

# Den Sidste Sag



Et firser investigation scenarie af  
*Lars Kaos Andresen*

Fastaval 99

# Den Sidste Sag

Af Lars Nøhr Andresen

Copyright 1999

Skrevet til Fastaval 1999

Tak til Francoli S.P.A, Chemme, Italien  
Tak til Steffen Brandt

Fantastiske Toyota

Mandag morgen, fri fra skole  
vi tar til stranden med hinanden i hånden  
ude ved åen ved fiskehuset du ved nok  
holder en gul Morris Simca Escort

Nej nu kommer vi tættere på  
ka vi se det er en grågrøn japaner  
af mærket Toyota  
med gode køreegenskaber  
frem og tilbage  
parkeret i sandet, med blikket med vandet

En flaske med portvin  
en hånd der griber om den  
ser jeg ud af øjenkrogen  
kigger væk og blir bange  
bag tonede ruder bedøvede øjne  
som ingenting ser ud over havet

Fantastiske Toyota  
at det ka la sig gøre  
sådan at sidde helt alene en mandag formiddag  
Jeg tar fastere i hånden  
og vi forlader stranden  
Ta hinanden i hånden, når I tar til stranden

Fantastiske Toyota  
Fantastiske Toyota  
Fantastiske Toyota  
Fantastiske Toyota

## INDHOLDSFORTEGNELSE

1.0 Forord .....	2	5.2 Morten Jakobsen.....	12
1.1 Fahrenheit 103 vs. Den sidste sag...	2	5.3 Kirsten Fledgaard.....	12
1.2 Disclaimers.....	2	5.4 Margrethe Bjerg .....	12
<b>2.0 Gennemgang af scenariet .....</b>	<b>2</b>	<b>6.0 Steder af betydning.....</b>	<b>13</b>
2.1 Stedet.....	2	6.1 Diskotek Flammen .....	13
2.2 Setting.....	2	6.2 Hulerne .....	13
2.3 Stemningen .....	2	6.3 Hurup Sommerland .....	13
2.4 Handlingen .....	3	<b>7.0 Et tilbud de ikke . . . (Afslutning). 14</b>	
2.5 Struktur .....	3		
2.6 De tre faser .....	3		
2.7 Gennemgang af spillere .....	4		
2.8 Feriebyen Øster Hurup.....	4		
2.9 Alexander Borg og det overnaturlige	4		
<b>3.0 Spilstart.....</b>	<b>5</b>		
3.1 Bilkø .....	5		
3.2 Kirken og Præsten .....	6		
3.3 Ligene i sommerhuset.....	6		
3.3.1 Besværlige Allan .....	6		
3.3.2 I sommerhusets inderste .....	7		
3.3.3 Ideer til stemning i scenen.....	7		
3.3.4 Hvad er der foregået .....	8		
3.3.5 Vidner i området.....	8		
3.3.6 Mongol Benny .....	8		
<b>4.0 Grupper og personer indirekte eller direkte involveret i mordet .....</b>	<b>9</b>		
4.1 Vampyrerne.....	9		
4.2 Rasmus Steensgaard.....	10		
4.3 Stenforretningen og Brian Lister.....	11		
<b>5.0 Det Ondes Våben .....</b>	<b>11</b>		
5.1 Sussi Bæk.....	11		

## 1.0 Forord

Jeg har med Den Sidste Sag ville lave et scenarie uden layout og handouts. Som mit eget modspil til Fahrenheit 103, hvor jeg ser hvor langt jeg kunne gå i brug af handouts. Dette har intet at gøre med Dogme 99 eller deres målsætninger, selv om jeg finder deres initiativ interessant.

### 1.1 Fahrenheit 103 vs. Den sidste sag

I sin struktur minder det om mit andet scenarie, her på Fastaval. De er begge investigationsscenarier med politifolk i hovedrollerne. Begge scenarier handler om eksperter der ankommer til et fremmed miljø for at foretage en efterforskning. Men de er dog meget forskellige i deres stemning og formål. Fahrenheit 103 er hardcore investigation, når det er værst (bedst), hvorimod Den Sidste Sag er ovre i psykodrama med hovedpersonerne i front. Fahrenheit 103 er realisme. Den Sidste Sag tilhører den fantastiske genre.

### 1.2 Disclaimers

Jeg ønsker hverken at fornærme mongoler, ejendomsrådgivere, vampirister eller politifolk.

Virkelighedens Øster Hurup og scenariets har intet med hinanden at gøre. Øster Hurup er en hyggelig by, hvor der bor flinke mennesker. Scenariet afspejler ingen virkelige personer eller hændelser fra Øster Hurup, og det har ikke været mit ønske at fornærme hverken byen eller personer med tilknytning til denne. Slet ikke.

## 2.0 Gennemgang af scenariet

Velkommen til Den Sidste Sag. Et uhyggeligt og skræmmende scenarie om vor slumrende ondskab, fortalt via en kriminalhistorie. Vor hold af politimænd og kvinder skal opklare en række bestialske mord i den, på overfladen, hyggelige jyske ferieby Øster Hurup. De forfølger en gruppe personer der fremstiller snuff pornofilm, men under denne forbryderring ligger en større ondskab og lurer. Denne ondskab vækker de aggressive sider i vor helte, og det bliver andet end blot en kamp for at opklare sagen, men en kamp for at overleve, med viljen til at leve videre.

### 2.1 Stedet

Øster Hurup er sommerhuse, grillfester, diskoteker, sommerland, vandrukschebaner og campingpladser. Øster Hurup er råddenskab, mord, incest, indavl, lukkede døre og uhørte skrig. Øster Hurup er glade turister, hot dogs, sandstrande, tivoli og solskin. Øster Hurup er ondskab, blodofringer, mishandling og mord.

Øster Hurup har det hele.

### 2.2 Setting

Spillet foregår i 1986. En usmagelig tid med electric boogie, break-dance og Miami Vice på Danmarks eneste kanal fredag aften. Dette er valgt for at fjerne noget af realismen fra spillet, og gøre det en smule mere "fantastisk". Komme væk fra noget, der kunne lugte af socialrealisme. Komme væk fra Internet og PC'ere. Mobiltelefoner og bærbare.

### 2.3 Stemningen

Spillet er lagt op til at være et "almindeligt" investigation scenarie, men det tangerer et overnaturligt psykodrama. Stemningsmæssigt er det en blanding af Hellraiser, Seven og Ravenloft. Det er et grimt og mørkt spil, men det foregår i den smukke danske sommer blandt tusinder af glade turister, hvilket forhåbentligvis vil skabe en surreel stemning.

I starten er der en realistisk stemning, men senere går den over i det fantastiske.

En del af inspirationen er fundet i den gamle Stephen King traver, It (Det Onde), og Needful

Things af samme forfatter, men jeg håber ikke at det er noget at hverken du eller spillerne vil lægge meget mærke til.

Det er mit håb og ønske, at vi som spillere kan få kørt spillerne så langt ud, at de selv bliver ondskaben i scenariet, og i det øjeblik de tror de udraderer den onde djævel de jagter, bliver de selv en ny og ond kraft.

## 2.4 Handlingen

En udsending fra Helvede selv, har slået sig ned i Øster Hurup, hvor han har købt Hurup Sommerland. Denne mand har taget det verdslige navn af **Alexander Borg**, og det er som **hr. Borg**, at vi vil komme til at kende ham.

