ROLLERNE

SPEJLETS FACADER

*Han studere sit ansigt. Skægstubbene. De blå
øjne. Det sorte tjavsede hår. De sorte rande
under øjnene, og de mange kaskader af blod.
Han pjasker vand i hovedet. Gnubber. Renser.
Ikke bare ansigtet men også fornemmelsen.
Sjælen og blodet. En finpudset facade.*

SKARVEN

BAGMANDEN I DISTRIKTET

Vesterbro – eller Distriktet i lokale munde – er et kvarter med organiseret kriminalitet, luddere og natteravne. Jazzen står stærkt i kontrast til det hårde gadeliv, og det er her vor historie tager sit udgangspunkt. I lagene mellem den bølgede røg og de brede baner af heroin, slynges historien i gang. Du har også en rolle at udfylde, og en historie at fortælle – men du er ikke alene...

Du kender den. Døgnrytmen og dens mange luner. Men du hader den. Inderst inde er du træt af det hele. Ludderne, nattelivet, skyggerne og ikke mindst de elendige mennesker der omgiver dig. Du ved du er frygtet. Du ved du er kendt derude på gaderne. Men du fordærver det. Ikke engang møderne med "den rigtige" bagmand – Chefen – er specielt spændende. Tværtimod er det hele blevet en kedelig cyklus, og det ene friske pust i hverdagen slås i gulvet af den samme kedelige rytme.

Men du er ikke alene i nætternes skygger. Din dødsfjende, der går under navnet Slagteren, har i de seneste nætter været alt for aktiv efter din mening. Han har allerede markeret sig, og udfordret dig – men han har også undervurderet din magt. Du ved han har en svaghed. Han drikker en kende for meget. Men ikke det alene kan gøre det af med ham. Du skal fange ham i det rette øjeblik, og så skal hævnen høstes, og trangen indfries. Trangen til at slippe den paranoide fornemmelse, der stikker i nakken.

Desværre bliver den nok siddende, selvom Slagteren skulle dø. Politiet nærmer sig, og den utrættelige kriminalinspektør Nielsen er uafbrudt på jagt efter det mindste spor, der kunne lede ham videre i hans berømte kamp, mod den organiserede kriminalitet i Distriktet. Selvom du er træt af døgnrytmen, er der stadig noget at se til.

Godt gemt af vejen i dit private værelse på Hotel Paris, kan du studere brikkerne rykke på sig. Men du er selv ved at blive sat skakmat. Medmindre Slagteren falder, og ikke trækker dig med i støvet, skulle Distriktet, og din magt, stadig kunne bestå. Men hvem ved hvad der ikke kan ske, når først natten har lagt sig uldent og tæt over Distriktets gader?

SKARVENS BIOLLER

I *Baggårdspuma* kommer du til at spille andre roller end din egen. Disse roller er herunder beskrevet med hvilke scener de deltager i, og hvordan de er.

Junkien Ralf

Ralf bestyrer Skarvens narkorede, der går under navnet Korea. Han er ikke vild med politiet, men har dog en vis respekt for dem. Ralf har desuden en hemmelig elsker, der hedder Lotte, som han ofte "hygger" sig med.

Scene: 4 – Trapperne

Ralf bliver overrasket da politiet banker på. Han vil ikke lukke dem ind, men kan dog overtales. Han vil forsøge at trække det ud, så Lotte, han lige har "hygget" sig med, kan gøre sig rede til besøg.

Scene: 8 – Narkoreden

Da politiet er kommet ind i narkoreden, forsøger Ralf at vise dem lidt rundt. Han vil dog påstå hårdnakket at han ikke kender noget til kvinden, andet end hun arbejder der som kaffe dame.

Stamkunden Jørgen

Jørgen kommer tit og ofte nede hos Ricco's. Faktisk sidder han der hver dag, og sludre, samt læser aviser. Han hører en del rundt omkring i byen, når han da ikke ligger sidder foran bardisken hos Ricco's.

Scene: 6 – Hos Ricco's

Jørgen har, tidligere på formiddagen, set hvordan politiet rykkede ind i narkoreden Korea. Han overdriver en smule da han fortæller for at gøre et mindre indtryk. Ellers har han så meget andet spændende at fortælle, og selvfølgelig vil folk lytte til ham.

Lægen Dahl

Dahl har arbejdet sammen med kriminalinspektør Nielsen i mange forskellige sager, og hver gang har det været en fornøjelse. Dahl ryger stort set uafbrudt, og trods sin usunde livsstil, er han en fandens dygtig læge.

Scene: 13 – En Død Fugl

Du kan se på liget at det er dræbt med en kniv. Halsen er skåret over ind til pulsåren, og det er ikke over 6 timer siden at dødstidspunktet indtraf. Udover det, kan du ved en nærmere undersøgelse se, at kroppen også har været udsat for en del slag med en stump genstand, sandsynligvis en knytnæve.

Luddereren Nina

Nina har en nær ven der hedder Michael. De ser hinanden ofte, og hun er glad for ham. Men alligevel ved hun også godt at hun fortjener bedre end ham, og hun siger sjældent nej til et job. Hun er smuk, med en flot krop og blonde lokker. Bestemt værd at kigge efter på gaden.

Scene: 19 – Lad Fanden Friste

Nina er gået på bar med sin nære ven Michael. Hun er godt nok lovet at følge ham hjem, men da hun, sammen med Michael, falder i snak med den charmerende journalist, er det svært at sige nej til hans tilbud, om en rolig nats søvn i samme seng, på hotellet overfor baren.

FORTÆLLESEKVEN: SLAGTEREN

... DET SORTÆ JAKKESÆT

Spillelederens indledning: *Han smilte. Lidt skævt, og lidt uvedkommende. Han tog en slurk af sin kaffe. Den smagte som den altid havde gjort på banegårdens cafe. Af sæbevand og industribønner. Han så ud på gaden. Det hvirvlede rundt med mennesker, cykler og biler. Regndråberne ramte de tunge ruder. Han vendte sit blik mod journalisten. Skægstubbe og sorte rande under øjnene. Et træet menneske. Han hev en pose med småpenge frem, og smed den over til journalisten, der stoppede den i lommen. "Kan du huske Strippel?" Journalisten nikkede mens han tog sig en slurk af sin kaffekop. "Det var sgu' en hård negl!" Slagteren studerede igen gaden. Han talte regndråber med øjnene, mens hans ord passerede bordet og stille tonede ud i noget der virkede fjernt. Facaderne, ansigterne og kaffens mørke dyb.*

1 del: Den rige forretningsmand Strippel handler narko hos en af Skarvens pushere. Han er en vigtig kunde for Skarven, da han hjælper ham. Slagteren opsnuser disse informationer, og beslutter sig for at rydde ham af vejen. Han overvære et møde mellem Skarven og Strippel på en cafe. **Exit:** Slagteren skygger Strippel da han forlader cafeen.

2. del: Strippel går hen på Skarvens Hotel Paris for at overnatte. Hans værelse overvåges af en vagt uden for døren, men det lykkes alligevel Slagteren at likvidere Strippel om natten. **Exit:** Slagteren sniger sig væk i ly af mørket, tilbage til sin lejlighed.

