



LØGSTØR

En rollespilskrimi af Mikkel Bækgaard

POL



LØGSTØR

En rollespilskrimi af Mikkel Bækgaard

"Man finder to lig i et kalkbrud uden for Løgstør ..."

Man finder to lig i et kalkbrud uden for Løgstør. Efterforskningens udgangspunkt er fodspor, dækastryk og et udbrændt kanonslag. De afdøde viser sig at være et ungt kærestepar, der lige er flyttet sammen, tre huse fra den unge mands forældre.

Det er mandag den tredje januar og første arbejdsdag efter nytåret. Der er gråt og koldt, og i Løgstør har man stadig tømmermænd, da politiet begynder at trevle byen op og søger efter drabsmanden. Hvad skete der? Hvem har gjort det? Og hvorfor?

Men Løgstør har hemmeligheder bag den tavse havnekulisse. Fra kalkbruddet over diskotek Pakhuset til de små stuer og den nordjyske accent. Fra Grønne Look til speed og byens narkomiljø. Fra provinsromantik til slagsmål, jalousi og vold.

Løgstør giver ingen svar, men lader spillerne spille både efterforskere, vidner, mistænkte og andre lokale i Løgstør, der bliver involveret i drabet. Scenariet leverer rammerne til en gang krimirollespil, men det er op til spillerne og spillederen i fællesskab at fylde hullerne ud, finde sporene og give deres bud på, hvem der er morderen. Med andre ord er *Løgstør* ikke traditionel investigation, men et scenarie med både fokus på efterforskning, drama og opfindsomhed fra spillerne side.

Spillertyper: Rollespillere med sans for dyster krimi, improvisation, realisme og efterforskning

Antal spillere: 4

Varighed: 4-6 timer

System: Systemløst med visse dramatiske regler og guidelines

Genre: Realistisk provinsdrama og efterforskning à la Rejseholdet, Forbrydelsen og Truman Capote



MIKKEL BÆKGAARD

Mikkel er vokset op i Nordjylland. Ikke i Løgstør, men i Brovst, 15 km derfra. Alligevel har Mikkel selv har mærket Løgstør på egen krop; smøgerne, nattelivet og han har med nød og næppe undgået at få tæsk. Ellers er Mikkel en garvet scenarieforfatter med værker som *A Day in the Life*, *En Lærke Lette* og *Chiaroscuro* på samvittigheden. Mikkel har aldrig været i karambolage med politiet, men elsker dystre krimier med et socialrealistisk twist.

TEKST, IDE, DESIGN, UDVIKLING OG LAYOUT

Mikkel Bækgaard

KORREKTUR

Line Hvid

FOTOS

Mikkel Bækgaard og Peter Martin Jørgensen

KORT OG SATELLITFOTOS

Google Maps

PERSONFOTOS

Fra det store internet – der er ingen sammenhæng mellem de rigtige mennesker og hvem, de afbilder i scenariet.

SPILTESTET AF

Anders Frost Bertelsen, Kristoffer Rudkjær, Luisa Carbonelli, Maria Northved Elf, Morten Greis Petersen, Peter Brodersen, Sanne Harder Flamant og Tobias Demediuk Bindset.

TAK TIL

Spiltesterne for super spil og for masser af ideer til bipersoner og generelle forbedringer.

Kristoffer Rudkjær for kyndig, fair og brugbar feedback på scenarieteksten.

En særlig tak til Line fordi du gider høre om scenariet, læse uddrag og være en god, kærlig og interesseret støtte – og endda uden at du helt forstår det der rollespil.

Løgstør af inspireret af virkeligheden og blandt andet Truman Capotes *In cold blood*, Allan Olsens sange, Bruce Springsteens sange, *Rejseholdet*, *Forbrydelsen*, *Beck*-serien og *Twin Peaks*.

"Det er mandag den tredje januar,
frostklart og tidligt om morgenen."

INDLEDNING

I et kalkbrud uden for den lille nordjyske by Løgstør finder en arbejdsmand to lig. Det er mandag den tredje januar, frostklart og tidligt om morgenen. Snart efter indfinder politiet sig på stedet, og det ligger hurtigt fast, at der er tale om en forbrydelse – et dobbeltdrab, hvor et ungt kærestepar har mistet livet i tiden mellem nytårsaften og denne mandag morgen. De fire politifolk, der er ansvarlige for efterforskningen, skal nu opklare drabene, alt imens de selv kæmper med personlige udfordringer og egne holdninger til livet i Løgstør.

KRIMINALGÅDEN ER IKKE GIVET PÅ FORHÅND

Løgstør er et krimirollespil, hvor spillerne både spiller de fire politifolk, der er i spidsen for efterforskningen, samt de mange lokale vidner, mistænkte og beboere i Løgstør. Konceptet i scenariet er, at løsningen på kriminalgåden ikke er givet på forhånd. Det er op til spillerne at bestemme igennem spillet – ud fra de beviser og spor, som de støder på, og ud fra, hvordan de vælger at spille de mange bipersoner, som kun er løst beskrevet fra starten. Scenariet leverer kun udgangspunktet for forbrydelsen – hvem er de dræbte, hvad er de umiddelbare tekniske spor osv. Herefter er det spillerne, der skaber sammenhængene, introducerer nye spor og spiller de mange biroller, der giver kød på forbrydelsen og sætter ansigter på de mistænkte. Det er op til spillerne, om det er jalousi, gæld, stoffer eller et personligt opgør, der ligger bag forbrydelsen.

Idéen med scenariet *Løgstør* er at give dig og spillerne mulighed for at spille en dansk krimi med vægt på stemning og karakterer. Og det er uden, at I skal bruge kræfterne på kedelig investigation, hvor det handler om at "gætte", hvor scenariet vil hen. I stedet er konceptet, at I igennem scenariet selv skaber sammenhænge og mistanker og dermed fokuserer på godt rollespil i stedet for gådeløsning. Så selvom *Løgstør* handler om at efterforske en forbrydelse, er det ikke selve mysteriet, der i højsædet. Det er derimod mødet med byen Løgstør og de mennesker, der bor her. Samtidig giver scenariet muligheden for, at hovedpersonernes personlige konflikter kan afspejle forbrydelsen på den måde, som spillerne ønsker det.

VIRKEMIDLER

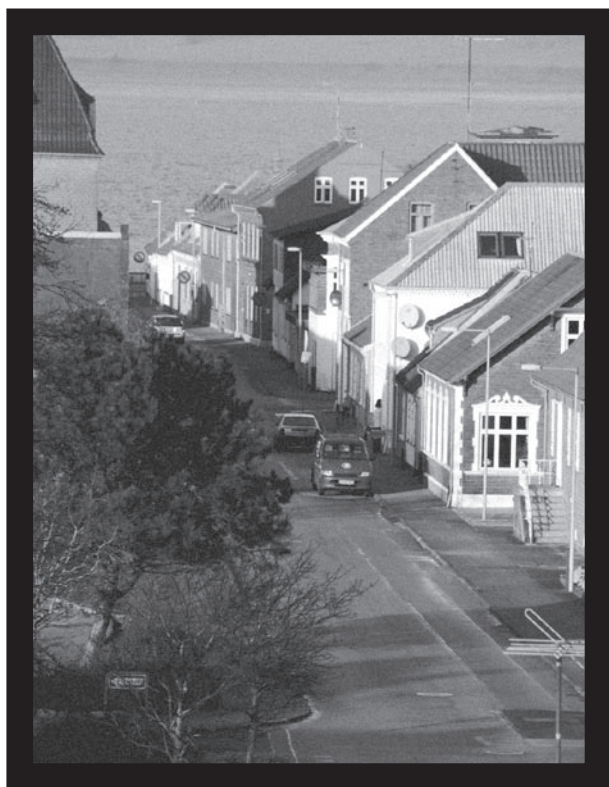
Løgstør stiller store krav til både dine og spillernes evne til at improvisere og skabe jeres egen historie. Til hjælp har I en række dramatiske virkemidler, der både skaber nogle overordnede rammer og samtidig giver jer stor frihed.