Ondskaben i Øster Hurup kommer til udtryk i mange tilfælde af vold, mord, voldtægter og andre ubehagelige forbrydelser. Generelt kan man sige, at beboerne er gode til at bryde De 10 Bud.

1986 er det syvende og sidste år at hr. Borg vil være i byen, og det er året hvor ondskaben vil kulminere. En eksplosion af mord, vold og tragedier.

To journalister er kommet på sporet af, at der foregår noget besynderligt i Øster Hurup. Bl.a. er de kommet i besiddelse af en undergrundsvideo, hvor en person bliver brændt levende, og har sporet den her til byen. De er taget hertil, og begynder at stille spørgsmål. Desværre til de rigtige personer.

Efter to dages undersøgelser bliver de fundet en tidlig morgen i deres lejede sommerhus. Begge er døde, og da det ikke kan udelukkes, at de er blevet myrdet, tilkaldes Rejseholdet, altså spillerne.

Dette er en del af Ondskabens plan, da de skal bruges som katalysatorer for vold og død i Øster Hurup, fordi alle spillere har en voldelig fortid eller fremtid.

Sandsynligvis bliver dette først klart for spillerne et godt stykke inde i spillet, der starter som en thriller, men udvikler sig til at blive et horror spil.

Først skal spillerne køres langt ud og dernæst vil hr. Borg forsøge at overtale dem til, at kæmpe på hans side. Han er klar til at rykke videre til en større by, men har brug for en dedikeret gruppe

allierede i magtpositioner, og spillerne er hans valg.

## 2.5 Struktur

Scenariet har en løs struktur. Det bliver spillerne der i høj grad kommer til at bestemme, hvad der skal ske og hvordan. En god del af spillet skal dedikeres til rollespil med bipersoner eller internt i gruppen. Rollespil der måske ikke direkte har noget med sagen at gøre, men som i allerhøjeste grad har noget med scenariet at gøre. Der skal derfor også være plads til "hygge" rollspil.

Det er af vigtighed, at spillerne kommer godt ind i deres spillere, da det er deres udvikling der kommer til at betyde meget for scenariet. Der bliver lagt op til flere scener, som er specialsyede netop til at stille den enkelte spillers behov for karakterudlevelse.

Spillet varer nogle dage, og der sker ting i byen selv om spillerne gør noget eller ej. Det Ondes indflydelse skaber et usædvanligt voldeligt miljø i disse dage. Disse hændelser vil jeg beskrive i scenariet.

I starten mærker spillerne ikke til denne indflydelse, men hurtigt vil den begynde at trænge ind i dem. De vil selv blive mere voldelige og aggressive. Hvordan det kommer til udtryk, beskrives senere i scenariet.

### Små sedler eller uden for døren

En del gange bliver det nok nødvendigt at være i enrum med spillere. Forsøg så vidt som muligt at bruge sedler, men skal I være alene, så er det en god ide, selv at gå udenfor med spilleren, da det sparer tid.

Jeg har dårlige erfaringer med at sende de andre udenfor, da de så lige skal ned og hente en kop kaffe, hvor de så møder Ole de ikke har set i to år, lige skal fortælle at spillet er pissefedt og så videre.

## 2.6 De tre faser

I første fase lader hr. Borg tingene gå sin gang, og betragter det hele lidt på afstand. Han regner med, at sammenstødet mellem politifolk og de syge personer der er i Øster Hurup, er nok for at få dem til at gå amok. Under denne fase af spillet, styrer spillerne det meste af handlingen, og de skal stadig forsøge at opklare sagen.

I anden fase begynder hr. Borg at blande sig indirekte. Han får folk til at provokere spilpersonerne. Først uskyldige provokationer, men senere griber han til beskidte midler. Han begynder at bruge sin viden om spilpersonerne til at presse dem.

I sidste fase tager hr. Borg direkte kontakt til spilpersonerne. Her bliver det knald eller fald. Han tilbyder spilpersonerne magt, lykke og langt liv. De skal bare tjene ham. De der siger ja, får til besked at slå de ihjel som siger nej. Det bliver ikke svært, da hr. Borg bruger beskidte midler, og sørger for at de "godes" våben ikke virker.

Den eneste måde de kan vinde på, er ved at have regnet ham ud på forhånd og stå sammen imod ham.

Selvfølgelig kan man diskutere om de ikke vinder ved at sige ja tak.

Husk at du bestemmer fasernes skiften.

## 2.7 Gennemgang af spilpersoner

Fælles for alle spilpersoner er, at de alle er latent voldelige og har en masse aggressioner de ikke kommer ud med. I spillet vil de blive fristet til at udleve disse aggressioner, og det vil være starten på slutningen for dem.

Flere af spilpersonerne er hvad vi kan kalde, "langt ude", men sandsynligvis vil spillerne tænke, at det netop er dem der har fået DEN karakter der er langt ude, og tro at de andre er normale.

*Kriminalkommissær Morten Øster:* En ældre mand med en dystre fortid. Tidligere dranker, pillemisbruger, magtmisbruger, voldsperson etc. Har nu valgt dydens sti på hans gamle dage, men grusomheden lurer.

*Kriminalassistent Anette Kvist Møller:* En kvinde med problemer med sine mænd. Ser nydelig ud på overfladen, men er hamrende frustreret.

*Landbetjent Carsten Berggren:* En lidt ussel politiassistent der har valgt at blive landbetjent for at flygte fra sine kollegers mobning. Har det meget svært med kvinder, og har udviklet sig til at være lurer. Jomfru.

*Kriminalassistent Christian Wolfgang Rosenholm:* En alt for smart yuppie, der er splittet mellem at være en god strømer eller en god indenrigsagent. Fascistoid og mandschauvinistisk.

*Kriminalassistent Torben Ulfborg:* Fanget i en spillegæld, tager Torben imod enhver bestikkelse. En strømer på vej over på den forkerte banehalvdel. På stoffer.

*Politiassistent Merete Korslykke:* En dybt religiøs og dybt ulykkelig person. I konstant indre kamp mod de aggressioner hun har og som hun undertrykker fuldstændigt. På vej ud i galskaben.

## 2.8 Feriebyen Øster Hurup

Der er lige lidt over 1000 fastboende i Øster Hurup. Om sommeren bor der over 20.000 i sommerhuse og på campingpladserne i og omkring byen.

Byen ligger isoleret på Jyllands østkyst. Den nærmere placering har ingen betydning, men den kan da findes på et kort. Øster Hurup er et turisthelvede. En smule billigere end feriebyerne på Vestkysten, tiltrækker den masser af tyskere og danskere der fulder sig, bader i Kattegat og spiser lede grillpølser om aftenen.

Byen har en havn, to supermarkeder, to diskoteker, et værtshus, et forfaldent sommerland, fem campingpladser, seks gaveshops, en slagter, en grønthandler og fem restauranter.

I anledning af alle turisterne er her en lidt mislykket middelalderfestival.

Det meste af spillets handling kommer til at foregå i selve byen eller ude i sommerhusområderne.

## 2.9 Alexander Borg og det overnaturlige

Hr. Borg er skurken i scenariet, men han udfører ikke sine onde gerninger selv. Han får andre til at gøre det for sig, så det er derfor meget svært at knalde ham for noget, forstået på den måde, at det ikke er sikkert at spilpersonerne opdager at det er ham der står bag.