3. del: Om morgenen ringer telefonen tidligt. Kort efter samtalen stormes bygningen af politiet, og Slagteren er nød til at flygte. Han løber hen til journalisten, hvor han bliver indkvarteret i lejlighedens tilhørende kælderrum. **Exit:** Slagteren går under jorden til sagen indstilles efter en måned.

SKARVENS OPGAVER

1. del

Hvor opsnuser Slagteren informationerne om Strippel?

2. del

Beskriv hvordan Slagteren kommer ind på værelset.

3. del

Hvordan skjuler journalisten Slagteren?

FORTÆLLESEKVENNS: SKARVEN

ROVFUGLENS GLANS

Spillelederens indledning: Mens solen går ned bag hustagene, og tusmørket stille sænker sig over Distriktet, sidder en ilter sjæl bøjet over bunker af dagbøger og noter. Han sukker dybt og kigger op. Han stirrer ind i den gullige væk, mens han tænker. Fortiden. Skal man forstå fortiden, for at kunne leve i nutiden? Han rejser sig. Beslutsomt. Han glider hen til vinduet, hvor han så mange gange før har stået og kigget ned i baggården. Bare ved et andet vindue, et andet sted.

Fortiden. Kan den overhovedet ændres? Han trækker grammofonen op, og sætter en stille plade på, der behandler jazztonerne som babyer. Med behagelig kærlighed slynges de ud i tusmørket, der nu også har lagt sig over Skarvens værelse, på Hotel Paris.

Nede på gaden parkere en taxi, og Skarven stiger ud. Samtidig smækkes døren på hans værelse, og Slagteren forlader hotellet – ud i baggården. Ud i mørket.

1. del: Det ligger år tilbage nu, men dengang den organiserede kriminalitet for alvor rykkede ind i Distriktet, var kampen mellem to rivaliserende grupper ret intens. Det skete af og til det kom til åben gadekamp. Det meste normale var dog likvidering af hinandens medlemmer og sabotage af lagre og aktioner. **Exit:** Skarven rykker ud en aften med sine mænd.

2. del: Skarven har fået til opgave at han skal infiltrere og likvidere Bech og Bach – koste hvad det vil. Hotel Paris er under stærk bevogtning den aften, da de begge to sidder til et specielt møde. Det lykkes Skarven at trænge ind med sine 3 venner, ved hjælp af deres plan, og endda at få dem likvideret. **Exit:** Der slås alarm kort efter likvideringen, og de bliver nødt til at skride.

3. del: De flygter over loftet til Korea, og ned i baggården med to mænd lige i røven. Nede i baggården bliver Skarvens bedste ven skudt ned. Men de må videre, og det lykkes dem at fange en taxi. **Exit:** Lynhurtigt forsvinder taxien om hjørnet, men der mangler en passager. Kun 3 slap væk.

SKARVENS OPGAVER

1. del

Fortæl om en kamp mellem de to grupper på en bar.

2. del

Beskriv Hotel Paris og vagterne.

3. del

Hvordan bliver Skarvens ven ramt?

DE RIVALISERENDE

Skarvens rivaliserende gruppe kalder sig selv for *Dødsånderne* og ledes af de to potente ledere *Bech* og *Bach*. *Dødsånderne* holder til i det gamle Hotel Paris, og er under en stærk bevogtning.

FORTÆLLESEKVENNS: KRIMINALINSPEKTØREN

BAGGÅRDSPUMA

Spillelederens indledning: "Jeg skal lige pisse!" kriminalinspektøren rejste sig, og gik ud mod toilettet. Det var rart at komme lidt væk fra den tykke røg og de trætte øl. Han skulle også snart hjem. Den var efterhånden blevet mange. Han skubbede til døren, som gled op og afslørede et lille klamt lokum. Han lignede ned. Det hjalp at tømme tankene. Han lignede op igen, vendte sig rundt for at gå ud i gangen og derefter tilbage til det tætte lokale, da hans blik fangede de to skikkelser derude i mørket. Ude i baggården. Den ene på knæ, den anden stående. Et øjeblik ville han trække sin egen pistol. Men han lod være. I et kort splitsekund havde han lyst til at skribe. Men han lod være. I stedet stod han. Ganske stille. Lyttende og observerende. Som en puma i ly af mørket.

1. del: Da Skarven træder ud af døren sker der noget. En eksplosion af tid. I hvert fald står Skarven pludselig foran Slagteren, der sidder på knæ foran ham, med Skarvens pistol mod panden. Slagteren siger noget til Skarven, der svarer med en enkelt sætning. Alt imens studere kriminalinspektøren episoden gennem den lille ødelagte rude, og oppe fra et åbent vindue i Hotel Paris høres en knirke og stønnen. **Exit:** Journalisten bliver færdig med Nina, og stiller sig hen til vinduet for at ryge.

2. del: Journalisten når lige at høre braget, kigge ned, og så er Skarven væk. Han farer ud af døren, mens kriminalinspektøren allerede står ved liget, og så er han ude af porten. Han spurter efter Skarven, der løber ned af gaden. Tilbage i baggården er journalisten nået ned til liget. **Exit:** Skarven slipper fra kriminalinspektøren.

3. del: Journalisten hiver sin jakke på, og går over på den nærmeste bar, for at rydde den værste sorg af vejen. Senere bliver der en voldsom aktivitet ved baggården. **Exit:** Journalisten observere en skygge snige sig ind ad døren til Korea.

SKARVENS OPGAVER

1. del

Beskriv hvad der sker efter Skarven træder ud af døren.

2. del

Hvordan ser liget ud i øjnene på kriminalinspektøren?

3. del

Hvilken aktivitet sker der ved baggården?

FORTÆLLESEKVEN: JOURNALISTEN

· · · TAGRENDER OG MÅNESKIN

Spillelederens indledning: *"Hjælp mig! Hiv mig op!" Skarvens stemme skar igennem mørket. Journalisten så på ham. Det var nu. Han kunne bare jukke ham over fingrene, og få sin hævn. Men hvorfor? Han blev stående stille. Kiggede ham i øjnene, og hviskede et enkelt ord. "Nej!". Skarvens øjne blev fyldt med frygt. Men journalisten stod stadig stille. Nede ved tagvinduet var kriminalinspektøren ved at krybe ud, mens betjentene, ludderne og pusherne stadig havde deres øjne på de to skikkelser, der lige så stille blev til tre. Skyerne gik for månen, og der blev mørkt.*

Om fortællingen: I denne fortællesekvens er det dig som spiller, der sammen med dine medspillere, skal flette en slutning sammen på historien om Skarven, Slagteren, journalisten og kriminalinspektøren, og deres hektiske døgn i Distriktet. Det vigtigste er at handlingen er tro mod resten af historien, om den ender lykkeligt eller ulykkeligt. Fortæl hvad der sker på taget da skyerne går for månen, om Skarven styrter i døden, om Skarven hiver journalisten med i faldet, eller om kriminalinspektøren arrestere ham, og hiver ham op. Måske sker der noget helt andet, men det er op til jer. For det er kun jer som kan flette en slutning på denne historie.