Det væsentligste virkemiddel er, at spillerne selv spiller birollerne med udgangspunkt i en række bipersonkort. Desuden kan I også introducere tekniske spor, der både kan åbne for nye muligheder i historien og underbygge eksisterende mistanker og spor.

For at hjælpe jer til at gøre scenariet mere dramatisk kan I også løbende sætte udfordringer for spilpersonerne og twist historien med såkaldte trickers. Trickers er små elementer i scenariet, der skærper konflikten og måske endda gør det mere nærværende for spilpersonerne. Det kan f.eks. være, at en af hovedpersonernes datter viser sig at være involveret i sagen.

Endelig består scenariet af fem akter, der understøtter krimigenrens struktur og hjælper jer til at gøre historien mere intens, overraskende og nervepirrende. I hver akt er der regler for, hvor mange udfordringer og trickers, der bør være.

Du kan læse mere om virkemidler og spillestilen i afsnittet '*En efterforskning, der ikke ligger fast*'.





Løgstør: Både en titel og en by

Ordet 'Løgstør' henviser både til scenariets titel og til den by, som scenariet foregår i. Derfor vil du i denne scenarietekst finde ordet *Løgstør* i kursiv, når det henviser til scenariet selv, og uden kursiv, når det handler om selve byen.

SPILLEDERENS RØLLE

Din rolle som spilleleder er primært at understøtte spillerne i at skabe en levende og engagerende fortælling om dobbeltdrabet i Løgstør. Det gør du grundlæggende ved at være formidler af scenariets koncept og virkemidler, men også ved at være den, der skærer igennem, klipper scener og sørger for, at historien bevæger sig fremad. Samtidig er det en væsentlig opgave for dig at skabe den rette stemning og bringe nye elementer i spil, hvis ikke spillerne selv gør det.

Hvor meget, du vil blande dig i historiens udvikling, er meget en smagssag og afhænger også af spillernes evner og temperament. Som udgangspunkt bør du lade hovedansvaret for den gode historie være spillernes og kun i enkelte tilfælde bidrage med nye elementer til spillet. Din opgave er først og fremmest at skabe rammerne, så spillerne selv får de bedste muligheder for at improvisere og spille deres bedste.

STEMNINGEN I SCENARIET

Stemningen i *Løgstør* er præget af frost, januar og dansk provinsstemning. Det er en fortælling i mol og tegnet i grå-blå nuancer. Kernen i scenariet er at formidle en særlig følelse af en lille by, hvor alle kender alle, og hvor der foregår mere bag vinduerne, end man lige tror ved første øjekast. Det er et scenarie, der handler om at være både ung og gammel i provinsen; om både at være kørt fast i en lille by og tro på, at man er tilfreds med det, man har. Det handler om drømme, der brister; om følelser, der går for vidt; og mest af alt handler det om konsekvenserne for den lille by, når et ungt kærestepar pludselig findes døde.

Scenariet lægger sig op ad den realistiske krimigenre, man ser i f.eks. tv-serier som *Rejseløbet* og *Beck*. Her er det det interessante i virkeligheden ikke så meget, hvem der begik mordet, som hvorfor. At kalde scenariet socialrealistisk er en overdrivelse, men stemningen er præget af realistiske følelser og handlinger.

Læsevejledning

Denne scenarietekst indeholder – ud over denne indledning – tre hovedafsnit:

EN EFTERFORSKNING, DER IKKE LIGGER FAST

Hvordan spiller man scenariet, og hvordan griber du det an som spilleleder? Dette afsnit beskriver de dramatiske grundregler, som scenariet benytter sig af, og hvordan I bedst spiller en krimi, der er præget af improvisation og bipersonrollespil.

UNDER SPILLET

En række ideer til, hvordan du griber selve spillet an. Du finder ideer til scener og hjælp til at sætte den rette stemning og samtidig få balancen mellem efterforskning og efterforskernes egne relationer til at gå op.

EN LILLE BY VED LIMFJORDEN

En kort introduktion til byen Løgstør, dens indbyggere og kendetegn.

BILAG

Udover nærværende scenarietekst indeholder scenariet også følgende bilag.

- Fire hovedpersonbeskrivelser
- Oversigt over dramatiske virkemidler
- Oversigt over bipersoner og locations
- Bipersonkort
- Store billeder af bipersoner
- Locationkort
- Forløbet af en efterforskning og typiske tekniske spor
- Stort oversigtskort over Løgstør til f.eks. at hænge op i spillokalet

HOVEDPERSONERNE

Hovedpersonerne i *Løgstør* er de fire politifolk, der står i spidsen for efterforskningen af dobbeltdrabet. Det drejer sig om de to lokale betjente Vagn og Jens samt efterforskerne Allan og Louise fra København, der er blevet udstationerede hos Nordjyllands politi.

Spillerne får både lov til at spille hovedpersonerne i deres professionelle roller, når de arbejder for at opklare drabet, og når de befinder sig i deres mere private øjeblikke. Hovedpersonerne har relationer til hinanden og holdninger til byen, og efterhånden, som efterforskningen skrider frem, smelter privatlivet sammen med arbejdet og opklaringen. Således handler det både om at opklare forbrydelsen og samtidig håndtere hovedpersonernes eget liv, der på hver sin måde perspektiverer de temaer, scenariet slår an.

Vagn er den daglige leder af nærpolitistationen i Løgstør og bliver grundet sit lokalkendskab og sin lange politierfaring udpeget til leder af efterforskningen. Han er en charmerende mand, der dog er ramt af dyb krise. Han er derfor også en bitter mand, der for nylig har overstået både en hård skilsmisse og en efterfølgende tvangsauktion. Vagn har ramt bunden og bor nu hos sin gamle mor på havnen i Løgstør. Han overlever i dag kun på at dedikere sig til sit arbejde, hvor han i de mindste føler, at han gør en forskel. Ved scenariets start ved Vagn ikke, at den ene af de to efterforskere fra Aalborg faktisk er hans søn Allan, som han ikke har talt med i over et år.

Jens er en dygtig lokalstrømer, der som ingen anden kender Løgstør og dens beboere. Især de unge kender han gennem sin rolle som SSP-konsulent og fra nattelivet, hvor han tit patruljerer. Jens gør alt for at være et godt og korrekt forbillede, men han hæmmes af, at broren Frank er en af byens mest kendte vanekriminelle. Dertil kommer, at Jens' teenagedatter Trine er ved at ryge ud i problemer med stoffer og lidt for meget omgang med sin kriminelle onkel. Både forholdet til Frank og datteren Trine kæmper Jens for at håndtere så godt som muligt, men hans korrekte facade trues konstant af dobbeltmoral og ignorance over for sine familiære problemer.

Allan er søn af Vagn og er selv vokset op i Løgstør. Han afskyr dog byen og provinsen, og han har boet de sidste mange år i København. Her har han været storbybetjent på Station Bellahøj. Allan er efter mange år i storbyeksil nu vendt tilbage til Nordjylland. Her har han fået en chance for at blive kriminalassistent med efterforskningsansvar i en midlertidig udstationering. Sammen med sin faste makker Louise er Allan derfor flyttet til Aalborg. Han har dog ikke gennemtænkt, at det faktisk betyder, at han risikerer at skulle arbejde sammen med sin far. Allan har et yderst anspændt forhold til sin far, som han stort set ikke har talt med siden faren blev skilt for et års tid siden. Samtidig har Allan et mærkeligt forhold til sin makker Louise, som han er flere gange er endt i seng med – uden at nogen af dem officielt har villet det.