Borg er overnaturlig i sin oprindelse. Han har overnaturlige kræfter og han er udødelig. Kort sagt, han er en dæmon. Han kan fornemme folks tanker, ønsker og hemmeligheder, og han kan ændre deres humør og væsen for en kort stund. Han spiller et subtilt spil og farer ikke personligt frem med flammesværd, lyn og torden selv om det stod i hans magt.

Det overnaturlige kommer mest frem ved, at bipersoner kender til spillersoners hemmeligheder og tanker.

Det overnaturlige ligger latent i hele scenariet, og det må gerne komme tydeligt frem. Scenariet må gerne udvikle sig til at blive "high fantasy", hvis det passer til spillernes og dit humør (og din egen fantasi)

Hr. Borgs formål er at gøre mennesker onde, skabe ulykker og ulykkelighed. Ethvert menneske der dør som følge af hans indblanding, må overlade deres udødelige sjæl til hr. Borg. Han har samlet sig en god del her i Øster Hurup. Sjælene har han fanget i den store træborg i Hurup Sommerland.

Han er træt af små pisbyer, og vil rykke videre. Han vil til København, men har brug for nogle tjenere, der kan bane vejen for ham. Han har udvalgt personerne fra Rejseholdet.

Hr. Borg ligner en ældre, kultiveret herre. Han fremstår som en 60årig gammel gentleman. Ikke høj, nærmere 1.70 og spinkel. Klædt i lyst jakkesæt, med et velplejet skæg og en lille stråhat. Han ligner ikke den typiske indehaver af et sommerland. Han taler kultiveret og er utrolig selvsikker. Han forventer ikke, at der er nogen her der lurer ham.

I kamp bruger han en underligt udseende gammel seksløber.

### **Omvendelse til ondskaben**

Hr. Borg vil i starten være meget diskret med sin indblanding, men hvis spillerne ikke selv tager den direkte vej ned i voldens og ondskabens gryde, så begynder han at skubbe dem. Med den kontrol han kan udøve over for folk, vil han begynde at provokere dem til irrationelle handlinger.

## **3.0 Spilstart**

Klokken er 12.20, fredag 15. juni 1986.

### **3.1 Bilkø**

Den danske sommer er lys og varm. Temperaturen har sneget sig op på de 30 grader i skyggen, vinden er stille og skyggerne her klokken tolv er alt for korte. Det varme vejr har inspireret tusinder til at køre til stranden. Med det resultat at en kilometerlang bilkø har spærret tilgangen til Øster Hurup og de forjættede strande.

Bilerne holder i tomgang. Ruderne er rullet ned. Svedende danskere sidder i deres biler. Unger skriger, unge hører radio og drikker bajere på bagsædet.

Rejseholdsspillersonerne sidder i en stor, mørk Volvo stationwagon, bortset fra Christian der selv er kørende i sin røde Porsche. Hvem der kører Volvoen må de selv om. Inde i Øster Hurup ved kirken, venter spillersonen Carsten Berggren og politiassistenten fra Viborg Amt, Merete Korslykke, på at de ankomme. Selv kirkens parkeringsplads er fyldt fuldstændigt op.

Tre piger i små bikinier har fået øje på Christian og hans Porsche. De kører selv i Citroen 2CV. De kommer med tilråb og forslag.

Foran Volvoen holder en bil med fem unge mennesker. Sådan ca. hvert femte minut ryger en tom dåse ud af et af vinduerne. Der lyder høj rock musik fra bilen. Det er tydeligt at se, at føreren også drikker øl. Bilen er overlæst.

Hvis spillersonerne vil spille lidt mens de venter i bilkøen, så lad dem endeligt gøre det. Find bare på mere der kan ske, men glem ikke Carsten og Merete inde i byen. Der kan også ske noget hos dem. Når der skal til at ske noget, så lad ungdomsbanden Vampyrerne komme forbi.

### **Vampyrerne blander sig**

En høj snurrende lyd fra motorcrosscykler blander sig, da banden Vampyrerne, kommer fræsende ad den overfyldte vej. De otte bandemedlemmer zig-zagger ned gennem rækkerne af biler, mens de råber og hujer. (Læs beskrivelsen af Vampyrerne senere i scenariet). De begår som sådan ikke noget ulovligt, men er til fare for alle og enhver.

Lederen, **Max "Asmodius" Karlsen** og **Ole "Nosser" Steensgaard** er ikke med, da de har betydning senere i scenariet, og ikke må anholdes eller stoppes nu.

Når de passerer Volvoen, banker en vampyr hårdt på taget, og skriger ind i hovedet på føreren af bilen. Mens han kører væk, trækker passageren på bagsædet noget der ligner en pistol, men det er svært at se.

En konflikt med Vampyrerne vil som sådan ikke gøre noget. Den må gerne eskalere, men det vil ikke være så heldigt hvis hele banden anholdes (eller skydes, fnis).

Når de endeligt ankommer til kirken, står Carsten og Merete og venter på dem i varmen. De kan se præsten stå oppe ved kirken, men da nogen kigger på ham, skynder han sig ind i kirken.

De kan nu gøre som de vil, men husk dem på, at der ligger to lig i et sommerhus og venter på dem, og at der står en betjent og bevogter stedet. De skal også tænke på indkvartering på byens eneste hotel, Missionshotellet.

### 3.2 Kirken og Præsten

**Præsten, Nikolaj Majdal**, er fuldstændigt klar over at der foregår noget forfærdeligt. Han er også klar over hvem det er der står bag, men han er selv blevet lokket i fordærv. For fire år siden var Nikolaj en glad, ung præst på 30 år. Han var nygift med sin dejlige kone **Susanne**. Men så fik han embede i Øster Hurup.

Nikolaj begyndte at fornemme at der var noget galt i byen, og hr. Borg blev bekymret. Han arrangerede, at Nikolaj begyndte at se flere og flere tegn på at Susanne var ham utro. Nikolaj begyndte at se ting som ikke var der, og Susanne begyndte at have blå øjne når hun mødte på arbejde.

En dag for to år siden kammede det over, og Nikolaj slog Susanne ihjel. Han fik det til at se ud som en ulykke med en stige i kirken, men den ubehagelige Lasse Springer, der omtales senere, optog det på video. Han begyndte at afpresse Nikolaj, og det har nu stået på i næsten to år.

Nikolaj plages af sin dårlige samvittighed og indflydelsen af ondskab har gjort ham halvgal. Nikolaj er dog ikke blevet ond, men det kan være svært at skelne mellem galskab og ondskab. Kun enkelte kirkegængere kommer til hans prædikener

der er foruroligende og anderledes. Han taler ofte om ondskaben der går i blandt os, og fortæller at alle skal i helvede. Han ynder at prædike om helvedes pinsler, med en slet skjult fryd i stemmen. Han glæder sig til selv at blive straffet for sine gerninger. Han har en fornemmelse af, at ondskaben udspringer fra Hurup Sommerland, og måske er det ham, der kan sætte spilpersonerne på sporet af hr. Borg.

Nikolaj er meget høj, 2,05 meter og usædvanligt tynd, 70 kilo. Han er ligbleg da han næsten aldrig kommer ud og levet usundt.