SLAGTEREN

S K A R V E N S D Ø D S F J E N D E

Vesterbro – eller Distriktet i lokale munde – er et kvarter med organiseret kriminalitet, luddere og natteravn. Jazzen står stærkt i kontrast til det hårde gadeliv, og det er her vor historie tager sit udgangspunkt. I lagene mellem den bølgede røg og de brede baner af heroin, slynges historien i gang. Du har også en rolle at udfylde, og en historie at fortælle – men du er ikke alene...

Endnu en dødssyg aften, og endnu en dag i livet. Men hvilket liv? Et liv i skyggen, sammen med rotterne og andre væsener født af natten. Et liv i evig frygt for at blive opdaget, fundet eller overfaldet. Et liv uden mening. Et liv med kun et eneste mål – at dræbe Skarven. Den forbandede rovfugl der hjemsøger dine drømme og fordærver dit sind. Det menneske der dræbte hele din familie, uden at blinke med øjnene. Men nu er han blevet svag, og ses sjældnere og sjældnere.

Han gemmer sig. Du kan fornemme det. Fuglen gemmer sig. Spørgsmålet er bare hvor? Du har søgt længe. Men stadig intet fundet. Men for hver dag der går, kommer du tættere og tættere på. Men intet skal stoppe dig. Distriktets bagmand skal udryddes, og fjerene skal plukkes af ham en for en, koste hvad det vil.

Men du ved du ikke er ene om jagten. Distriktets kriminalinspektør Nielsen arbejder også ivrigt og ihærdigt. Måske en kende for ihærdigt til dig, men han skal selvfølgelig også ligne en arbejdshest, for at blive forfremmet. Men udover det, har din gode ven, journalisten, også en ganske god ide om hvad du laver. Af og til en lidt for god ide, efter din smag. Ofte og oftere minder han dig om, at du måske skulle lægge flasken til siden. Men du løber risikoen. Der er meget som skal drikkes ud, før andet kan få lov at sive ind.

Men dagene bliver længere og længere. Jagten intensiveres. Alligevel går der længere tid mellem de store fangster, og du har på fornemmelsen at din egen ryg også er i fare. Måske det er tid til den sidste kraftanstrengelse, eller måske er det bare tid til det endelige slag? Du er i hvert fald klar når Skarven kommer. Intet skal trodse dig...

SLAGTERENS BIOLLER

I *Baggårdspuma* kommer du til at spille andre roller end din egen. Disse roller er herunder beskrevet med hvilke scener de deltager i, og hvordan de er.

Ludderer Gitte

Gitte er en smuk kvinde. Men hun bærer ikke på megen livsglæde. Hun er falmet, og knepper udelukkende for penge til sin lejlighed. Der er ikke meget håb tilbage, og for tiden gælder det bare om at få jobbene overstået – uden at fælde tårer.

Scene: 2 - Morgensex

Gitte gør hvad journalisten vil have hende til, og følger stille og roligt med. Dog er sex det samme for hende, og han er ikke videre god i sengen. Men penge er penge...

Assistent Schmidt

Schmidt har i mange år arbejdet side om side med kriminalinspektør Nielsen på gadeplan. Han har været med i mange sager, og kender en del til Nielsen. Han ved hvornår han ikke skal kæfte op, og hvornår han gerne må udlægge sine teorier. Ellers kører han meget på rutinen, og lader Nielsen føre ordet.

Scenerne: 4,8,13 og 21

Assistent Schmidt arbejder meget på samme måder i alle scenerne. Han supplerer med ekstra spørgsmål i eventuelle forhøringer, snuser omkring i baggrunden og gør hvad kriminalinspektør Nielsen siger. Han kan dog godt være lidt på tværs og mene noget andet er bedre, men for det meste makker han ret – uden at være en nikke dukke. Af og til kan han også true med lidt utraditionelle metoder indenfor forhøringens kunst.

Chefen

Det er meget få der ved det, og sådan skal det forblive. Den rigtige bagmand indenfor alt organiseret kriminalitet i Distriktet, sidder i en stor hvid villa ude i Valby. Han er stor, ryger uafbrudt og lever en meget rolig tilværelse, som en ganske rig mand, der ud af til bare ejer nogle mondæne barer.

Scene: 9 – Valby Villa

Chefen er til møde med Skarven. Han har nogle ting som han gerne vil have ændret i sine forretninger. Ikke noget voldsomt, men bare en smule. Udover det, skal han da lige høre hvordan det går for Skarven – han ser noget træet ud.

Chefredaktør Thrane

Som ansvarshavende for Danmarks største dagblad, er der stress på hele tiden – dog med undtagelse af de første minutter efter deadline, hvor man kan høre trykmaskinerne presse aviser i tusindvis. Altid rygende på en cigar ser man Thrane siddende på sit kontor, og sjældent udenfor.

Scene: 15- Redaktionens Dollar

Thrane var lige nede i sekretariatet for at følge op med Jørgensen, sekretæren, på nogle salgstal der foruroliger ham, da han løber ind i journalisten. Så nu vil han vide hvor fanden de skide artikler bliver af! En gang lort skal han i hvert fald have.

Den Anonyme

Scene: 20 – Anonymt Opkald

Den anonyme ringer kort op efter scenen er indledt, og fortæller at pusheren Fugl er fundet død. Han svarer utrolig kort på spørgsmål, og slutter af med at sige at Skarven skal kigge ned i gården. Så smækker han på.

FORTÆLLESEKVENNS: SLAGTEREN

... DET SORTE JAKKESÆT

Spillelederens indledning: *Han smilte. Lidt skævt, og lidt uvedkommende. Han tog en slurk af sin kaffe. Den smagte som den altid havde gjort på banegårdens cafe. Af sæbevand og industribønner. Han så ud på gaden. Det hvirvlede rundt med mennesker, cykler og biler. Regndråberne ramte de tunge ruder. Han vendte sit blik mod journalisten. Skægstubbe og sorte rande under øjnene. Et træet menneske. Han hev en pose med småpenge frem, og smed den over til journalisten, der stoppede den i lommen. "Kan du huske Strippel?" Journalisten nikkede mens han tog sig en slurk af sin kaffekop. "Det var sgu' en hård negl!" Slagteren studerede igen gaden. Han talte regndråber med øjnene, mens hans ord passerede bordet og stille tonede ud i noget der virkede fjernt. Facaderne, ansigterne og kaffens mørke dyb.*

1 del: Den rige forretningsmand Strippel handler narko hos en af Skarvens pushere. Han er en vigtig kunde for Skarven, da han hjælper ham. Slagteren opsuser disse informationer, og beslutter sig for at rydde ham af vejen. Han overvære et møde mellem Skarven og Strippel på en cafe. **Exit:** Slagteren skygger Strippel da han forlader cafeen.

2. del: Strippel går hen på Skarvens Hotel Paris for at overnatte. Hans værelse overvåges af en vagt uden for døren, men det lykkes alligevel Slagteren at likvidere Strippel om natten. **Exit:** Slagteren sniger sig væk i ly af mørket, tilbage til sin lejlighed.