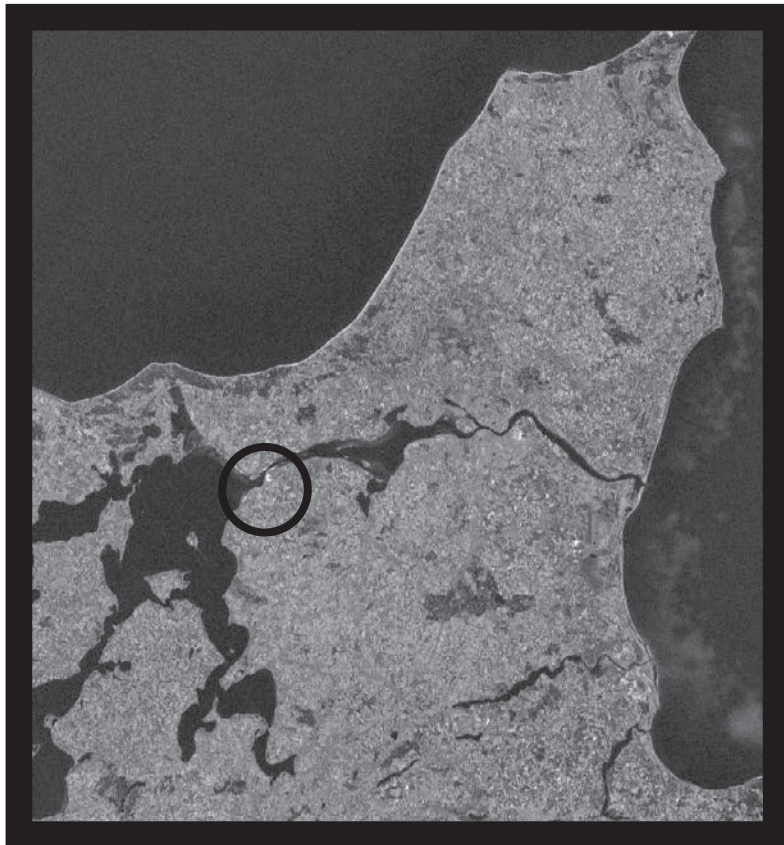
Louise er den eneste af hovedpersonerne, der ikke har direkte relationer til Løgstør. Hun er Københavner med stort K og har klare fordomme om provinsen. Men hendes ambitioner om karriere og et mærkeligt forhold til Allan har fået hende til at tage imod en udstationering i Nordjylland. Louise gemmer dog på et kaotisk sind, der søger efter dybere meninger end dem, hun for tiden har i sit liv. Det kommer blandt andet til udtryk i sin fascination af Allan – både som makker og som menneske – og i Løgstør har Louise muligheden for at opdage hidtil ukendte sider af sig selv, alt imens hun får byen til at gøre det samme. På den måde er Louise i overført betydning en udefrakommende Cowboy, der kan udløse og måske endda låse op for de mange indestængte problemer og følelser.

Hovedpersoner og bipersoner

De fire politifolk er scenariets hovedpersoner, og spillerne spiller én hver. De er komplekst beskrevne karakterer, som spillerne skal læse, før selve spillet går i gang.

Bipersonerne er alle de andre personer i scenariet, som I introducerer løbende, og de er kort beskrevet på de mange bipersonkort. Det er ikke givet på forhånd, hvem der skal hvilken biperson.





DE DRÆBTE

De dræbte i kalkbruddet er et ungt kærestepar, der netop har købt hus og er flyttet sammen. Kenny er 26 år, og han har investeret i en toetagers villa tre huse fra sine forældre på Liljevej. Joan er 19 og den klassiske teenagepige, der er faldet for en ældre fyr med fast arbejde og bil. Hvad der mere kendetegner de dræbte, og hvorfor de skulle dø, er op til dig og spillerne – hvad enten det er jalousi, hævn, penge eller noget helt fjerde, der er motivet.

BYEN LØGSTØR

Løgstør er en lille by, der ligger ved Limfjorden i Nordjylland ca. 45 km vest for Aalborg. Der er ca. 4500 indbyggere i byen, der er handelscentrum for et stort opland og har et par større industrivirksomheder som de væsentligste arbejdspladser. Løgstør er præget af små hyggelige gader ned til havnen og skrænter omkring sig, hvor der ovenfor ligger en række klassiske parcelhuskvarterer. Byen har mange små butikker og et par hoteller, og for de unge er der et enkelt diskotek, hvor man går i byen torsdag til lørdag.

På overfladen er Løgstør en rolig by med fredelige indbyggere og et hyggeligt forhold mellem den lille havn og det levende handelsmiljø. Men Løgstør gemmer også på et hårdt narkomiljø, som tidligere har budt på drab og bandeopgør. Samtidig er vold og kriminalitet bestemt ikke nogen sjældenhed i byens natteliv, hvor brandarter, stoffer og følelsesudbrud bliver til en sprængfarlig cocktail.

Løgstør var indtil kommunalreformen i 2007 en selvstændig kommune, men er nu blevet en del af Vesthimmerlands Kommune, der styres fra Aars omkring 20 km sydpå. Løgstør Politi var også tidligere sin egen politikreds, men ved politireformen ved nytåret 2007 blev denne lagt ind under Nordjyllands Politi. Politistationen i Løgstør blev ved samme lejlighed omdannet til en nærpolitistation.



EN EFTERFORSKNING, DER IKKE LIGGER FAST

- At spille Løgstør



"Ideen med scenariet er at skabe en rollespilsoplevelse, hvor stemning, efterforskning og karakterernes indre liv går hånd i hånd."

Hele kernen i scenariet *Løgstør* er, at spillerne spiller en efterforskning, hvis detaljer ikke ligger fast fra starten. Der er således ingen, der ved, hvem der har begået dobbeltdrab. Heller ikke hvad der er foregået op til drabet eller hvilke spor, som viser sig at kunne fælde den (eller de) skyldige. Alle disse ting er derimod op til spillerne og dig i fællesskab at finde frem til. For at hjælpe dette på vej finder du i dette afsnit en række virkemidler i form af bipersoner, tekniske spor, udfordringer, dramatiske trickers og en struktur på fem akter.

For at I ikke er fuldstændig på bar bund, når spillet går i gang, ligger der dog enkelte ting fast fra scenariets start. Der er et par detaljer omkring de dræbte og fundet af dem i kalkbruddet, der er bestemt fra starten. Dette er udgangspunktet for den videre efterforskning og improvisation.

Således gælder det, at de to lig bliver fundet i kalkbruddet uden for Løgstør. De dræbte hedder Kenny og Joan. Og der er en række tekniske spor i form af dækaftryk, fodaftryk og slæbespor, der kan sætte historien i gang. Ligeledes er der nogle enkelte fakta om de afdøde i form af deres alder og bopæl.

Men efter de indledende fakta er præsenteret i begyndelse af spillet, er resten af detaljerne op til spillerne. Herefter udvikler historien sig i spillernes egen retning, efterhånden som de undersøger mistanker, møder bipersoner og selv introducerer spor og beviser.

Du kan læse mere om åbningen af scenariet og de indledende spor i afsnittet '*under spillet*'.

FOKUS PÅ BÅDE STEMNING, PERSONER OG EFTERFORSKNING

Løgstør er en krimi, hvor fokus både er på at opklare et mord og samtidig dykke ned i lokalmiljøet. Således er scenariet både et detektivscenarie og et drama, hvor personernes bevæggrunde og følelser er i centrum for historien. Det gælder også for hovedpersonerne, der ikke bare er tilfældige politifolk, men derimod mennesker, der alle har deres egne problemer at slås med – og det er problemer, der relaterer sig til byen Løgstør og kan blive en del af den forbrydelse, de forsøger at opklare.

