

ØJENVIDNER #4

# SUITER ●

**EN PRODUKTION AF**

SIGURD BUCH KRISTENSEN

**MED PERSONAGER SOM**

MILO  
KRIS  
BORIS  
ROTTEN  
NAKKEN  
INDEREN  
PARKERINGSVAGTEN  
og  
DEN GAMLE KONE

**I ET KORTVARIGT DRAMA STØTTET AF**

HYGGECON 2005 / Natural Born  
Holmers / Absurth / selskaberne.dk

## INTRO

---

Kære spillere, velkommen til rollespillet *Suiter*.

På disse sider vil I finde instruktioner til et kortvarigt drama om privatdetektiver, gangstere og rum. En fortælling der lægger op til komedie og action. En fortælling hvor teksten vil være jeres spilleleder, og hvor I - som spilgruppe - leverer rollespillet.

God fornøjelse!

- Sigurd Buch Kristensen, Svendborg, september 2005.

## FRA LÆRRED TIL LOKALE

---

Det er slet ikke så kompliceret. *Suiter* består af to grundlæggende elementer. En række scener, som krydsklipper mellem fortællingens to brændpunkter, og en ramme, som I skal udspille scenerne indenfor.

Denne ramme tager udgangspunkt i et spillelerløst princip. Der er ingen personificeret spilleleder, som på forhånd er indviet i teksten. Derfor skal I læse disse sider højt, og følge de instruktioner, som denne videregiver.

Dette giver jer på mange områder en stor frihed indenfor hver scene, da det er jeres måde at påvirke scenerne på, som gør fortællingen unik. Det er samtidig også jeres ansvar at sørge for at rollespillet fungerer. Jeg overleverer her nogle værktøjer, men husk, det er jeres fortælling.

## Ramme og struktur

Fortællingen er opbygget af en prolog, fire scener, og en epilog. Prologen og epilogen læses højt, hvorimod de fire scener udspilles.

Hver scene indledes af en kort prosatekst, et *anslag*, og herefter følger listen over de roller som deltager.

Hver scene udspilles med tre regler, der tilsammen udgør den eneste begrænsning I *skal* overholde, udover instruktionerne i de enkelte scener – resten er op til jer selv.

Reglerne er som følger:

- Ingen af rollerne må dø i nogen af scenerne, eller på anden måde fjernes fra fortællingen.
- Hver scene må minimum tage 10 minutter.
- Ingen andre end de roller, som er nævnt i scenen, må inddrages, medmindre de ikke allerede er nævnt på rollelisten. Improviserede biroller er altså tilladt.

Alle de improvisationer og påfund, I inddrager i de enkelte scener, er med til at udvikle fortællingen. Så længe I blot forholder jer troværdigt til rammen, kan det næppe gå galt.

## Fortælling og roller

Fortællingen er delt op i to *rum*. Det ene rum er en bil, og det andet et hotelværelse. Scenerne klipper mellem disse to rum, hvori der foregår to vidt forskellige hændelsesforløb, i håb om at skabe en kontrast mellem disse to forløb, der i sidste ende, har en meget tydelig og bærende sammenhæng.

Selve fortællingen handler om de to privatdetektiver Milo og Kris, som er kommet på sporet af et møde mellem nogle af de højtrangerede bagmænd, i de forskellige mafiagrupperinger i London. Disse bagmænd overvåges af Milo og Kris, fra deres parkerede bil nede på gaden. Bagmændene selv holder møde på et hotelværelse, ikke langt fra bilen.

Milo og Kris aner ikke de er både set og opdaget. De sidder blot og venter på det rette tidspunkt til at rykke ind. Men der kommer nogle komplikationer i vejen, alt imens et mægtigt skænderi er under opsejling ved mødebordet. Så der veksles mellem interne intriger, og lettere uoverensstemmelser mellem detektiverne.

Rollerne er fordelt i de to forskellige hændelsesforløb, og nogle af dem skiftes I til at spille, mens andre er faste. Rollerne præsenteres kun med et navn, en kort strejfende beskrivelse, og intet andet. Resten skal I hver især danne ud fra fortællingens ramme, og de situationer, rollerne kommer ud i.