3. del: Om morgenen ringer telefonen tidligt. Kort efter samtalen stormes bygningen af politiet, og Slagteren er nød til at flygte. Han løber hen til journalisten, hvor han bliver indkvarteret i lejlighedens tilhørende kælderrum. **Exit:** Slagteren går under jorden til sagen indstilles efter en måned.

SLAGTERENS OPGAVER

1. del

Hvad hjælper Strippel Skarven med?

2. del

Beskriv gåturen/skygningen hen til Hotel Paris.

3. del

Hvem ringer, og hvad siger den pågældende person?

FORTÆLLESEKVENNS: SKARVEN

ROVFUGLENS GLANS

Spillelederens indledning: Mens solen går ned bag hustagene, og tusmørket stille sænker sig over Distriktet, sidder en ilter sjæl bøjet over bunker af dagbøger og noter. Han sukker dybt og kigger op. Han stirrer ind i den gullige væk, mens han tænker. Fortiden. Skal man forstå fortiden, for at kunne leve i nutiden? Han rejser sig. Beslutsomt. Han glider hen til vinduet, hvor han så mange gange før har stået og kigget ned i baggården. Bare ved et andet vindue, et andet sted.

Fortiden. Kan den overhovedet ændres? Han trækker grammofonen op, og sætter en stille plade på, der behandler jazztonerne som babyer. Med behagelig kærlighed slynges de ud i tusmørket, der nu også har lagt sig over Skarvens værelse, på Hotel Paris.

Nede på gaden parkere en taxi, og Skarven stiger ud. Samtidig smækkes døren på hans værelse, og Slagteren forlader hotellet – ud i baggården. Ud i mørket.

1. del: Det ligger år tilbage nu, men dengang den organiserede kriminalitet for alvor rykkede ind i Distriktet, var kampen mellem to rivaliserende grupper ret intens. Det skete af og til det kom til åben gadekamp. Det meste normale var dog likvidering af hinandens medlemmer og sabotage af lagre og aktioner. **Exit:** Skarven rykker ud en aften med sine mænd.

2. del: Skarven har fået til opgave at han skal infiltrere og likvidere Bech og Bach – koste hvad det vil. Hotel Paris er under stærk bevogtning den aften, da de begge to sidder til et specielt møde. Det lykkes Skarven at trænge ind med sine 3 venner, ved hjælp af deres plan, og endda at få dem likvideret. **Exit:** Der slås alarm kort efter likvideringen, og de bliver nødt til at skride.

3. del: De flygter over loftet til Korea, og ned i baggården med to mænd lige i røven. Nede i baggården bliver Skarvens bedste ven skudt ned. Men de må videre, og det lykkes dem at fange en taxi. **Exit:** Lynhurtigt forsvinder taxien om hjørnet, men der mangler en passager. Kun 3 slap væk.

SLAGTERENS OPGAVER

1. del

Hvilke lagre var især udsatte for sabotage?

2. del

Beskriv deres indtrængen.

3. del

Hvad føler Skarven i det øjeblik skuddet rammer vennen?

DE RIVALISERENDE

Skarvens rivaliserende gruppe kalder sig selv for *Dødsånderne* og ledes af de to potente ledere *Bech* og *Bach*. *Dødsånderne* holder til i det gamle Hotel Paris, og er under en stærk bevogtning.

FORTÆLLESEKVENST: KRIMINALINSPEKTØREN

BAGGÅRDSPUMA

Spillelederens indledning: "Jeg skal lige pisse!" kriminalinspektøren rejste sig, og gik ud mod toilettet. Det var rart at komme lidt væk fra den tykke røg og de trætte øl. Han skulle også snart hjem. Den var efterhånden blevet mange. Han skubbede til døren, som gled op og afslørede et lille klamt lokum. Han lignede ned. Det hjalp at tømme tankene. Han lignede op igen, vendte sig rundt for at gå ud i gangen og derefter tilbage til det tætte lokale, da hans blik fangede de to skikkelser derude i mørket. Ude i baggården. Den ene på knæ, den anden stående. Et øjeblik ville han trække sin egen pistol. Men han lod være. I et kort splitsekund havde han lyst til at skribe. Men han lod være. I stedet stod han. Ganske stille. Lyttende og observerende. Som en puma i ly af mørket.

1. del: Da Skarven træder ud af døren sker der noget. En eksplosion af tid. I hvert fald står Skarven pludselig foran Slagteren, der sidder på knæ foran ham, med Skarvens pistol mod panden. Slagteren siger noget til Skarven, der svarer med en enkelt sætning. Alt imens studere kriminalinspektøren episoden gennem den lille ødelagte rude, og oppe fra et åbent vindue i Hotel Paris høres en knirken og stønnen. **Exit:** Journalisten bliver færdig med Nina, og stiller sig hen til vinduet for at ryge.

2. del: Journalisten når lige at høre braget, kigge ned, og så er Skarven væk. Han farer ud af døren, mens kriminalinspektøren allerede står ved liget, og så er han ude af porten. Han spurter efter Skarven, der løber ned af gaden. Tilbage i baggården er journalisten nået ned til liget. **Exit:** Skarven slipper fra kriminalinspektøren.

3. del: Journalisten hiver sin jakke på, og går over på den nærmeste bar, for at rydde den værste sorg af vejen. Senere bliver der en voldsom aktivitet ved baggården. **Exit:** Journalisten observere en skygge snige sig ind ad døren til Korea.

SLAGTERENS OPGAVER

1. del

Hvad siger slagteren, og hvad svarer Skarven?

2. del

Hvor søger Skarven hen? Vil han bare af med forfølgeren?

3. del

Hvilken skygge ser journalisten snige sig ind i Korea?

FORTÆLLESEKVEN: JOURNALISTEN

· · · TAGRENDER OG MÅNESKIN

Spillelederens indledning: *"Hjælp mig! Hiv mig op!" Skarvens stemme skar igennem mørket. Journalisten så på ham. Det var nu. Han kunne bare jukke ham over fingrene, og få sin hævn. Men hvorfor? Han blev stående stille. Kiggede ham i øjnene, og hviskede et enkelt ord. "Nej!". Skarvens øjne blev fyldt med frygt. Men journalisten stod stadig stille. Nede ved tagvinduet var kriminalinspektøren ved at krybe ud, mens betjentene, ludderne og pusherne stadig havde deres øjne på de to skikkelser, der lige så stille blev til tre. Skyerne gik for månen, og der blev mørkt.*

Om fortællingen: I denne fortællesekvens er det dig som spiller, der sammen med dine medspillere, skal flette en slutning sammen på historien om Skarven, Slagteren, journalisten og kriminalinspektøren, og deres hektiske døgn i Distriktet. Det vigtigste er at handlingen er tro mod resten af historien, om den ender lykkeligt eller ulykkeligt. Fortæl hvad der sker på taget da skyerne går for månen, om Skarven styrter i døden, om Skarven hiver journalisten med i faldet, eller om kriminalinspektøren arrestere ham, og hiver ham op. Måske sker der noget helt andet, men det er op til jer. For det er kun jer som kan flette en slutning på denne historie.