Ideen med scenariet er at skabe en rollespilsoplevelse, hvor stemning, efterforskning og karakterernes indre liv går hånd i hånd. Spillet skal ose af både politi- og provinsstemning, og det er vigtigt at scenariet bliver mere end blot fortælleøvelse, hvor spillerne fortæller om et tilfældigt dobbeltdrab. Det er samtidig vigtigt, at forbrydelsen, efterforskerne og byen Løgstør kommer ind under huden på spillerne og giver dem en reel lyst til at udforske byen og dens beboere.

Stemningen skal gerne være tyk af rimtåge, nytårskulde og afbrændt fyrværkeri, og de fire betjente skal være engagerede i at opklare forbrydelsen, alt imens deres personlige problemer kommer frem i lyset.

BRUG AF BIPERSONER

I *Løgstør* er det som udgangspunkt spillerne selv, der spiller bipersonerne. Dermed er det spillerne selv, som sætter kød på de mange bipersoner. De er samtidig et centralt middel til at introducere nye oplysninger og elementer til spillet.

Bipersonerne optræder primært som vidner, mistænkte og lignende. Men det kan også være kolleger på politistationen, familiemedlemmer eller almindelige beboere i *Løgstør*.

BIPERSONKORT OG BIPERSONLISTEN

Ved scenariets start får spillerne udleveret en liste med bipersoner. Listen indeholder en meget kort beskrivelse af en række personer, der kan optræde i scenariet. Listen er dog ikke endelig, og spillerne skal derfor være velkomne til selv at finde på og introducere yderligere bipersoner.

Udover bipersonlisten er der også til en række bipersonkort med et billede og et par uddybende informationer om hver person. Bipersonkortene har til formål at pirre spillernes fantasi og sætte dem i stand til at levere virksomme og velfungerende personer, som de selv kan give yderlige kulør og personlighed.

Derudover kan spillerne bruge bipersonkortene til rent fysisk at holde styr på, hvem der spiller hvilke bipersoner.

INTRODUKTION AF BIPERSONER

Grundlæggende er det spillerne selv, der bestemmer, hvornår de vil introducere en biperson. Politifolkene vil måske tale med en af ofrenes venner. Eller en person henvender sig til politiet med nye oplysninger, der kan skubbe sagen i en ny retning.

Som spilleleder kan du også sætte nye bipersoner i spil. Enten fordi du vil hjælpe spillerne, eller fordi du synes, at spillet trænger til ny energi. Således kan du introducere en person ganske kort, og så lade en spiller overtage styringen.

EJERSKAB AF BIPERSONER

Når spillerne introducerer en ny biperson, skal de også vælge, hvem der skal spille den. Herefter er det grundreglen, at denne spiller fortsætter med at styre bipersonen resten af scenariet.

Husk at overveje, hvem der vil være den rette til at spille en biperson – eller hvem der ikke vil være den rette. For eksempel vil det være dumt at sætte Jens' spiller til at spille Frank, der netop er Jens' bror. Dermed afskærer I mange potentielt gode bror-til-bror-scener fra at udfolde sig.

SPILLEDERSTYREDE BIPERSONER

Udover de bipersoner, som spillerne styrer, har du også lejlighed til selv at styre et par enkelte gennem spillet. Det drejer sig om alle de mindre biroller, som ikke har direkte indflydelse på historien. Det kan f.eks. være polititeknikere eller de andre betjente på politistationen, der hjælper med alle de praktiske ting i efterforskningen. Derudover er det også dig som spilleleder, der styrer et eventuelt ydre pres på hovedpersonerne i form af f.eks. drabschefen i Aalborg eller nysgerrige journalister.

Der kan også være grunde til, at du i løbet af spillet vælger at spille andre bipersoner. Du skal dog være opmærksom på, at du nemt kommer til at tage styringen fra spillerne og dermed kører spillet i din retning udenom dem.

De store billeder af bipersonerne

De store billeder af bipersonerne kan I bruge til at skabe stemning i spillokalet. I kan f.eks. hænge dem, op på tavlen og dermed holde rede på de mange personer og potentielle sammenhænge mellem dem. Alternativt kan billederne bruges under afhøringer til at vise mistænkte frem for vidner. "Kender du ham her?" er et klassisk spørgsmål under en afhøring.

I finder også en række billeder, der er ikke er knyttet til forudbestemte bipersoner på forhånd.

BRUG AF SCENER

Det er brugen af scener og variationen af dem, der skaber dynamikken i *Løgstør*. Der skal være plads til hårde afhøringer, diskussioner om drabets motiv mellem og undersøgelser af gerningsstedet. Dertil kommer måske et par actionsekvenser og scener fra spilpersonernes privatliv.

Både du og spillerne kan sætte scener, og det meste af tiden skulle det gerne være intuitivt, hvilken scene I skal spille næste gang. Måske har I lige spillet en scene, hvor hovedpersonerne diskuterer nogle nyfundne spor, hvorefter de beslutter sig til at tage ud for at afhøre den person, hvis pung er fundet på gerningsstedet. Her følger scenerne logisk hinanden, og der er ikke den store tvivl om, hvor scenariet bevæger sig hen.

I andre tilfældige kan det være sværere at finde ud af, hvilke scener, I nu skal spille, og hvor historien er på vej hen. Derfor finder du herunder en række råd og ideer til at gribe brugen af scener an. I afsnittet '*Under spillet*' finder du desuden en række ideer til helt konkrete scener.

SCENER SKAL VÆRE RELEVANTE OG TILFØRE HISTORIEN NYT

I gode tv-krimier ser man kun scener, der fører historien videre og er relevante for opklaringen af forbrydelsen og historien. Man ser sjældent alle de vildspor, løse tråde og afhøringer af tilfældige vidner, som er en stor del af en virkelig efterforskning. Det samme gælder for *Løgstør*: Hvis I vil spille en scene skal den på en eller anden måde føre den samlede historie videre eller uddybe relevante ting i forhold til hovedpersonerne. Scenariet bliver ganske enkelt for langt og tungt, hvis I skal spille hver eneste afhøring eller undersøge alle tekniske spor til bunds. Dertil sagt, skal der selvfølgelig være plads til tvivl, vildspor og overraskelser undervejs.

I praksis betyder det, at I hele tiden skal overveje, om I vil forfølge et konkret spor i reelt spil eller bare aftale udfaldet. Det er f.eks. oplagt blot at aftale udfaldet, hvis spillerne vil tale med en lang række af Kennys kolleger hos Løgstør Rør. Her er det ikke relevant at spille de enkelte scener, men derimod nok at konstatere, hvilket overordnet billede, kollegerne tegner af Kenny. På samme måde er det heller ikke relevant at spille en scene med den dræbte piges søster, hvis hun ikke kan bidrage med nyt i sagen.

I andre tilfælde kan det være relevant at spille en scene, som på overfladen ikke virker interessant. Ligesom i en virkelig efterforskning, dukker der måske et spor op fra en uventet kant, som sender historien i en ny retning. En spiller har måske en ide til et twist og vil derfor gerne spille en scene, som ellers så uinteressant ud på overfladen. Eller også vil du som spilleder introducere nyt for at hjælpe historien fremad.

LOCATIONS TIL SCENER

Ligesom med bipersonerne er der også en række prædefinerede locations, som scenariet kan udspille sig på. Ved scenariets start får spillerne udleveret en liste med potentielle locations samt en række kort, der beskriver hvert enkelt sted nærmere. I er selvfølgelig velkomne til at finde på flere locations, hvis det er nødvendigt.

Se i øvrigt også afsnittet '*En lille by ved Limfjorden*' for mere information om byen.