Historien om ulykken i kirken og Susannes skæbne flourer vidt og bredt. Flere mener at det var ham der gjorde det, og andre mener at det var en ulykke.

### Nikolaj og spilpersonerne

Nikolaj kan bruges til at frustrere spilpersonerne, fordi de tydeligt kan mærke at han ved noget, men han fortæller dem intet.

## 3.3 Ligene i sommerhuset

Rejseholdet ankommer i bil til sommerhusområdet hvor ligene fra det første mord stadig ligger. Huset bevogtes af **betjent Børge Rold**, der tager afsted straks rejseholdet ankommer. Sommerhuset ligger i en dejlig fyrreskov. Vindens susen i træerne kan altid høres, selv om der virker vindstille ved jorden. Huset ligger lidt for sig selv. Der er omkring 100 meter til nabosommerhuset, hvor en dansk familie med tre børn bor. De ved ikke hvad der er sket. Andre sommerhuse ligger i nærheden, men der er ikke nogen der har bemærket noget.

Selve huset er af træ. Har en terrasse med en havedør og hoveddør. En stue forbundet med et køkken og tre soveværelser med hver to senge.

### 3.3.1 Besværlige Allan

**Allan Hansen** er en murearbejder fra Århus der er på ferie sammen med sin kone og tre børn. Han alarmerede landbetjent Carsten Berggren i morges, da han hørte et skrig ved fem tiden, og der var ikke nogen der svarede, da han kom forbi en time senere. Han er smækfornærmet over at Berggren ikke har fortalt ham noget. Faktisk er han pissebekymret over sine børns ve og vel,



bekymret over hvorvidt ferien nu går i vasken, konen Lisbeth har allerede givet ham skylden over at have involveret dem og de har haft dagens tredje skænderi. Børnene har grædt og den ældste, Peter på 13 år, har fortalt at han hader sin far og at det er en lorteferie. Sommerhuset er røvdyr, og de har ringet fra arbejdet fordi der var problemer med det hus han lavede for tre måneder siden.

Kort sagt, Allan Hansen er i hamrende dårligt humør, og lige nu synes han at det hele er Carsten Berggrens, ja sgu hele politiets, skyld. (Det hjælper selvfølgelig heller ikke at de besøgte Det Gamle Tivoli i går aftes)

Allan Hansen er 46 år, har ølmave, dårligt hjerte (hvad han ikke ved af), halvs kaldet og er småfuld af Ceres Royal.

Da spillpersonerne forsamles foran sommerhuset, eller når de går ind, går Allan Hansen op til dem, og begynder at brokke sig til den nærmeste. Højlydt og på ti centimeters afstand, spørger han hvorfor fanden han og hans familie ikke må få at vide hvad helvede der foregår, for det er sgu da ham der tilkaldte strisserne i første omgang og . . .

Hvis han provokeres, kan det meget vel være at han slår en af spillpersonerne. Han kan ikke slås, slår ikke særligt hurtigt eller hårdt og kan meget nemt overvindes. De kan gøre med ham hvad de vil, anholde ham, banke ham eller hvad pokker de har lyst til. For at gøre familiekrisen total, kan resten af familien dukke op når bølgerne går højest.

Formålet med mødet, er at give spillpersonerne en lille forsmag på den aggressivitet de kan møde i Øster Hurup, samt at gøre dem frustrerede og aggressive.

### 3.3.2 I sommerhusets inderste

Det har været en skrækkelig nat i sommerhuset. Det har set mere rædsel på to timer, end det har set i hele dets 42årige historie. Ingen voldtægt eller hustrumishandling har kunnet leve op til dette.

Det første man ser er hunden. Det er en stor doberman, der ligger på spisebordet i stuen. Den ligger på ryggen, benene på hunden er surret fast til benene på bordet. Den er savet op med en stiksav, skindet er trukket til side med fiskekroge med snøre og indvolde er skåret ud med en hobbykniv.

Der er uvist om hunden var i live under operationen.

Der er tre døre til soveværelser. To af dørene er åbne. De er tomme. Den sidste dør er lukket. Berggren har set derind et kort øjeblik. Kun et øjeblik.

I soveværelset ligger to skamferede lig. Kvinden ligger på ryggen midt i dobbeltsengen. Hun er nøgen, hænder og fødder er bundet fast til sengestolper (bortset fra højre hånd, som hun har revet fri) Hendes kinder er skåret op, og får hende til at smile et vanvittigt bredt smil. Hun er stukket ihjel med et stemmejern. Ovenpå hende sidder en mand, i et imiteret omvendt samleje. Han er ligeledes nøgen. Han har skåret maven op på sig selv, siddende oven på hende. Hans indvolde er væltet ud over hende og ud i sengen. Han har brugt et segl. (En krum kniv til at skære urter med). Han er skudt i baghovedet med en kraftig pistol. Blod og hjernemasse er sprøjtet ud over pigen.

Det kan ses at pigen er slået ihjel til sidst. Hun har været i live, mens manden har skåret maven op på sig selv. Hun har kraftige mærker i tindingen efter en pistolmunding. Det var da Rasmus skød hendes mand i hovedet, at det lykkedes hende at få kneblen ud af munden og skribe. Rasmus hakkede hende straks ihjel.

Sædpletter kan findes på lagenet. De tilhører **Mongol Benny**, der omtales i næste afsnit.

De afdøde kan identificeres som

- **Katrine Bjerg Olsen**, journalist på Viborg Stiftstidende
- **Alfred Olsen**, freelance journalist

Der er ingen papirer der viser hvad de arbejdede på. De har boet i sommerhuset to dage. I Alfred Olsens tegnebog er der en lap papir hvorpå der er skrevet Ole "Nosser" Steensgaard og et telefonnummer.

### 3.3.3 Ideer til stemning i scenen

Beskriv scenen langsomt. Giv dig tid til detaljer, og ikke kun de blodige. Kaffemaskinen der stadig står tændt, fire uvaskede kopper, køleskabet med seks øl og noget kinakål. Ikke fordi det skal bruges i scenariet, men forsøg at give et indtryk af, at Katrine og Alfred var rigtige levende personer.

### 3.3.4 Hvad er der foregået

Om lørdagen ankommer journalistparret til Øster Hurup. De har hørt at der skulle være specielt gang i byen, og de vil lave en reportage om en ferieby i en hidsig weekend. De mener også, at der er begået et mord i byen. De har set et videobånd af en mand der blev brændt levende, og har sporet båndet til byen, men det er næppe noget der kommer til at betyde det store for spillpersonerne. De er gift og ser opgaven som lidt af en ferie. Derfor har de deres doberman, Vuffer, med.

Om søndagen støder de hurtigt på ungdomsbanden Satans Vampyrer, og forsøger at lave et interview med dem. Ole "Nosser" Steensgaard, et ældre medlem af banden, nyder opmærksomheden fra journalisterne, og i et svagt øjeblik antyder han, at han har været med til at drikke menneskeblod. Han gør det for at gøre sig mere interessant, men desværre er det ikke løgn. Ole Steensgaards far er et sygt menneske hvis største lyst er, at se mennesker dø, og han har taget sin søn med på eventyr et par gange. Ole begynder at fortælle om de sataniske ritualer der finder sted i Øster Hurup.

På dette tidspunkt kommer **Rasmus Steensgaard** forbi, og han ser sin søn tale med to fremmede. Han stopper og stiller sig i nærheden, og hører til sin rædsel, at hans debile afkom fortæller to journalister hemmeligheder som ingen skal høre. Og han kan se at journalisterne æder den.