KRIMINALINSPEKTØR

D E N U T R Æ T T E L I G E H U N D

NIELSEN

Vesterbro – eller Distriktet i lokale munde – er et kvarter med organiseret kriminalitet, luddere og natteravn. Jazzen står stærkt i kontrast til det hårde gadeliv, og det er her vor historie tager sit udgangspunkt. I lagene mellem den bølgende røg og de brede baner af heroin, slynges historien i gang. Du har også en rolle at udfylde, og en historie at fortælle – men du er ikke alene...

Det er dit job at snuse omkring. Men i længden kan det godt være belastende at diskutere med pushere, slås med ludderne og rende rundt blandt slam og lort, for at fiske efter den ene pose heroin efter den anden. Men på den anden side elsker du det. Der er noget dejligt ved det, når endnu en rapport kan gemmes af vejen i et ringbind, og en ny sag kan startes. Men denne sag er ved at tage livet af dig, og sådan har du kun omtalt en anden sag før, og det var i forbindelse med en række serie mord omkring Istedgade, hvor det tog et halvt år at fange den skyldige.

Du har i de seneste uger arbejdet noget nær dag og nat, på at optrevle Skarvens tykke net. Men han er snu, og har meget magt på gaderne. Men du kan fornemme at han næppe er alene om det her. Han har en mand bag sig, men sådan er det efterhånden hver gang. Der er altid en mand mere. Altid en ekstra edderkop til at trække i trådene. Men sagen er slem. Skarven er næsten umulig at finde frem til, og samtidig støder du hele tiden på andre uforklarlige mord. De hænger tydeligvis sammen med sagen, men alligevel rammer de ved siden af hver gang. Som om en anden arbejder på samme sag som dig, og lige så stille optrevler nettet hurtigere end dig.

Hver gang en ny ledetråd kommer flyvende til dig, viser det sig at være endnu en blindgyde. Der har været en før dig hver evig eneste gang. Hvem det så end er, forstyrre det en del. Men så længe der er kaffe på kanden, kan dampen kun holdes kørende.

Men denne morgen virkede anderledes. Det var som om noget stort var under opsejling. Det er en indbygget fornemmelse der sidder i din næse. Du kan altid lugte på luften, om der er noget stort på vej. Hvad det så end bliver, må dagen vise om det bare bliver på rutinen, eller om noget usædvanligt rent faktisk dukker op.

KRIMINALINSPEKTØRENS BIOLLER

I *Baggårdspuma* kommer du til at spille andre roller end din egen. Disse roller er herunder beskrevet med hvilke scener de deltager i, og hvordan de er.

Taxichaufføren Ole

Ole har kørt taxi hos Istedbilen lige siden firmaet startede for en del år siden. Han er småfed og rødmosset, men skide flink. Han ved intet om alt, og snakker uafbrudt som tilfældige ting. Alt lige fra vind og vejr, til de nye åbningstider ved den lokale døgner.

Scene: 5 – Taxituren

Ole kører med Skarven, uden at ane hvem det er. Han snakker om løst og fast, da han kan se at Skarven er ret træt, og spørger derfor ikke særlig meget. Men lidt kan man vel altid sludre, ikke?

Bartender Max

Max er fast inventar nede hos Ricco's. Han står der morgen, middag og aften, langer kaffe og drinks over disken. Han er snaksalig nok, men ikke venner med alle. Kun stamkunderne. Stamkunder som Jørgen og journalisten. Alle andre får deres drinks, en kort sludder og så ikke meget mere. Ricco's er Ricco's, og Max er Max.

Scene: 6 – Hos Ricco's

Det er tidlig morgen, og de to sædvanlige stamkunder er til stede. Nu skal der snakkes, drikkes kaffe og hygges. Hvorfor er det lige at journalisten kommer for sent, og hvad fanden fabler Jørgen nu om?

Sekretær Jørgensen

Jørgensen er ikke sur, han hader bare sit job, upræcise medarbejdere og, især, journalister. Han er måske en smule bitter, men lige så snart han sidder hjemme hos konen, er der altid et bredt smil på læben.

Scener: 15 – Redaktionens Dollar

Journalisten dukker pludselig op ved skranken for at hæve sin løn. Det er sådan set rigtig nok at han har nogle penge stående, men det er da ingen haste sag. Desuden kommer Thrane, chefredaktøren, jo lige med nogle salgstal som skal gennemgås.

Ludderer Ninas Ven Michael

Michael bager på Nina, uden Nina ved det. De knepper af og til, men Michael har aldrig rigtig kunne finde ud af om hun elsker ham. I det hele taget er der meget Michael ikke har kunnet finde ud af her i livet, og det har været noget som længe har siddet i rygmarven på hele hans skæbne.

Scene: 19 – Lad Fanden Friste

Michael er små beruset, og står fast. Nina havde lovet at følge ham hjem, og det skal hun. Ham journalisten skal ikke bare komme vadende og nakke hans dame. Men du vil heller ikke ty til vold for at stoppe dem, men det er tæt på...

FORTÆLLESEKVENNS: SLAGTEREN

... DET SORTE JAKKESÆT

Spillelederens indledning: *Han smilte. Lidt skævt, og lidt uvedkommende. Han tog en slurk af sin kaffe. Den smagte som den altid havde gjort på banegårdens cafe. Af sæbevand og industribønner. Han så ud på gaden. Det hvirvlede rundt med mennesker, cykler og biler. Regndråberne ramte de tunge ruder. Han vendte sit blik mod journalisten. Skægstubbe og sorte rande under øjnene. Et træet menneske. Han hev en pose med småpenge frem, og smed den over til journalisten, der stoppede den i lommen. "Kan du huske Strippel?" Journalisten nikkede mens han tog sig en slurk af sin kaffekop. "Det var sgu' en hård negl!" Slagteren studerede igen gaden. Han talte regndråber med øjnene, mens hans ord passerede bordet og stille tonede ud i noget der virkede fjernt. Facaderne, ansigterne og kaffens mørke dyb.*

1 del: Den rige forretningsmand Strippel handler narko hos en af Skarvens pushere. Han er en vigtig kunde for Skarven, da han hjælper ham. Slagteren opsnuser disse informationer, og beslutter sig for at rydde ham af vejen. Han overvære et møde mellem Skarven og Strippel på en cafe. **Exit:** Slagteren skygger Strippel da han forlader cafeen.

2. del: Strippel går hen på Skarvens Hotel Paris for at overnatte. Hans værelse overvåges af en vagt uden for døren, men det lykkes alligevel Slagteren at likvidere Strippel om natten. **Exit:** Slagteren sniger sig væk i ly af mørket, tilbage til sin lejlighed.

3. del: Om morgenen ringer telefonen tidligt. Kort efter samtalen stormes bygningen af politiet, og Slagteren er nød til at flygte. Han løber hen til journalisten, hvor han bliver indkvarteret i lejlighedens tilhørende kælderrum. **Exit:** Slagteren går under jorden til sagen indstilles efter en måned.

KRIMINALINSPEKTØRENS OPGAVER

1. del

Hvad drøfter de til mødet og hvordan høre Slagteren det?

2. del

Beskriv mordet på Strippel.

3. del

Hvordan ryster Slagteren politiet af sig?