Husk at afveksle scenerne

For at spillet ikke skal køre i tomgang og alle scener ligner hinanden, skal I huske at afveksle brugen af scener. Scenariet kan nemt udvikle sig til blot at være en lang række samtaler mellem politifolk og bipersoner, og for at skabe en dynamisk fortælling bør I være opmærksomme på de forskellige scenetyper. Samtidig kan I også arbejde med forskellig brug af bipersoner og ikke lade alle afhøringsscener være ens.

Ekstra politifolk og ikke spillede scener

Udover de fire hovedpersoner – der står i spidsen for efterforskningen – er der også en række almindelige betjente og teknikere, som tager sig af det systematiske benarbejde i sagen. Det drejer sig f.eks. om optegnelser af spor og tekniske beviser, systematiske afhøringer af eksempelvis kolleger eller gennemsøgning af journaler. Resultaterne af de menige politifolks arbejde kan I samle op på, ved at de aflægger rapport til efterforskningslederen eller ringer, hvis der pludselig dukker uventede ting op.

SCENETYPER

I *Løgstør* er der grundlæggende seks forskellige typer af scener, som er beskrevet herunder. De er gode at have i baghovedet, når spillet kører.

AFHØRINGER OG MØDER MED BIPERSONER

Her møder politifolkene byens beboere og nærmer sig en forståelse af de afdøde og af hvem, der kan have begået drabene.

DISKUSSIONSSCENER

Her diskuterer hovedpersonerne internt, hvad der kan være sket, og hvem der kan have gjort hvad.

MØDET MED DET UKENDTE

Mødet det ukendte er vigtig i scenariet. Det kan være første gang politifolkene undersøger de dræbtes hus og ikke ved, hvad der venter dem derinde. For at skabe stemning og spænding kan du gå ned i tempo og langsomt beskrive hovedpersonernes opdagelser.

ACTIONSCENER

Actionscener hører også naturligt hjemme i *Løgstør*. En person modsætter sig måske anholdelse eller den hovedmistænkte forskanser sig i sit hjem bevæbnet med et jagtgevær. Husk på, at actionscenerne skal være hurtige, realistiske og gerne både brutale og beskidte.

PERSONLIGE SCENER

De personlige scener kan både give nuancer til hovedpersonernes forhold, ændre tempoet for en stund og vise, hvordan sagen påvirker de enkelte hovedpersoner. Det kan både være reelle scener, når betjentene holder fri, eller små scener, hvor f.eks. Allan og Louise er på vej i bilen ud til en mistænkt og har en lejlighed til at tale personligt sammen.

CUT-SCENER

Udover scener, hvor politifolkene er direkte involverede, kan du også anvende cut-scener, hvor alle de medvirkende er bipersoner. Sådanne scener kan spillerne bruge til at give hinanden informationer, der kan bruges senere i spillet.



TEKNISKE SPØR

Tekniske spor og heraf følgende bevismateriale fylder meget i en rigtig drabsefterforskning. Ud over at politifolk taler med vidner, bruger de også masser af kræfter på at undersøge gerningsstedet til bunds for tekniske spor, der kan være med til både at vise, hvem drabsmanden er, og til efterfølgende at kunne fælde ham i en retssag. Tekniske spor er alt fra fodspor og fingeraftryk til analyser af blodstænk og fibre fra tøj. Hertil kommer menneskelige efterladenskaber i form af hår-, blod-, og sædrester, der kan indeholde dna-spor, som kan give en 100% sikker identifikation af en gerningsmand.

I *Løgstør* spiller de tekniske spor også en rolle, men kun til føre at efterforskningen i bestemte retninger og til at give stemning til spillet. Således kan I under spillet bruge tekniske spor til at sende spillet i en ny retning eller til at underbrygge en mistanke på en bestemt person. Men det er vigtigt, at I ikke går alt for meget ned i detaljerne med de enkelte spor, da spillet således nemt går i tomgang og mister sin fremdrift.

INTRODUKTION AF TEKNISKE SPØR

Ligesom med bipersonerne er det primært spillerne, der introducerer de tekniske spor. De foreslår et bestemt spor til dig, som du så sætter i spil gennem en polititekniker eller lignende. Eller også opfinder spilleren f.eks. på stedet en rapport, som han har modtaget fra teknikerne. En sådan rapport kan f.eks. være en liste over aktiviteter på Joans mobiltelefon eller obduktionsrapporten for de afdøde.

Især i starten vil det primært være dig som spilleder, der står for at introducere spor. Især fordi spillerne lige skal varmes op, og samtidig skal de have lidt at spille ud fra. Derfor er det også dig, der står for at sætte de første spor i spil, som dukker op ude i kalkbruddet (se mere om de indledende spor i afsnittet '*under spillet*'). Herefter er det spillerne, der har ansvaret for at introducere nye spor.



Uenigheder mellem spillerne

I et scenarie som dette, hvor sammenhængene og historien er op til spillerne, er der en naturlig risiko for, at de begynder at trække det hele i hver sin retning. Her er spørgsmålet så, hvem der skal bestemme, hvilken fortolkning, er den rigtige.

I sidste ende er det dig, som spilleder, der har det afgørende ord, hvis der opstår uoverensstemmelser. Men i praksis vil spillerne nå frem til enighed, hvis I diskuterer mulighederne igennem. Især fordi de elementer, der er introduceret i spillet ikke uden videre kan annulleres. Det gælder selvfølgelig også for vidneudsagn og eventuelle tilståelser.

Du kan også bruge uoverensstemmelser dramatisk til at udfordre spillerne og give dem tvivl om, hvor historien vil bevæge sig hen. For ligesom i den virkelige verden vil der være flere forskellige teorier om, hvordan det hele hænger sammen. Og til sidst kan det så være dig, der træffer det endelige valg om tingenes sammenhæng.

AT ROLLESPILLE BRUGEN AF TEKNISKE SPØR

Det primære formål med de tekniske spor er at bidrage til både rollespil og improvisation. Sporene introducerer nye elementer til spillet, og de understøtter allerede gældende teorier. Vigtigst er det dog, at de fungerer som et element i det interne spil mellem hovedpersonerne. Tekniske spor, mistanker og vidneafhøringer giver en bund for, at spillerne kan diskutere sagen ingame på en stemningsfyldt måde. Ved at forholde sig til tekniske spor kan spillerne tale i polititermer, som sætter kulør på spillet og gør det genretro.

Rent praktisk kan man f.eks. forestille sig en diskussionsscene, hvor de fire hovedpersonerne er samlet på politistationen og skal samle trådene. De skal finde frem til, hvem af deres fire hovedmistænkte, de tror, er den skyldige. Her kan de fremdrage de forskellige tekniske spor og diskutere deres betydning. Samtidig kan I rent konkret hænge billeder op på tavlen i spillelokalet, skrive på tavlen med kridt og samtidig forholde jer til rapporter, blodpletter og lignende, som er kommet frem i løbet af spillet – og ved hjælp af rollespil og improvisation når I frem til en teori om, hvem der har begået drabene. Herefter udvikler det sig så eventuelt til en diskussion om, hvorvidt sporene holder i retten til at få den mistænkte varetægtsfængslet og efterfølgende retsforfulgt.

TO SLAGS TEKNISKE SPØR

Under spillet er der grundlæggende to forskellige måder, I kan bruge spor på. Til at åbne for muligheder og til at underbygge en eksisterende mistanke.

SPØR, DER ÅBNER

Nogle spor åbner for historien og giver flere muligheder. Det er spor, der bliver introduceret, uden at I præcist ved, hvad de skal føre til. Det gælder f.eks. for sporene i kalkbruddet i begyndelsen af spillet eller en liste over mobilopkald.

Spor, der åbner, har til formål at sætte spillernes kreativitet i gang og til at føre historien i nye og interessante retninger. Det kan både være hårde tekniske spor som dækaftryk og lignende, der sætter efterforskerne på jagt efter en bestemt bil. Men det kan også være mere bløde spor som et efterladt visitkort fra et af byens diskoteker eller et billede af den mistænkte sammen med en række ukendte personer.