Han skygger dem tilbage til deres sommerhus, hvorefter han henter sin ven **Lasse Springer**. De venter til der er stille i huset, hvorefter de lister op til huset, med en gasflaske. Da hunden sover tungt, låser de døren op (Lasse Springer har et ejendomsmæglerfirma, og har nøgler til mange sommerhuse), lister ind og begynder at skabe helvede på jorden.

De overmander og binder ægteparret i stuen. På dette tidspunkt tror de to journalister stadig, at de bare skal skræmmes. De knebler dem, og placerer dem i sofaen. **Lasse Springer** sætter et kamera og filmer deres ansigtsudtryk mens de slår hunden ihjel og begynder at arbejde på den. På det tidspunkt indser de to journalister at situationen er langt mere alvorlig end de nogensinde havde forestillet sig.

I løbet af en times tid slår de ægteparret ihjel. Kun en enkelt gang lykkedes det Katrine Bjerg Olsen at fjerne kneblen og skrig. Skriget høres af Allan

Hansen klokken 05.00, der en time senere tilkalder landbetjenten.

### 3.3.5 Vidner i området

**Heinrich Strohbeck**, en meget korrekt, ældre tysker, så en Opel Kadet omkring klokken 05.00. Han så to personer i bilen. Det var Rasmus og Lasse han så. Kadetten tilhører Ole Steensgaard, Rasmus Steensgaards søn.

**Marianne Steiner**, en ung køn pige, var ude at gå en tidlig morgentur ved seks tiden, og så Mongol Benny løbe fra stedet. Hun kender ham ikke, men siger at han så åndssvag ud, og han havde en alt for stor træningsdragt på.

### 3.3.6 Mongol Benny

Benny er lurer. Han er 24 år, og han bruger meget af sit liv på at luske rundt i sommerhusområder og lure på turister, især på små piger. Han vil snart voldtage en pige, har han bestemt sig for. Allan Hansens 12 årige datter har fanget Bennys opmærksomhed for alvor.

Han er 1.70, bred, overvægtig, og går næsten altid i gamle træningsdragter. Han har typiske, mongolide træk, hvilket er et stort, fedladent hoved uden skarpe ansigtstræk, små smalle øjne og en ofte smilende mund. Mongoler er oftest søde og dejlige mennesker, og det er hr. Borgs indflydelse der har gjort Benny til det han er i dag.

Mongol Benny betragtes fejlagtigt af sine omgivelser som uskadelig. Hans uskyldige, glade ansigt, hans store grin og høje latter. Hans smilende øjne. De omgivelser har ikke set ham savlende over en 12årig pige der klæder om i buskadsset, med stirrende, store øjne, febrilsk mastuberende, mens afskyelige billeder farer rundt i hovedet på ham. De kender ikke til de stemmer Benny hører og elsker. Stemmer der taler til ham på et sprog han ikke forstår, men holder af.

Mongol Benny var ude at lure sidste nat. Han kom forbi sommerhuset, da Rasmus og Lasse var ved at være færdige. Han så dem bære kameraet ud i bilen og køre derfra. Han genkendte dem begge. Han sneg sig ind i huset. Ind i soveværelset hvor han nærmest fik en åbenbaring. Det forfærdelige syn på sengen svarede fuldstændigt til de billeder der dukker op i hans hoved, når han lurer.

Efter at have mastuberet ud over sengen fire gange, stod han og sugede indtrykket til sig, lige indtil Allan Hansen bankede på døren. Han stak af

gennem bagdøren, og løb hjem til sin gamle far, hvor han låste sig inde på sit værelse og skreg under dynen, lige indtil naboerne klagede. Faktisk skrigger han ikke, men griner. Det er svært at høre forskel.

### Mongol Benny og spilpersoner

Benny er mongol og har en meget lav IQ. Han taler som et meget lille barn, men de ting han siger er foruroligende. Han lægger ikke skjul på at han så hvad der var sket i sommerhuset, men han siger det så utydeligt, at man kunne tro at det var ham de har gjort det. Han smiler og griner og fortæller om det spændende noget, han fandt i sommerhuset. Han virker totalt vanvittig, for han lægger ikke skjul på at han synes at det var spændende. Pludseligt siger han med lidt klarere stemme "Synes du ikke også at det var spændende?", mens han kigger på spilpersonen Carsten Berggren. Hr. Borg prøver at tvinge Carsten til at lukke munden på Benny med vold.

Benny skal provokere spilpersonerne med hans åbenlyse mangel på moral. Hr. Borg vil gerne have Benny slået ihjel af en af spilpersonerne. Hvis det ikke lykkedes bliver Benny enten myrdet eller begår selvmord.

Den spiller som først udøver vold mod Benny, skal have at vide, at det føles rigtigt og godt. At han bliver stærkere af det.

Hvad Benny ikke vil fortælle er, at han har set Rasmus og Lasse køre væk. Det vil stemmerne i hans hoved ikke være med til.

## 4.0 Grupper og personer indirekte eller direkte involveret i mordet

### 4.1 Vampyrerne

Vampyrerne er en ungdomsbande med 12 faste medlemmer i alderen 15-20 år. Det er en bande der er inspireret af Hells Angels, men som samtidig er dybt fascineret af vampyrens evige liv, udødelighed, blod og ondskab. De er også satanister og hører gerne heavy metal.

For at blive medlem af banden skal man have en motorcykel. Man skal have sorte bukser, motorcykelstøvler, sort T-shirt og læderjakke.

Læderjakken skal være med rødt for og nitter. Hvis man har langt hår skal det farves sort, ellers er det bedst at være skaldet. Når det er aften, maler de sig hvide i hovederne og sorte omkring øjnene. Læberne bliver enten malet sorte eller røde.

Medlemmerne er en gruppe desillusionerede sorte unge, der sandsynligvis ville have været punkere, hvis de boede i en storby. De har et strejf af noget intellektuelt, og læser Byron og flere kender også til Francis Bacons billeder. De er ikke som sædvanlige bonderøve.

Ud over det intellektuelle præg, så er de også ubehageligere end de fleste ungdomsbander. De nyder at lokke turister til deres bålfejer. Drengene banker de under høje latterskrig, og piger kan enden med at blive voldtaget.

De drikker hinandens blod, og har ofret lam og høns under deres ritualer til den Mørke Fyrste.

Banden kommer først frem om aftenen, hvor de fræser rundt på deres motorcykler og generer turister, hvis de da ikke holder bålfejer nede ved stranden.

Ondskaben, altså hr. Borg, har en hvis kontrol over gruppen om natten. Han kan give dem gode ideer, men ikke tvinge dem til noget.

### Ideer til hvordan de kan bruges

Hvis spilpersonerne kommer i kontakt med Ole Steensgaard, vil resten af banden forsøge at forhindre at han bliver anholdt.

Satans Vampyrer kunne enten beskytte Mongol Benny eller slå ham ihjel, hvis hr. Borg ønsker det.

Spilpersonerne kunne tro, at det er Vampyrerne der står bag, da mistanken kan kastes på Ole "Nosser" Steensgaard.