FORTÆLLESEKVENNS: SKARVEN

ROVFUGLENS GLANS

Spillelederens indledning: Mens solen går ned bag hustagene, og tusmørket stille sænker sig over Distriktet, sidder en ilter sjæl bøjet over bunker af dagbøger og noter. Han sukker dybt og kigger op. Han stirrer ind i den gullige væk, mens han tænker. Fortiden. Skal man forstå fortiden, for at kunne leve i nutiden? Han rejser sig. Beslutsomt. Han glider hen til vinduet, hvor han så mange gange før har stået og kigget ned i baggården. Bare ved et andet vindue, et andet sted.

Fortiden. Kan den overhovedet ændres? Han trækker grammofonen op, og sætter en stille plade på, der behandler jazztonerne som babyer. Med behagelig kærlighed slynges de ud i tusmørket, der nu også har lagt sig over Skarvens værelse, på Hotel Paris.

Nede på gaden parkere en taxi, og Skarven stiger ud. Samtidig smækkes døren på hans værelse, og Slagteren forlader hotellet – ud i baggården. Ud i mørket.

1. del: Det ligger år tilbage nu, men dengang den organiserede kriminalitet for alvor rykkede ind i Distriktet, var kampen mellem to rivaliserende grupper ret intens. Det skete af og til det kom til åben gadekamp. Det meste normale var dog likvidering af hinandens medlemmer og sabotage af lagre og aktioner. **Exit:** Skarven rykker ud en aften med sine mænd.

2. del: Skarven har fået til opgave at han skal infiltrere og likvidere Bech og Bach – koste hvad det vil. Hotel Paris er under stærk bevogtning den aften, da de begge to sidder til et specielt møde. Det lykkes Skarven at trænge ind med sine 3 venner, ved hjælp af deres plan, og endda at få dem likvideret. **Exit:** Der slås alarm kort efter likvideringen, og de bliver nødt til at skride.

3. del: De flygter over loftet til Korea, og ned i baggården med to mænd lige i røven. Nede i baggården bliver Skarvens bedste ven skudt ned. Men de må videre, og det lykkes dem at fange en taxi. **Exit:** Lynhurtigt forsvinder taxien om hjørnet, men der mangler en passager. Kun 3 slap væk.

KRIMINALINSPEKTØRENS OPGAVER

1. del

Fortæl hvad de to grupper var berygtede for.

2. del

Hvad er det for et møde de holder? Planlægger de?

3. del

Beskriv jagten gennem øjnene på forfølgerne.

DE RIVALISERENDE

Skarvens rivaliserende gruppe kalder sig selv for *Dødsånderne* og ledes af de to potente ledere *Bech* og *Bach*. *Dødsånderne* holder til i det gamle Hotel Paris, og er under en stærk bevogtning.

FORTÆLLESEKVENST: KRIMINALINSPEKTØREN

BAGGÅRDSPUMA

Spillelederens indledning: "Jeg skal lige pisse!" kriminalinspektøren rejste sig, og gik ud mod toilettet. Det var rart at komme lidt væk fra den tykke røg og de trætte øl. Han skulle også snart hjem. Den var efterhånden blevet mange. Han skubbede til døren, som gled op og afslørede et lille klamt lokum. Han lignede ned. Det hjalp at tømme tankene. Han lignede op igen, vendte sig rundt for at gå ud i gangen og derefter tilbage til det tætte lokale, da hans blik fangede de to skikkelser derude i mørket. Ude i baggården. Den ene på knæ, den anden stående. Et øjeblik ville han trække sin egen pistol. Men han lod være. I et kort splitsekund havde han lyst til at skribe. Men han lod være. I stedet stod han. Ganske stille. Lyttende og observerende. Som en puma i ly af mørket.

1. del: Da Skarven træder ud af døren sker der noget. En eksplosion af tid. I hvert fald står Skarven pludselig foran Slagteren, der sidder på knæ foran ham, med Skarvens pistol mod panden. Slagteren siger noget til Skarven, der svarer med en enkelt sætning. Alt imens studere kriminalinspektøren episoden gennem den lille ødelagte rude, og oppe fra et åbent vindue i Hotel Paris høres en knirke og stønnen. **Exit:** Journalisten bliver færdig med Nina, og stiller sig hen til vinduet for at ryge.

2. del: Journalisten når lige at høre braget, kigge ned, og så er Skarven væk. Han farer ud af døren, mens kriminalinspektøren allerede står ved liget, og så er han ude af porten. Han spurter efter Skarven, der løber ned af gaden. Tilbage i baggården er journalisten nået ned til liget. **Exit:** Skarven slipper fra kriminalinspektøren.

3. del: Journalisten hiver sin jakke på, og går over på den nærmeste bar, for at rydde den værste sorg af vejen. Senere bliver der en voldsom aktivitet ved baggården. **Exit:** Journalisten observere en skygge snige sig ind ad døren til Korea.

KRIMINALINSPEKTØRENS OPGAVER

1. del

Hvad sker der oppe på værelset?

2. del

Hvad føler journalisten da han ser liget? Beskriv det.

3. del

Beskriv baren som journalisten kommer ind på.

FORTÆLLESEKVEN: JOURNALISTEN

· · · TAGRENDER OG MÅNESKIN

Spillelederens indledning: *"Hjælp mig! Hiv mig op!" Skarvens stemme skar igennem mørket. Journalisten så på ham. Det var nu. Han kunne bare jukke ham over fingrene, og få sin hævn. Men hvorfor? Han blev stående stille. Kiggede ham i øjnene, og hviskede et enkelt ord. "Nej!". Skarvens øjne blev fyldt med frygt. Men journalisten stod stadig stille. Nede ved tagvinduet var kriminalinspektøren ved at krybe ud, mens betjentene, ludderne og pusherne stadig havde deres øjne på de to skikkelser, der lige så stille blev til tre. Skyerne gik for månen, og der blev mørkt.*

Om fortællingen: I denne fortællesekvens er det dig som spiller, der sammen med dine medspillere, skal flette en slutning sammen på historien om Skarven, Slagteren, journalisten og kriminalinspektøren, og deres hektiske døgn i Distriktet. Det vigtigste er at handlingen er tro mod resten af historien, om den ender lykkeligt eller ulykkeligt. Fortæl hvad der sker på taget da skyerne går for månen, om Skarven styrter i døden, om Skarven hiver journalisten med i faldet, eller om kriminalinspektøren arrestere ham, og hiver ham op. Måske sker der noget helt andet, men det er op til jer. For det er kun jer som kan flette en slutning på denne historie.

JOURNALISTEN

N A T T E R A V N E N

Vesterbro – eller Distriktet i lokale munde – er et kvarter med organiseret kriminalitet, luddere og natteravn. Jazzen står stærkt i kontrast til det hårde gadeliv, og det er her vor historie tager sit udgangspunkt. I lagene mellem den bølgede røg og de brede baner af heroin, slynges historien i gang. Du har også en rolle at udfylde, og en historie at fortælle – men du er ikke alene...