SPØR, DER UNDERBYGGER

Især i slutningen af scenariet har I brug for at bruge de tekniske spor til at underbygge mistanker til konkrete personer. Spillerne undersøger måske, om en mistænkt har efterladt fingeraftryk på gerningsstedet eller om nogen har set ham på et bestemt sted. Dermed bruger I hen mod slutningen de underbyggende spor til at slå drabsmanden endeligt fast og lukke historien.

Underbyggende spor bliver tit brugt i krimier, når politiet har en bestemt person i kikkerten, men mangler noget konkret at hænge ham op på. Så går jagten ind på at ransage hans hjem, kortlægge hans færden og måske endda finde konkrete tekniske spor, der beviser, at han har været på gerningsstedet. Det kan f.eks. være dna-spor eller fingeraftryk.



AT SKABE DRAMA OG EN GOD HISTORIE

Forløbet af *Løgstør* udgør en naturlig historie, der starter, når ligene bliver fundet i kalkbruddet, og slutter, når den skyldige er fundet. Der er dog ikke tale om nogen særlig interessant historie, hvis tingene bare går glat, og drabet bliver opklaret let og uden de store problemer. Scenariet er først rigtigt vedkommende og spændende, når hovedpersonerne bliver udsat for udfordringer og overraskelser i løbet af spillet, der komplicerer både opklaringen og de personlige historier.

Da det er spillerne selv, der skaber sammenhængen i *Løgstør*, er det også deres ansvar, at historien bliver spændende og overraskende. For at det ikke skal blive for let at opklare forbrydelsen, og for at historien indeholder de nødvendige overraskelser, er der herunder beskrevet et par dramatiske virkemidler. Det drejer sig om *udfordringer*, hvor du og spillerne sætter forhindringer op for opklaringen og hovedpersonernes mål. *Trickers*, hvor nye elementer påvirker historien og gør den mere nærværende og intens. Et forløb på *fem akter*, der hjælper dig og spillerne med at strukturere historien i scenariet. Og i hver af de fem akter skal der som minimum indgå et bestemt antal udfordringer og trickers.

Skrive udfordringerne ned?

Hvis I er til det, kan I i hver akt skrive nogle udfordringer ned og lægge dem på bordet – så er det tydeligt, hvad der er på spil, og hvad det hele drejer sig om lige nu.

UDFORDRINGER FOR HOVEDPERSONERNE

Løgstør består basalt set af en lang række udfordringer og konflikter, som hovedpersonerne skal overvinde. Den vigtigste udfordring handler selvfølgelig om, hvem der dræbte det unge kærestepar og efterlod dem i kalkbruddet. Men udover selve drabsmandens identitet er der en lang række andre udfordringer i forbindelse med efterforskningen. Det kan f.eks. være:

- Hvem er de dræbte? Både konkret i forhold til deres identitet og i forhold til, hvem de var som mennesker.
- Hvor er drabet blevet begået? At finde gerningsstedet kan være en udfordring.
- Hvor er drabsvåbnet? At fremskaffe drabsvåbnet kan være yderst vigtigt.
- Hvad skete der? Det er en udfordring at klarlægge, hvad der skete – både optakten til drabet og ved selve drabet.
- Motiv? Hvorfor blev det unge kærestepar i det hele taget slået ihjel?

Det er dog ikke kun i forhold til selve efterforskningens hovedspørgsmål, der kan være udfordringer. Det kan også være mere konkrete udfordringer som f.eks.:

- at fange gerningsmanden? Selvom hovedpersonerne efterhånden finder ud af, hvem der har begået drabene, er det ikke sikkert, at de kan fange vedkommende – måske stikker han af eller gemmer sig.
- at overbevise en dommer om, at en mistænks bopæl skal ransages.
- at finde ud af, om et vidne fortæller sandheden.
- at opnå tillid hos et vidne.

Endelig kan udfordringerne også være af personlig art. Det kan f.eks. være:

- Kan Vagn få overtalt Allan til at bo i huset ved havnen i stedet for på hotellet?
- Hvordan vil Jens håndtere det professionelt, at hans bror Frank måske er involveret i forbrydelse?
- Kan Louise holde hovedet koldt i efterforskningen og ikke fokusere alt for meget på sin potentielle flirt med Allan?

Hvor udtalte de enkelte udfordringer skal være, er meget op til dig og dine spillere. Nogle er mest til, at dramatiske udfordringer blot ligger usagte, mens andre gerne vil vide præcis, hvad der er på spil i en given scene.

TRICKERS OG OVERRASKELSER

For at gøre spillet og historien overraskende og give udfordringer kan både du og spillerne arbejde med trickers, når I sætter scener, finder på spor og introducerer bipersoner.

Trickers er små overraskelser, der gør scenerne mere udfordrende eller vedkommende for hovedpersonerne. Det er f.eks. en tricker, når Vagn i starten opdager, at den ene af de udsendte politimænd fra Aalborg er hans egen søn. Pludselig kommer scenen til at handle om mere end blot at skulle se på to lig i et kalkbrud. Dermed skaber trickers udfordringer for hovedpersonerne.

Trickers er både personlige ting, der gør efterforskningen mere nærværende og personlig for hovedpersonerne, og det er også ting i efterforskningen, der pludselig sender den i en ny retning eller komplicerer den. Det er f.eks. en tricker, hvis en mistænkt trækker en pistol, eller hvis en hovedpersonerne får øje på et billede hos en biperson, der kan linke ham til en mistænkt på en hidtil uset måde. Af mere subtil karakter er det også en tricker, når en spiller introducerer, at en mistænkt har en pistol gemt på ryggen.

Især de personlige trickers er effektive til at inddrage hovedpersonernes egne dilemmaer og følelser i efterforskningen. Måske har et familiemedlem en relation til en af de dræbte. Eller også kommer der under efterforskningen familiære ting frem om en af hovedpersonerne selv. Det er også en personlig tricker, når ydre faktorer påvirker hovedpersonerne – som f.eks. at Parkhotellet kun har ét ledigt værelse (se sceneforslagene i afsnittet '*under spillet*').

Trickers i spiltesten

Under den første spiltest af *Løgstør* blev der blandt andet brugt følgende to trickers til at involvere hovedpersonerne endnu mere i efterforskningen:

1. **Da Vagn og Louise** tog ned på Bytinget for at tale med en af Kennys venner, mødte de også den vanekriminelle Frank. Frank er bror til Jens og forsøgte hele tiden at blande sig i snakken – og det var snart tydeligt, at Frank på en eller anden måde var involveret i dobbeltdrabet.
2. **Allan og Louise opsøgte** på et tidspunkt en anden af Kennys venner i hans hus nede på havnen. Han dukkede op i sin hoveddør kun iført boxershorts og tatoveringer. Et stykke inde i en i forvejen ret maskulin statuskamp mellem Allan og den tatoverede Tommy hørte de pludselig en ung kvindestemme inde fra huset, og snart stod en ung pige omslynget af en dyne bag Tommy. Pigen viste sig at være ingen ringere end Allans teenage-lillesøster Lise. Pludselig blev en i forvejen følelsesladet efterforskning endnu mere personlig for både Allan og hans far. Lise blev slæbt ud i politibilen af en meget vred Allan, mens Louise forsøgte at gyde olie på vandene og få noget fornuftigt ud af den oppustede Tommy. I bilen var der nu en meget kold stemning mellem Allan og hans søster.



DE FEM AKTER

Selvom udfordringer og trickers skaber dynamik og fremdrift i spillet, er det samtidig strukturen, der skaber den overordnede historie og hjælper spillerne med at finde ud af, hvor langt de er kommet. Således består af *Løgstør* af fem akter, der bringer historien fremad og får spændingen til at stige.