I scenerne med Milo og Kris, skiftes I – to og to – til at spille en af disse roller, mens de resterende spillere tager sig af evt. biroller. I scenerne ved mødet, har I hver især en fast rolle.

### **Intriger på tværs af førersæderne**

Rollespillet centrerer sig om krydsklipningen. Skiftet mellem de to handlingsforløb. Det ene er præget af flabede dialoger mellem to detektiver, og de forbipasserende "problemskabere". Det andet er præget af intriger og beskyldninger.

Det vigtige ved begge forløb er, at I er bevidste om fortællingens frihed. Så længe I acceptere scenen, dens ramme, og begrænsninger, skal I kun forholde jer til det. Derfra står det jer frit for at bygge oven på.

Det betyder at de flabede samtaler i bilen, skal improviseres frem, ud fra anslagsteksten. Intrigerne mellem mafialederne, skal I selv skabe. Beskyldninger. Hentydninger. Det eneste I kan bygge disse beskyldninger og intriger på, er det der står i scenen.

Så brug ansvaret og friheden, til at trække stemningen, dialogerne, reaktionerne og udviklingen i scenerne frem.

## PROLOG

---

En tændstik stryges. En smøg tændes. Vinduesviskerne spreder regnen på forruden. Øjnene står stille i tasmørket.

*"Jeg siger dig Milo, han pisser på brættet."* Det samme om og om igen. Milo ledte efter et flabet svar, på makkerens problem med samboen. *"Så få dog den køter til at pisse udenfor."* Kris lod øjnene glide fra regnen, op til det eneste vindue med lys i. Lyset neongrønt, som huden på den luder han kneppede i sidste uge. Eller nærmere som den morgen junkie, høj på metadon, han sparkede forrige tirsdag. Det var vidst noget med penge.

*"Dem penge ska findes, så jeg gi dem videre!"*

Inderens hoved forsvandt i røgen fra cerutten. De andre gloede på ham. Alle sammen. Hver og en. Med had og frygt i øjnene. Alle med hænderne plantede på bordet. Ingen skulle komme til at skyde nogen.

Rotten bed gnavent i ordene. Øjnene stod ikke stille. Nakken lod sine tatoveringer komme til syne. Sine overarme. Boris lod sit sædvanlige smil falde, så guldtænderne blottede deres dødsforagt. Der var ikke plads til undskyldninger.

*"Det er sgu ikke let! Sådan nogen loppetæpper er sgu' selvstændige."* Kris var igen faldet over sit evige emne. Køteren og dens toiletproblemer. Hvad fanden forlangte han? At den skulle kunne tørre sig i røven? Milo var ved at blive træt af at vente.

Han tog pistolen i hånden, og væbnede sig med tålmodighed.

# 1. STIKKEREN

---

*Hotelværelset forekom Nakken imødekommende. Kanylerne var fejlet over i et hjørne, sengetøjet var kun en uge gammelt, og der stank dårlig nok af fugt endnu. Kun den gamle tunge røg nåede hans næsebor. Gid den sorte narrøv ville slukke sin cerut, så de kunne få gang i samtalen. Han havde ikke undværet en fodboldkamp og et barslagsmål, blot for at blive ignoreret aftenen ud. Var det ikke de skide indere, der havde nakket en af hans mænd ved et sammenstød?*

*Han gloede dumt på Boris. Nu måtte han gerne vågne op, så de kunne finde synderen. Han ville gerne se den skide fodboldkamp, og belære nogle unge fra middelklassen om deres plads i samfundets rendesten, med et par velplacerede knytnæver.*

## **Roller**

Nakken; den lokale bagmand.

Boris; russernes kontakt.

Inderen; indernes budbringer.

Rotten; Nakkens revisor og?