### Max "Asmodius" Karlsen

20 år og bandens leder. Høj, slank og flot. Langt, sort (farvet) hår. Har en kappe ud over det sædvanlige outfit. Kører på en stor og hurtig motorcykel. Max var ondskabsfuld før hr. Borg kom til byen. Han har altid været populær, og havde i folkeskolen en klike omkring sig, der terroriserede uheldige børn. Når der blev leget cowboys og indianere, var Max altid indianer, for han havde læst om deres torturmetoder, som han praktiserede i legen.

Max faldt straks under indflydelse fra ondskaben, og vendte sig mod satanismen i en alder af 13 år.

Han startede Vampyrerne for tre år siden, og styrer banden med hård hånd.

Max kender ikke til Rasmus Steensgaards beskæftigelse med vold og mord. Han ved heller ikke at Ole "Nosser" Steensgaard har været med til at hjælpe sin far. Han ved ikke engang at Ole talte med to journalister, men er begyndt at høre rygter om det. Han er helt oppe at køre over, 1) at de ikke snakkede med ham og 2) om Ole har fortalt journalisterne noget om de ulovligheder, de har begået.

Max er DJ og udsmitter på byens største diskotek, Flammen. Her arbejder han fra klokken 18.00 – 01.00, hvorefter han er sammen med banden til engang om morgenen.

Max har en 9mm automatpistol, og han er faktisk ikke bange for at bruge den.

### Spilpersoner og Max

Ved konfrontationer vil Max køre på at han er u dødelig og at intet våben kan såre ham. Han vil udfordre spilpersoner til at skyde sig. Han vil provokere og være så øretæveindbydende at det vil være fantastisk hvis ikke en spilperson gør noget ved ham.

Er der nogen der bruger udøver unødigt vold på Max, så gør dem klart for dejligt det føles. Fortæl dem at de føler sig stærke. Lok dem til at slå Max ihjel. Hr. Borg begynder at lokke, og hvis de falder i fælden, bliver det nemmere at lokke næste gang. Husk på hvem der begynder at falde, så du kan køre på dem senere.

I særdeleshed er det muligt at provokere kommissær Øster med Max. Hans type er beskrevet i karakterbeskrivelsen af Øster.

Om natten får Max kræfter af ondskaben. Han bliver stærkere, hurtigere og disse kræfter forstærkes hvis han drikker blod. Forandringen skrider ikke "overnaturligt" til himmelen, men det er nok til at spilpersonerne og spillerne vil undre sig.

### Ole "Nosser" Steensgaard

17 år og dum som et bræt. Har rødt hår som han hader, og derfor har farvet sort. Hans blegede hud og talrige bumser passer meget dårligt til sort hår, og får ham til at se syg og underlig ud. Hvad Ole synes er ret fedt. Ole har fået tilnavnet Nosser, for det er ikke det han ikke har nosser til at gøre. Ole vil gøre alt for Vampyrerne. Han elsker den bande, og det er det eneste holdepunkt

han har i livet. Han har en hul og foruroligende latter, og griner på underlige tidspunkter.

Ole er en medløber og gør alt hvad Max beder ham om. Så da han dummer sig, og taler med journalisterne, er det fordi han tror at det var det Max ville bifalde.

Ole har fået en forfærdeligt opdragelse af hans far. Rasmus Steensgaard har banket Ole regelmæssigt og udøvet fysisk og psykisk tortur på ham. Det er på grund af alle de bank, at han er så dum som han er. Han har fået en hjerneskode.

Ole løser problemer med vold. Han smertegrænse er uhyggeligt lav, og det er ligeved at han synes det er morsomt at få bank.

Ole har en gammel revolver, der klikker 50% af gangene, da ammunitionen er ligeså gammel.

## 4.2 Rasmus Steensgaard

Rasmus er en syg og ubehagelig massemand. Han er almindelig af bygning, mørkt kort hår, sammenvoksede øjenbryn, uren hud, kraftig, gule tænder, tobaksfingre. Han taler langsomt og ser folk lige i øjnene når han taler. Han forstiller sig at de dør. Derfor smiler han også ofte når han taler.

Han er for tiden arbejdsløs.

Rasmus mistede sin kone for 10 år siden. Hun døde i en bilulykke. Det var Rasmus der kørte. Han slap uskadt, men var spændt fast i bilen og så sin kone dø. Det tog et kvarter. Lydene og billederne forsvandt aldrig. Rasmus ønskede ikke at de skulle forsvinde. Han kunne lide dem. Han havde aldrig følt sig så levende, som da et liv forsvandt foran ham.

Der skulle gå fem år før han gjorde noget ved det. Udover at købe film fra Holland, hvor døden var mere end bare et tema. Billeder af døde mennesker, bilulykker, mordofre, brandofre.

Da hr. Borg flyttede til byen, opdagede han straks at Rasmus Steensgaard var noget specielt. Han var uden tvivl den sygeste skiderik i Øster Hurup, ja måske ligefrem i hele Danmark. Hr. Borgs erfaring sagde ham, at der fandtes ca. en af disse typer pr. 2 millioner indbygger i vesten. Så det var noget af et fund, og hr. Borg behøvede kun at puste en smule til ham, før Rasmus havde købt et småfilmkamera og havde fundet sit første offer. En tysk ung pige der var stukket af hjemmefra og havde fået et lift med to tyske turister. Pigen

havde været glad for tilbuddet om husly. Hun troede at hun skulle have sex med sin vært, men havde ikke engang fantasi til at forestille sig hvad der skulle ske i kælderens. Men det skete, og det var ikke sidste gang.

Rasmus har et haglgevær, et storkalibret jagt gevær, samt en forsølvet .357 magnum revolver i en skuffe derhjemme, han bl.a. brugte til at dræbe journalisten med.

Spilpersonerne kan komme på sporet af Rasmus via hans søn, eller de kan se ham køre i en Opel Kadet.

### Lasse Springer

Rasmus havde vist et par af de legale film til sin Lasse Springer, og han havde vist interesse for dem. Da han viste ham filmen med den unge tyske pige, havde Rasmus kameraet parat i tilfælde af, at Lasse ikke var med. Men Lasse var med. End ikke hr. Borg havde forventet, at den anden statistiske person, også ville være at finde i Øster Hurup.

Lasse er blevet filmmanden. Smalfilmskameraet er skiftet ud med et videokamera. Rasmus specialiserer sig i torturen.

Lasse har et ejendomsmæglerfirma der sælger sommerhuse. Han har derfor nøgler til rigtig mange sommerhuse, og kender dem ud og ind.

Lasse har ingen våben.

## 4.3 Stenforretningen og Brian Lister

Den gamle mølle i byen er bygget om til en lille butik. Butikken handler med okkulte remedier og krystaller. I starten var det mest ment som en souvenir og krystal shop, men efter at hr. Borg kom til byen, fandt ejeren ud af, at der måske var salg i de mere okkulte sager. Og det havde han søreme ret i.

Ejeren hedder **Brian Lister**. Han er i 40'erne og har et stort sort overskæg. Han ligner en tysk pornofilmproducer, hvad han næsten også er. Han siger ofte "hvis du forstår hvad jeg mener" og lader en masse af det han siger være underforstået.

Brian Lister er en rigtig skummel karl. Han bliver ikke selv ophidset af døden, men da han er gamle venner med Lasse Springer, har han hørt om hans evner med et videokamera. Han sælger kopier af de film som Rasmus og Lasse har lavet.