I hvert akt skal der være et minimum antal udfordringer og trickers, som fremgår af det nedenstående. Det er igen individuelt, hvor nøje I vil følge aktstrukturen, men den er god at holde sig til, når I skal have styr på, hvor I er i spillet.

1 FØRSTE AKT – PRÆSENTATION

Her bliver dobbeltdrabet, Løgstør og hovedpersonerne introduceret. En af udfordringerne er at finde ud af, hvem de dræbte er. Akten skal indeholde mindst to udfordringer og slutter af med en tricker, der komplicerer sagen.

2 ANDEN AKT – KOMPLIKATION

Sagen viser sig at være mere kompleks end først antaget. Måske er der ingen umiddelbare spor, vidner eller lignende. Eller også er der flere potentielle motiver til drabet. Akten indeholder mindst tre udfordringer og to trickers, hvor den ene skal være personlig. Anden akt slutter med, at hovedpersonerne er klar til scenariets første store konfrontation – i form af f.eks. en mistænkt, en actionscene eller et vidne, der tydeligt lyver.

3 TREDJE AKT – KONFRONTATION OG VENDEPUNKT

Hovedpersonerne har den første hårde konfrontation som nævnt ovenfor. Men også personligt er der ting på spil, og tingene strammer til. Måske kommer der yderlige pres i form af en utålmodig overordnet. Akten indeholder mindst tre udfordringer og to trickers – og den ene tricker skal fungere som et vendepunkt i historien, mens den anden giver hovedpersonerne et point of no return. Tredje akt slutter med, at det ser sort ud – enten fordi efterforskningen ingen vegne fører eller fordi der pludselig ligger et stærkt pres. Sidstnævnte kan være fordi den hovedmistænkte stikker af, tager et gidsel eller det hele bliver stærkt personligt.

4 FJERDE AKT – DESPERATION

Hovedpersonerne er desperate. Måske fordi det hele er personligt, det er svært at finde den skyldige eller beviserne mangler. Det ydre pres stiger, og det samme gør desperationen. Måske viser det sig her, at nogle af hovedpersonernes pårørende har mere med sagen at gøre end først antaget. Akten indeholder mindst to udfordringer og én tricker, og den slutter, når politifolkene er klar til at pågribe drabsmanden.

5 FEMTE AKT – RESOLUTION

I femte akt når historien sit klimaks og afrunding – hvad enten den skyldige bliver fanget eller ej. Det kan være, at hovedpersonerne får en tilståelse frem af en tidligere mistænkt. Eller at nye beviser endelig viser, hvem der har begået dobbeltdrabet. Samtidig skal de personlige tråde redes ud, og scenariet når til en form for konklusion. Femte akt indeholder mindst én udfordring og én tricker.

SPILLET I PRAKSIS

De dramatiske regler og virkemidler er ment som en struktur, som selve spillet kan fundere i. I praksis fungerer spillet temmelig ad hoc, ved at du og spillerne har en fælles idé om, hvor det hele er på vej hen. De dramatiske elementer i form af trickers, udfordringer og de fem akter kommer ikke nødvendigvis til udtryk, mens I spiller – hvor meget I ønsker at disse ting skal være klart defineret er helt en smagssag.

Men for at få et billede af den konkrete spillestil kan nedenstående beretning være god inspiration. Den er skrevet af Morten Greis, som var spilstester på scenariet.

”Som spiller skal man holde sig for øje, at man ikke skal interagere med spilleders ramme (eller simulation) (”jeg åbner døren, hvad ser jeg?”), men at man skal skabe rammen, mens man spiller (”jeg åbner døren, og der ser jeg kisten med penge!”). Dette fungerer, fordi det ikke handler om at gå på opdagelse i spilleders ramme/forfatters scenarie, men derimod at interagere med ens medspillere (”jeg bruger kisten med penge til at bestikke min kollega”).

Spillet åbner med et par anslagsscener fra Mikkels side, som bruges til at sætte stemningen og til at introducere spillerne på scenen.

Herefter går det over i en flydende form, hvor scener sættes som følge af spillernes valg omkring efterforskningen: ”Jeg ringer til skolen”, ”Jeg besøger bodegaen” osv., eller ved at spilleder sætter scener ind: ”Din kæreste ringer, og [peger på en anden spiller] du spiller kæresten NN”, ”du ankommer til hotellet, hvor receptionisten konstaterer, at der ikke er bestilt et værelse til dig”.

Nogle højdepunkter var f.eks., da mistanken falder på Adrian - en af de mange bipersoner, der opstod undervejs i spillet - en skummel fyr, der plejer omgang med en af hovedpersonernes ekskone, og hvor Tobias B. i rollen som betjenten ud af det blå hiver en sagsmappe frem og meddeler, at han i længere tid har haft en mistanke til Adrian, men at han ikke har kunnet knalde ham. Den sagsmappe fandtes ikke i spillet førend, at Tobias introducerer den, men den passer perfekt ind i spillet - og var ikke en ting, som skulle have spilleders accept.

En anden god scene er forhørsscenen, der udspiller sig af to omgange. I første omgang lader Peter B. sin karakter provokere af arrestanten under forhøret, så han slår denne. Alt dette sker uden spilleders indgriben og åbner for en ny lang serie af scener, hvor de tre andre hovedpersoner har mulighed for at skose betjenten for hans temperament.

Efterfølgende overtager Luisa C's karakter forhøret af arrestanten, og vi hopper kort ud af rollerne og enes om, at hendes betjent anvender The Waiting Game til at vinde forhøret, og vi springer derefter frem til det punkt, hvor arrestanten begynder at tale.

Slutsekvensen bad vi Mikkelt være spilleder på for at skabe en hektisk action-scene, da vi gerne ville have noget ”dramatisk” modstand. På det her tidspunkt havde vi alle en overordnet ide om, hvem der var morderen, og hvorfor han havde gjort det. Vi manglede kun, at det kom aktivt i spil.”

Arbejdsområde Adgang forbudt

Aggersund Kalkværk

UNDER

SPILLET

I dette afsnit finder du en række konkrete værktøjer i form af ideer til scener, udfordringer og trickers, som du kan bruge under spillet.

ÅBNINGSSCENER

Det er vigtigt, at du får startet spillet med en række genretro og stemningsfyldte scener, som får præsenteret drabet, Løgstør og hovedpersonerne på bedst mulig vis. Dermed får du sat spillerne ind i stemningen og giver dem et udgangspunkt at improvisere videre fra. Følgende scener er det åbningsforløb, som blev benyttet under begge spiltests. Forløbet er naturligvis kun ment som inspiration, og det konkrete indhold opstår selvfølgelig i samspil mellem dig og spillerne.

TIDLIG MANDAG MORGEN I KALKBRUDET – LIGENE BLIVER FUNDET

Det er mandag den tredje januar, og klokken er syv om morgenen. Det er isnende koldt ved det store kalkbrud, der ligger lidt uden for Løgstør. Rimtågen smyger sig over bakkerne og den hvide kalk, der trods mørket træder tydeligt frem.

Aage Jensen er lige mødt på arbejde. Han er ikklædt en blå Kansas termokedeldragt og er stadig træt efter nytåret. Men arbejdet skal passes, så det er bare at gå i gang. Ude i bruddet er nogle kalkblokke styrtet ned fra en af skrænterne, og Aage må ud for at undersøge det. Der er et stykke derud, så han tager en gummiged og kører ud i den frosthvide kalkørken – desuden kan det jo være, at nogle af blokkene skal flyttes.

Ude ved blokkene finder Aage noget, der stikker ud under de store blokke. Det ligner en fod, men det er svært at se. Måske skal han lige finde sin Maglite i førerhuset. Lyset afslører det hele. To kroppe gemt under kalken. Det ligner en mand og en kvinde. Der er ikke andet for, end at ringe til 112.