## 2. PARKERINGER

---

*Det skal altid regne. Sådan er det på film. Når nogle skal skilles, dø, smides ud af spillet, eller hentes, regner det. Hver gang det skal være melankolsk, eller bare stinke af 60'er krimi på lærred, regner det. Det var det som gjorde Milo irriteret. Nu kunne de ikke nå ind på hotellet, uden at blive pisse våde. Og den evige snak om Kris' køter. Han sad bare lidt. Drak af sin papkaffe. Kris holdte kæft for en stund.*

*Et par biler væk, tjekkede en parkeringsvagt op på parkeringerne. Godt gennemblødt. Godt træet. Godt sur.*

*Ingen grund til at forhaste sig. Mødet var lige begyndt. Om et par timer kunne de rykke ind. Planen var lagt.*

### **Roller**

Milo; solbriller, pokerfjæs, detektiv.

Kris; ung, naiv, detektiv.

Parkeringsvagten; gennemblødt, træet, sur.



### 3. HVOR ER MINE PENGE?

---

*Inderen gloede ondt. Han vidste det fede læs til Nakken lå inde med pengene. Eller også gjorde Boris. Forbandet. Han skulle have slæbt Paki med. For sent nu. Nu skulle der handles under og over bordet, hvis de penge skulle findes. Sveden begyndte at pible frem, bag ceruttens bølgende røg.*

*Rotten gloede stumt frem for sig. Spændt på udfaldet. Han havde foden indenfor hos Boris. Nakken var ham lige gyldig. Han fik sine procenter, og Nakkens job, så det var nok til at gøre ham glad.*

*Regnen tog til. Døren var låst. Stille før storm.*

#### **Roller**

Nakken; den lokale bagmand.

Boris; russernes kontakt.

Inderen; indernes budbringer.

Rotten; Nakkens revisor og?

## 4. "MOR FOR SATAN!"

---

*En gammel kone stjæler udsynet.*

*"Hvad fanden laver den sæk der?"*

*Milo trækker på smilebåndet. Kris bliver vild i blikket.*

*"Det er sgu da min mor! Hvad helvede laver hun her?"*

### **Roller**

Milo; solbriller, pokerfjæs, detektiv.

Kris; ung, naiv, detektiv.

Den gamle kone; mor.

## EPILOG

---

En cigaret skoddes. Nogle fumler med en pistol. Og så ud i regnen.

*"Hvor helvede er de penge. De penge skal findes. NU!"*

Boris hamrer næven i bordet. Nogle stirrer desperat frem for sig.  
De automatiske døre åbner for de automatisk løbende detektiver.  
Receptionen. Trappen. Skridtene. Tempoet. Åndedrættet. Stigende.  
Tiltagende. Frygt. Adrenalin. Tempo.

Ud og ind af suiter. Nr. 345.

Inde på værelset.

Skud. Først Boris. Guldtænderne splintres. En nakke gennemhulles.  
Cerutrøgen spredes af bly, og afløses af krudtslam. En rotte ryger ud  
gennem ruden.

Døren sparkes op.

*"...Og dagens overskrifter. To unge detektiver fandt i går nat, en  
række af de mest eftersøgte mænd i Londons undergrund, døde, i  
et hotelværelse i udkanten af byen. Der var tydeligvis tale om et  
internt opgør..."*

## EFTERSKRIFT

---

Ved vejs ende.

Jeg håber I havde en god oplevelse. Der er mange elementer i *Suiter* som sandsynligvis ikke er noget, I alle har været vant til. Metoden der lægges op til, tidsbegrænsningen, improvisationerne.

Jeg valgte fra starten ikke at lade hele rammen være fastlagt. Det er min opfattelse, at rollespil bærer præg af en vis grad af anarkisme. En anarkisme som skal kontrolleres af en ramme.

Men der skal også være spillerfrihed.

Her har mit mål været at forene begge dele. Jeg har fastlagt en historie, opsat nogle retningslinier, og derfra ladet jer som spillere, udfordre hinanden og jer selv.

Jeg tror på at det er sundt, og jeg tror på, at det kan give jer erfaringer. Både som deltagere og observatører i og udenfor rollespillet.

Tak!