Han sælger kopier til tyske turister der kommer til Øster Hurup med det eneste formål at købe en film.

En kopi sælges for 2500 mark. Omkring 10.000 kroner. Han sælger to-tre stykker om ugen, så indtjeningen er uhyggeligt stor. Brian scorer 50% og resten får Rasmus og Lasse. Brian har 500.000 kroner liggende i kontanter.

Lad en biperson fortælle en spilperson, helst Torben Ulfborg, at det måske var en god ide at snakke med Brian Lister og se hvad han har i pengeskabet.

### Brian Lister og spilpersonerne

Brian er spillernatur. Hvis det afsløres hvad han laver, eller hvis han opdager at nogen ved for meget, vil han forsøge at købe sig ud af det. Han vil først foreslå et spil russisk roulette, og fortælle spilpersonen, at han har over en halv million i pengeskabet, og at han ikke giver koden fra sig, før de hver har forsøgt sig med revolveren mindst en gang. Overlever de begge åbner han pengeskabet, dør han får han sin straf og dør spilpersonen slipper han ud af det.

Hvis det ikke lykkedes, så forsøger han at købe sig ud af det. Det skulle lade sig gøre at købe Torben Ulfborg. Brian gør dog klart, at han ikke holder mund med at politiet har snuppet penge fra ham.

Lykkedes det heller ikke, vil han gribe efter sin revolver og forsøge at skyde sig ud af det og flygte fra byen.

## 5.0 Det Ondes Våben

Følgende kommer en række bipersoner, som hr. Borg nemt kan kontrollere, og bruge til at presse spilpersonerne med. Find endelig på andre personer og muligheder. Der dukker nok noget op i spillet.

### 5.1 Sussi Bæk

Sussi er en sørgelig skikkelse i Øster Hurup. Hun er 14 år gammel, men er ikke noget barn mere. Hun er ikke smuk, men hun er sexet på en næsten ubehagelig lolita agtig facon. Hun er 1.50, er veludviklet, et bredt smil, glinsende øjne og vuggen i hofterne. Hun går klædt i et par stramme shorts lavet af for små cowboybukser og en lille sort top. Hun har været seksuelt aktiv siden hun

var 13 år gammel. Først med sin storebror Hans, der er med i Vampyrerne, og senere med turister. Hun har evnen til at virke sød og uskyldig, på en meget landlig dansk facon.

Sussi hænger ud i byen, og er ofte at finde på diskoteket Flammen.

### Sussi og spilpersoner

Sussi vil på et tidspunkt opsøge landbetjent Carsten Berggren, eller en anden mandlig spilperson. Hun vil forsøge at forføre Carsten og lade som om hun er 17 år. Hun ligner en på 17 og kan snildt opføre sig som en på 17. Hun vil forsøge at lokke ham med ned i klitterne eller et andet afsides sted, og hvis det lykkedes at forføre ham, skriger hun pludseligt voldtægt.

Hun forsøger at få Carsten så langt ud, at han vil slå hende ihjel. Det er ikke hende selv der ønsker dette, men hr. Borg. Hvis det ikke lykkedes, så kan hendes storebror dukke op og begynde at banke Carsten

---

## 5.2 Morten Jakobsen

Morten er en helt uskyldig og skikkelig person. Han er brugsomdeler i byen, og han er noget af en sladdertante. Han har ry for at sprede rygter i byen, hurtigere end man kunne sprede det med en megafon. Han er sidst i 50'erne, gråt hår, briller og gammeldags tøj. Han er overmåde høflig og smilende

### Morten og spilpersoner

Hr. Borg vil pudse Morten Jakobsen på Carsten Berggren, Christian Korsholm eller Merete Korslykke, da de begge har hemmeligheder. Han vil opsøge dem, fortælle at han ved hvad de har gjort, eller gør, og med mindre han får en masse penge, fortæller han det til alle og enhver.

Christians hemmelighed om hans dobbeltspil vil være god at køre på, for det er der INGEN der ved eller kan gætte. Enhver der har læst avisen kan gætte at Merete slog sin mand ihjel, og enhver der kender lidt til Carsten kan gætte at han er lurer og storforbruger af pornofilm.

Hr. Borg håber at få spilpersonen til at slå Morten Jakobsen ihjel.

---

## 5.3 Kirsten Fledgaard

Kirsten er dansklærer på skolen. Hun er først i 30'erne og mange drenge har luret på hendes store bryster i timerne. Og hun ved det og hun

nyder det. Hun er en narrefisse, og hun kan lide at klæde sig udfordrende og gå på Diskotek Flammen, bare for at afvise de unge tyske mænd. Hun har kort lyst hår, store røde læber, ikke særligt høj og næsten obscønt store bryster. Hun er kærester med en mekaniker der arbejder i en anden by. Han er en jaloux type.

### Kirsten og spilpersoner

Kirsten vil forsøge at forføre en af spilpersonerne, og Kirsten vil under hele akten spille op til netop de ting han/hun tænder på. F.eks. vil hun have fascistiske tendenser hvis det er Christian, eller bare være villig hvis det er Carsten.

Før eller siden, når parret er i en kompromitterede situation, dukker kæreste Martin op, og begynder at banke spilpersonen.

Formålet er at få spilpersonen til at slå Martin ihjel, fordi han fjumsede rundt med Martins kæreste.

---

## 5.4 Margrethe Bjerg

Maggie er otte år og går i anden klasse. Hun har sommerferie nu, og leger meget sammen med de andre børn i byen. Maggie er god til at få sin vilje. Hendes forældre ved ikke hvad de skal stille op, for hun manipulerer alle omkring hende. Især voksne. Maggie har langt lyst, krøllet hår, søde små sommer kjoler og sløjfer i håret. Hun kan græde på kommando. Maggie vil helst bestemme hvad der skal leges.

### Maggie og spilpersoner

Hr. Borg vil bruge Maggie over for Anette eller Merete. Maggie vil fortælle, at hendes far rører hende og gør ting ved hende der gør ondt.

Hvis de opsøger hendes far, Frede, vil de se ham som en ubarberet, småfuld ubehagelig person, og de vil høre ham indrømme og være stolt af, at han boller sin 8 årige datter.

Igen skal spilpersonerne provokeres til at begå vold eller mord.

Gør de dette, vil de opdage at Frede ikke er ubarberet, han er ikke fuld og er han i live er han fuldstændigt uforstående over for deres beskyldninger. Maggie vil også benægte alt.

## 6.0 Steder af betydning

### 6.1 Diskotek Flammen

Flammen er byens største og mest populære diskotek. Det ligger midt i byen og er stærkt besøgt af unge tyske og danske turister.

Dansegulvet ligger i den ene ende, og her er åbent alle tre etager op, og balkoner på anden og tredje etage, så man kan se ned på de dansende.

Stedet er fyldt med spejlkugler og projektører. Neon i hæslege pastelfarver er populært, og dansegulvets fliser lyser i forskellige farver. Bordene og stole er af metal, og meget hi-tech.

Der er tre barer. En på hver etage. Drinksene har navne efter temaet. Djævleblod for Bloody Mary i Helvede og så fremdeles.

Der spilles Duran Duran, Gnags, TV-2, Thomas Helmig, Bruce Springsteen, Genesis og andet dejlig 80'er musik.