Du er et vrage. Nogle ville måske sige en skygge af dig selv. Andre ville kalde dig en natteravn, der hviler løst travert rundt i gaderne. Men du er ikke en skygge af dig selv, eller en natteravn. Sådan ser du i hvert fald ikke på det. Et vrage er du vel nok, i bund og grund. Men hvem er ikke et vrage når de lige har mistet deres elskede, og bagefter kun står tilbage med et fåtal af venner, hvoraf en dem endda jagter Distriktets store bagmand – Skarven.

Slagteren. En fortrukket stødder, men trods alt din ven. Du hjælper ham i hvert fald, med at stoppe små penge i nogle skabe på hovedbanegården. Han har vist nogle lagre der. Men det er sgu' lige meget. Kæresten er skredet, og livet er en fest. Eller er det? Du drikker i hvert fald som aldrig før, og jobbet er vist heller ikke blevet passet så godt som før i tiden. Men du savner hende sgu', og sorgen gemmes i de mange luddere du efterhånden har slæbt med hjem.

Mange ville nok kalde dig en stødder, hvis de virkelig vidste hvem du egentlig var. Men det er der sgu' ikke mange der gør, og heldigvis for det. For jo færre der er til at holde øje med dig, jo friere kan du leve. Eller kan du? Spørgsmålene er efterhånden også ved at vende tilbage. I sin tid var der ingen problemer med livet. Men så skred hun. Kvinden i dit liv. Er det gået ned af bakke siden? Der er ingen tvivl. Du er ved at skrabe bunden, så måske det var på tide at komme lidt op igen?

Hvem ved. Natten er stadig ung, og let at indtage. Men morgenen er svær at se i øjnene. Især denne morgen, hvor solstrålerne rammer andet end dine egne skægstubbe...

JOURNALISTENS BIOLLER

I *Baggårdspuma* kommer du til at spille andre roller end din egen. Disse roller er herunder beskrevet med hvilke scener de deltager i, og hvordan de er.

Pusheren Fugl

Fugl er ikke et øgenavn, men faktisk hans efternavn. Fugl er en værre junkie. Han sniffer lige så meget junk som han sælger, og det giver ofte underskud i kassen. Udover det er han en større kujon, men en stor beundrer af Skarven, og gør stort set alt hvad han siger.

Scene: 1 – Sjussen & Hustagene

Fugl er blevet kaldt op til Skarven for at få nogle nye ordre, og ikke for at stille spørgsmål. Men det er svært at lade være, og der sker vel næppe noget ved det.

Scene: 7 – En Håndsrækning

Fugl har fået til ordre at skulle indfange Slagteren. Derfor er planen selvfølgelig at overfalde ham, men går det nu også. Fugl vil så nødig dø, for en sag der mildest talt rager ham et vidst sted, når alt kommer til alt. Beundrer eller ej. Det er ikke værd at spille livet på.

Ludderen Lotte

Lotte knepper med junkien Ralf. Men kun fordi hun mangler nogen at suge penge ud af, og så er han et rigtig godt offer. Hun har intet imod politiet, men hun hader folk der rager i hendes private sager.

Scene: 8 – Narkoreden

Politiet kommer brasende ind, lige efter at hun har kneppet med Ralf. Hun er selvfølgelig ikke særlig oplagt, og virker ret vrissen – som hun som så mange andre gange er, uanset om hun har haft sex eller ej.

Receptionisten

En ung mand, der ved mere end hvad godt er om Skarvens forretning. Heldigvis for Skarven, er han ret loyal. Han gør hvad han kan for at sløre sporene, og få det hele til at fremstå som et ganske almindeligt og kedeligt hotel.

Scene: 10 – Ransagning

Receptionisten vil overhovedet ikke hjælpe Slagteren med at finde frem til værelset, men han vil heller ikke komme alt for slemt til skade for at holde kæft. Der kan vel ikke ligge noget alt for værdifuldt oppe på det værelse alligevel.

Scene: 16 – Rodet Solnedgang

Da Skarven kommer tilbage er det din almene pligt at fortælle hvad der er sket. Om han kan lide nyheden eller ej. Det er bedre at fortælle det, trods følgerne.

Scene: 21 – Razziaen

Da politiet kommer brasende ind, gør han hvad han kan for at stoppe dem. Eller i hvert fald bare for at forsinke dem, så de største af de små fisk der overnatter på hotellet kan nå at slippe væk.

Bartender Bob

Bob er en gammel veteran i sit felt. Afbalanceret, og veltilrettelagt hver gang han møder på arbejde. En ligeså afslappet mand som Bob skal man lede længe efter, og han er skam venlig og flink overfor alle der kommer i baren.

Scene: 17 – Aften Barens Sødme

Kriminalinspektøren kigger forbi, og han skal da lige have dagens historie med på vejen...

FORTÆLLESEKVENNS: SLAGTEREN

... DET SORTE JAKKESÆT

Spillelederens indledning: *Han smilte. Lidt skævt, og lidt uvedkommende. Han tog en slurk af sin kaffe. Den smagte som den altid havde gjort på banegårdens cafe. Af sæbevand og industribønner. Han så ud på gaden. Det hvirvlede rundt med mennesker, cykler og biler. Regndråberne ramte de tunge ruder. Han vendte sit blik mod journalisten. Skægstubbe og sorte rande under øjnene. Et træet menneske. Han hev en pose med småpenge frem, og smed den over til journalisten, der stoppede den i lommen. "Kan du huske Strippel?" Journalisten nikkede mens han tog sig en slurk af sin kaffekop. "Det var sgu' en hård negl!" Slagteren studerede igen gaden. Han talte regndråber med øjnene, mens hans ord passerede bordet og stille tonede ud i noget der virkede fjernt. Facaderne, ansigterne og kaffens mørke dyb.*

1 del: Den rige forretningsmand Strippel handler narko hos en af Skarvens pushere. Han er en vigtig kunde for Skarven, da han hjælper ham. Slagteren opsnuser disse informationer, og beslutter sig for at rydde ham af vejen. Han overvære et møde mellem Skarven og Strippel på en cafe. **Exit:** Slagteren skygger Strippel da han forlader cafeen.

2. del: Strippel går hen på Skarvens Hotel Paris for at overnatte. Hans værelse overvåges af en vagt uden for døren, men det lykkes alligevel Slagteren at likvidere Strippel om natten. **Exit:** Slagteren sniger sig væk i ly af mørket, tilbage til sin lejlighed.

3. del: Om morgenen ringer telefonen tidligt. Kort efter samtalen stormes bygningen af politiet, og Slagteren er nød til at flygte. Han løber hen til journalisten, hvor han bliver indkvarteret i lejlighedens tilhørende kælderrum. **Exit:** Slagteren går under jorden til sagen indstilles efter en måned.

JOURNALISTENS OPGAVER

1. del

Beskriv cafeen hvor mødet holdes.

2. del

Hvordan kommer Slagteren uset væk fra hotellet?

3. del

Beskriv jagten på Slagteren set fra politimændene.