De tre etager er delt op i temaer. Helvede, jorden og himmelen. Det er ikke videre gennemført. På hver etage har den lokale maler, Oluf Berntzen, malet motiver på væggene, der skal symbolisere de tre temaer. Da diskoteket er en pakkelsøsnng fra et stort tysk firma, og de ikke havde planlagt opdeling i temaer, kommer det til at falde lidt uheldigt ud.

Dette gælder dog ikke helt for kælderen, hvor Helvede er tema. Udsmykningen er lykkedes ret godt. I det svage lys virker rummene på en underlig måde større, og vægmalerierne ser næsten ud til at komme til live. Hi-tec møblerne er rustede, lamperne i sygelige mørke farver og her lugter besynderligt.

Hr. Borg ynder at besøge denne del af diskoteket, og det er derfor stemningen er som den er. Vampyrerne tiltrækkes automatisk hertil, og en enkelt gang kigger Lasse Springer forbi, for at se om nogen af turisterne kan lide at være her.

De turister der kan lide at være i Helvede, tiltrækkes enten af det farlige, eller også er de selv onde. Andre finder ubehag ved spillet og får væmmelige tanker af at være her.

Om spilpersoner kan lide at være her, kommer an på deres udvikling, og hvorvidt de er åbne for ondskaben.

### Invitation til Dans

Hr. Borg vil se om det går fremad med at omvende politifolkene, og sender dem et brev, hvor han beder dem komme til Helvede, på Diskotek Flammen. Han skriver at han har oplysninger om noget spilpersonerne gerne vil vide noget om, men som de ikke har fortalt til andre. Brevet er ikke skrevet under.

Hr. Borg befinder sig på diskoteket når spilpersonerne dukker op. Han vil se om de synes om stemningen i Helvede.

For at presse dem, kan han få:

- En besøgende til at provokere og fornærme en spilperson. Husk at hr. Borg kender til deres svagheder, og kan bruge dem.
- Få en gæst til at komme med beskidte og indiskrete forslag.

### 6.2 Hulerne

Vampyrerne holder til i et gammelt kalkbrud et stykke oppe af kysten. Det er nemmest at komme dertil på motorcykel, men der går også en grusvej derop, selv om det er længe siden at den er blevet brugt.

Hvis bandemedlemmer kommer i problemer, vil de søge tilflugt her. Hulen er som sådan ikke hemmelig, men det er ikke noget de ligefrem fortæller politiet om.

I hulen har de tyvekoster. Spiritus, cigaretter og våben. De har også en tønde benzin til deres motorcykler.

### 6.3 Hurup Sommerland

Hurup Sommerland er en rigtig dårlig forretning. For det første er det ikke noget særligt fedt sommerland. Det ligger på et kæmpe område, og der er langt mellem de forskellige forlystelser. Sommerlandet er bygget og designet af en entreprenør, der havde en lidt gammeldags ide om, hvad der var godt.

Der er en minigolfbane, en lille rulleskøjtebane med rulleskøjter man spænder på skoene, udendørs bowling, hvor man selv skal rejse keglene, en sø med robåde, en svævebane

uden den store hældning og mere af den slags. Der er også et cafeteria.

Hr. Borg er ligeglad med om sommerlandet ikke giver overskud. Penge bekymrer ham ikke.

Man kan undre sig over at sommerlandet ikke er lukket, for enhver kan fortælle at der er meget få besøgende.

## 7.0 Et tilbud de ikke . . . (Afslutning)

Klimaks og afslutning kan finde sted når som helst. Rent fortælleteknisk sker det bedst, når spilpersonerne har en viden om, at det er noget overnaturligt involveret, og måske allerede har en mistanke til hr. Borg. De skal også helst være involveret i diverse ulovligheder.

Hr. Borg inviterer dem til sin store træborg inde i Hurup Sommerland. Invitationen kan være en åben invitation, men det kan også være mere raffineret. F.eks. kan de forfølge en person derud om natten, eller måske passer det med at de dukker op på eget initiativ.

Hr. Borg fortæller dem at han har et tilbud. Han fortæller, at han kan rydde op i alt det rod de har skabt, og sørge for at alting bliver som de gerne vil have det. Han nævner helt personlige ting for hver enkelt spilperson. Det eneste de skal gøre er, at knæle foran ham, og sværge evig troskab. (Han lægger vægt på evig)

### Forvandling

Satan fortæller ikke direkte at han er Satan. Hvis de spørger ham, eller udspørger ham for meget, så bliver han til sidst træt af maskespillet, og i en røgsky forvandler han sig til et stort, sort svævende væsen uden faste konturer.

Træborgen ændrer struktur, de begynder at se Øster Hurups fortabte sjæle, borgen bliver til en borg af sort marmor, udenfor brøler flammerne og skrig høres overalt. Det er et visuelt fif. De står stadig i træborgen.

Han tilbyder dem igen alt. Han fortæller at de frit kan sige nej, og så kan de gå deres vej. Det er selvfølgelig løgn. Kun de der sværger ham troskab, får lov til at gå.

### Sælge sin sjæl

Når Satan siger troskab, så mener han det. Hvis der er nogen af spilpersonerne der prøver at narre

ham, så skal de være meget snedige, for ellers så tager han dem bare. Og hvis der er nogen der tror, at de kan ændre mening senere, så tager han dem også. Der skal være en chance for at snyde djævlén, men den skal være lille.

### Alle siger ja!

Er alle spilpersoner med på at tjene Satan, så griner han og byder dem velkommen i Mørkets Tjeneste. Ondskaben vil nu brede sig i endnu bredere udstrækning, og spilpersonerne vil langsomt bliver djævle på jorden.

### Alle siger Nej!

Satan sender dem ud af træborgen, og mens de forlader Sommerlandet, opdager de fakler og lys. De er omringet af indbyggere og turister, som vil slå dem ihjel på forfærdelig vis. Hr. Borg står og griner i baggrunden. Han fik sit klimaks.

Det bedste de kan gøre nu, er at tage deres eget liv. Begynder de at bekæmpe folkemængden, vil alle de døde tilfalde Satan.

### Alle siger Nej!, og de vil bekæmpe Satan

Så må de hellere have en god plan som imponerer dig. De kan ikke slå ham ihjel, men måske kan de købe sig så meget tid, at de kan stikke af.

### Der er delte meninger

Satan beder de der sværger troskab, om at slå de der ikke vil, ihjel. I stedet for at lade det blive til en kamp, så kan du være rigtig unfair. De "godes" våben virker pludseligt ikke mere, og de "onde" er pludseligt stærkere og hurtigere.

Den kan afføde fornærmede spillere der ville have en chance for at slå en spilperson ihjel, men Satan kæmper ikke fair.

Hvis ikke, så lad spilpersonerne slås den ud, og hvem der end vinder, kan forlade scenen. Hvis de gode vinder, får de dog et problem med at forklare hvad der er sket. Vinder de onde, så hjælper Satan dem med at få det til at se ordentligt ud.



# DEN SIDSTE SAG

FASTAVAL 99

15

God fornøjelse med Den Sidste Sag. Jeg håber det bliver en mørk og væmmelig affære.

Vi ses til Fastaval. Kom til spilmesterbriefing, eller opsøg mig før, hvis du har spørgsmål.

Lars Nøhr Andresen  
Ringkøbingvej 11, 1th  
8000 Århus C  
86131663