FORTÆLLESEKVENNS: SKARVEN

ROVFUGLENS GLANS

Spillelederens indledning: Mens solen går ned bag hustagene, og tusmørket stille sænker sig over Distriktet, sidder en ilter sjæl bøjet over bunker af dagbøger og noter. Han sukker dybt og kigger op. Han stirrer ind i den gullige væk, mens han tænker. Fortiden. Skal man forstå fortiden, for at kunne leve i nutiden? Han rejser sig. Beslutsomt. Han glider hen til vinduet, hvor han så mange gange før har stået og kigget ned i baggården. Bare ved et andet vindue, et andet sted.

Fortiden. Kan den overhovedet ændres? Han trækker grammofonen op, og sætter en stille plade på, der behandler jazztonerne som babyer. Med behagelig kærlighed slynges de ud i tusmørket, der nu også har lagt sig over Skarvens værelse, på Hotel Paris.

Nede på gaden parkere en taxi, og Skarven stiger ud. Samtidig smækkes døren på hans værelse, og Slagteren forlader hotellet – ud i baggården. Ud i mørket.

1. del: Det ligger år tilbage nu, men dengang den organiserede kriminalitet for alvor rykkede ind i Distriktet, var kampen mellem to rivaliserende grupper ret intens. Det skete af og til det kom til åben gadekamp. Det meste normale var dog likvidering af hinandens medlemmer og sabotage af lagre og aktioner. **Exit:** Skarven rykker ud en aften med sine mænd.

2. del: Skarven har fået til opgave at han skal infiltrere og likvidere Bech og Bach – koste hvad det vil. Hotel Paris er under stærk bevogtning den aften, da de begge to sidder til et specielt møde. Det lykkes Skarven at trænge ind med sine 3 venner, ved hjælp af deres plan, og endda at få dem likvideret. **Exit:** Der slås alarm kort efter likvideringen, og de bliver nødt til at skride.

3. del: De flygter over loftet til Korea, og ned i baggården med to mænd lige i røven. Nede i baggården bliver Skarvens bedste ven skudt ned. Men de må videre, og det lykkes dem at fange en taxi. **Exit:** Lynhurtigt forsvinder taxien om hjørnet, men der mangler en passager. Kun 3 slap væk.

JOURNALISTENS OPGAVER

1. del

Beskriv hvor groteske likvideringerne var.

2. del

Hvad er deres plan?

3. del

Beskriv den vilde taxikørsel.

DE RIVALISERENDE

Skarvens rivaliserende gruppe kalder sig selv for *Dødsånderne* og ledes af de to potente ledere *Bech* og *Bach*. *Dødsånderne* holder til i det gamle Hotel Paris, og er under en stærk bevogtning.

FORTÆLLESEKVENNS: KRIMINALINSPEKTØREN

BAGGÅRDSPUMA

Spillelederens indledning: "Jeg skal lige pisse!" kriminalinspektøren rejste sig, og gik ud mod toilettet. Det var rart at komme lidt væk fra den tykke røg og de trætte øl. Han skulle også snart hjem. Den var efterhånden blevet mange. Han skubbede til døren, som gled op og afslørede et lille klamt lokum. Han lignede ned. Det hjalp at tømme tankene. Han lignede op igen, vendte sig rundt for at gå ud i gangen og derefter tilbage til det tætte lokale, da hans blik fangede de to skikkelser derude i mørket. Ude i baggården. Den ene på knæ, den anden stående. Et øjeblik ville han trække sin egen pistol. Men han lod være. I et kort splitsekund havde han lyst til at skribe. Men han lod være. I stedet stod han. Ganske stille. Lyttende og observerende. Som en puma i ly af mørket.

1. del: Da Skarven træder ud af døren sker der noget. En eksplosion af tid. I hvert fald står Skarven pludselig foran Slagteren, der sidder på knæ foran ham, med Skarvens pistol mod panden. Slagteren siger noget til Skarven, der svarer med en enkelt sætning. Alt imens studere kriminalinspektøren episoden gennem den lille ødelagte rude, og oppe fra et åbent vindue i Hotel Paris høres en knirke og stønnen. **Exit:** Journalisten bliver færdig med Nina, og stiller sig hen til vinduet for at ryge.

2. del: Journalisten når lige at høre braget, kigge ned, og så er Skarven væk. Han farer ud af døren, mens kriminalinspektøren allerede står ved liget, og så er han ude af porten. Han spurter efter Skarven, der løber ned af gaden. Tilbage i baggården er journalisten nået ned til liget. **Exit:** Skarven slipper fra kriminalinspektøren.

3. del: Journalisten hiver sin jakke på, og går over på den nærmeste bar, for at rydde den værste sorg af vejen. Senere bliver der en voldsom aktivitet ved baggården. **Exit:** Journalisten observere en skygge snige sig ind ad døren til Korea.

JOURNALISTENS OPGAVER

1. del

Beskriv hvad der sker gennem kriminalinspektørens øjne.

2. del

Beskriv hvordan Skarven slipper væk.

3. del

Fortæl hvordan Skarven sniger sig op af trapperne i Korea.

FORTÆLLESEKVEN: JOURNALISTEN

· · · TAGRENDER OG MÅNESKIN

Spillelederens indledning: *"Hjælp mig! Hiv mig op!" Skarvens stemme skar igennem mørket. Journalisten så på ham. Det var nu. Han kunne bare jukke ham over fingrene, og få sin hævn. Men hvorfor? Han blev stående stille. Kiggede ham i øjnene, og hviskede et enkelt ord. "Nej!". Skarvens øjne blev fyldt med frygt. Men journalisten stod stadig stille. Nede ved tagvinduet var kriminalinspektøren ved at krybe ud, mens betjentene, ludderne og pusherne stadig havde deres øjne på de to skikkelser, der lige så stille blev til tre. Skyerne gik for månen, og der blev mørkt.*

Om fortællingen: I denne fortællesekvens er det dig som spiller, der sammen med dine medspillere, skal flette en slutning sammen på historien om Skarven, Slagteren, journalisten og kriminalinspektøren, og deres hektiske døgn i Distriktet. Det vigtigste er at handlingen er tro mod resten af historien, om den ender lykkeligt eller ulykkeligt. Fortæl hvad der sker på taget da skyerne går for månen, om Skarven styrter i døden, om Skarven hiver journalisten med i faldet, eller om kriminalinspektøren arrestere ham, og hiver ham op. Måske sker der noget helt andet, men det er op til jer. For det er kun jer som kan flette en slutning på denne historie.

DØD JUNKIE

-EFTERSKRIFT-

Ved vejs ende. *Baggårdspuma* er færdigt, men ikke fuldendt. Der stadig et led som skal igennem, og færdiggøre historien fra Distriktet, og jeg håber det bliver en oplevelse. Du skal have mange tak fordi du har læst drejebogen. Jeg har valgt ikke at lægge nogle budskaber eller andre dybere tanker ned i drejebogen, af den ene årsag at det ikke passer ind. Dette er blot historiefortælling, og ikke en dybere sandhed om livet. Hverken på Vesterbro, eller i København.

Det har været underholdende at skrive, men også hårdt. Det er min anden drejebog, og det har været en kamp uden lige. Men jeg håber det lever op til ikke alene dine forventninger, men også de mange andre som har givet mig skulderklap, lagt et enormt pres på mine skuldre, og som har hjulpet mig.

Råk Ån – Sigurd B. Kristensen.