Lad en af spillerne spille Aage. Få spilleren til at beskrive Aage og hans tanker. Byg spænding op. Hvad er det, der venter derude? Måske genkender Aage ligefrem en af de afdøde – måske er en af dem venner med hans søn?

JENS MØDTAGER MELDING FRA ALARMCENTRALEN

Jens sidder i sin patruljevogn, hvor han drikker kaffe og spiser wienerbrød. Han ser ud over Løgstør, der snart vil vågne. Han skal snart hjem og sove. Putte sig ind til konen, der har ferie. Glæder sig til at sove.

Men Jens kommer ikke hjem for at sove, for pludselig skratte politiradioen. "1242, er du der," lyder det. Det er inde fra Alarmcentralen i Aalborg. En arbejdsmand i Aggersund Kalkbrud har fundet to døde mennesker. Det ligner en forbrydelse. Jens må undersøge det.

En sirene sætter i gang, mens Jens speeder sin patruljevogn op og kører i høj fart mod kalkbruddet et par kilometer væk. De blå blink fejer over rimfrosten og den mørke januarmorgen.

JENS ANKOMMER TIL KALKBRUDET

I kalkbruddet er flere arbejdsmænd stimlet sammen ude ved de døde. De er grå i ansigterne og chokerede, og de ser lettede ud, da Jens ankommer i sin patruljevogn.

Og ganske rigtigt. Under blokkene ligger to døde mennesker. En ung mand og en ung kvinde, men det er svært at se detaljer uden at flytte de tunge blokke – og det gør man ikke, før politi-

ets teknikere er ankommet. Det er tydeligvis en forbrydelse, så Jens må tilkalde assistance. I form af en opringning til sin chef Vagn, der kan komme til hjælp og bestille yderligere hjælp hos drabschefen i Aalborg – de har helt klart brug for et par assisterende efterforskere og en flok teknikere.

Det bliver en lang dag for Jens, der ellers var på vej hjem i seng. Og nu venter de første afhøringer af de chokerede arbejdsmænd. Hvem har set hvad? Hvornår fandt de ligene? Hvornår har der sidst været nogen i bruddet? Er der nogen, der har hørt eller set noget?

VAGN ILER TIL HJÆLP

Vagn er stort set lige mødt ind på nærpolitistationen, da telefonen ringer. Det er Jens, der kan fortælle, at der er fundet to lig. Det ligner en forbrydelse, og Vagn må komme. Han skal bestille assistance med det samme. Vagn havde ellers lige håbet på en rolig morgen her den første arbejdsdag efter nytår.

Drabschefen i Aalborg lover at skaffe to efterforskere til at assistere det lokale politi samt at sende et hold teknikere derud. De kan være der i løbet af et par timer. Vagn bliver straks udnævnt til efterforskningsleder af drabschefen. Han har det fornødne overblik og et stort lokalkendskab, som er godt i en sådan sag.

Herefter må Vagn af sted til kalkbruddet. Der er meget, der skal ordnes.

ALLAN OG LOUISE I BILEN

Halvanden time senere sidder Allan og Louise i hans sølvgrå Ford Mondeo på landevejen mellem Aalborg og Løgstør. Allan styrer, mens Louise roder ved radioen. De to blev ringet op kvarter i otte af drabschefen i Aalborg – de skulle straks tage til Løgstør og assistere efterforskningslederen Vagn Simonsen i noget, der ligner et dobbeltdrab. Nærmere forklaring vil følge, når de når frem til kalkbruddet.

På den tomme landevej har de to muligheden for at sludre lidt, inden de for alvor skal på arbejde. Måske spørger Louise ind til, hvad Løgstør er for en by – for så vidt hun husker, så er Allan da netop født og opvokset der. Hun ved ikke, at Vagn Simonsen er Allans far.



HØVEDPERSONERNE MØDES

Omkring klokken ti – ca. tre timer efter at ligene blev opdaget – ruller Allans sølvgrå Mondeo ind i kalkbruddet. De to assisterende efterforskere stiger ud og går ud for at se nærmere på det hele. I kalkbruddet holder nu flere politibiler, og teknikerne er også netop ankommet. De går straks i gang med at fotografere det hele og samle tekniske spor ind, mens Vagn og Jens går hen for at møde de to efterforskere fra Aalborg.

Herefter åbner spillet for alvor med både en samlet præsentation af drabet og et uventet møde mellem far og søn. Måske tøver Vagn et øjeblik, da han ser Allan. Måske byder Jens hjerteligt Allan velkommen tilbage med et ”det er længe siden”. Og måske står Louise lidt måbende over, hvad de lokale politifolk har gang i af usagte understrømninger. Hun har sikkert også travlt med at komme i gang med arbejdet og bevise, at hun er en dygtig efterforsker.

Under alle omstændigheder er det nu, at efterforskning tager sine første spadestik, samtidig med at hovedpersonerne skal føle hinanden på tænderne og få gang i et samarbejde. Oplagt er det, at Vagn og Jens viser de to nytilkomne liget, og at teknikerne kan forklare, hvad de umiddelbart har fundet.

Mødet mellem far og søn - scenariets første tricker

Det uventede møde i kalkbruddet mellem far og søn udgør scenariets første tricker. Allan ved godt, at han skal arbejde for sin far, mens Vagn ikke ved det. Men hvordan de reagerer på mødet, er det store spørgsmål og sætter en stor del af stemningen for det personlige spil resten af scenariet.

Under den ene spiltest udspillede mødet sig med, at Allan og Louise selvsikkert steg ud af bilen og ventede på, at de to lokalbetjente kom over til bilen. Vagn blev mildest talt overrasket over at se sin søn, men sagde det ikke åbenlyst. Han rakte bare hånden frem og hilste pænt – og efterfulgt af: ”Jeg anede ikke, at du skulle arbejde her. Det er godt at se dig” - uden efterfølgende forklaring til den uforstående Louise. På samme måde hilste Jens også pænt på de to og viste sin glæde og overraskelse over at se Allan. Flere gange i løbet af scenariet spurgte Louise herefter ind til, hvordan han kendte Vagn. Om Allan kender ham godt. Om det måske var hans onkel. Og først et stykke inde i scenariet indrømmede han nødtørftigt, at det var hans far, og at de ikke var på så god fod med hinanden.

HVAD GEMMER KALKBRUDDET?

Fundet af de to lig i kalkbruddet og de dertil hørende spor danner fundamentet for resten af efterforskningen i *Løgstør*. Således ligger en række spor og omstændigheder fast fra starten, som spillerens improvisation kan bygge videre på i løbet af spillet. Det drejer sig således om en række tekniske omstændigheder, nogle spor og de dræbtes identitet.

Så snart teknikerne er ankommet, går de i gang med at undersøge de dræbte og området. De tager billeder af ligene og alle potentielle spor, inden de får de store kalkblokke fjernet, så de kan undersøge de afdøde nærmere. Herefter går de systematisk i gang med at se nærmere på fodspor, rester af blod og lignende, og de rapporterer løbende til de fire hovedpersoner. Derudover afspærrer de området med det velkendte rød-hvid-stribede politibånd, der viser, at dette er et gerningssted.

VIDERE FRA KALKBRUDDET

Efter afsøgningen af spor i kalkbruddet er det tid for hovedpersonerne at brede efterforskningen ud for at finde ud af mere om, hvem de dræbte er. Dertil kommer eventuelle motiver til drabet, og om nogen i byen ved noget eller har hørt noget usædvanligt.

Måske mødes de fire hovedpersoner på politistationen til kaffe, basser og en snak om fordelingen af arbejdet. Eller også går de direkte til deres forskellige opgaver, alt imens teknikerne arbejder videre i kalken i deres søgen efter flere spor.

Hvem er teknikerne?

Polititeknikerne kommer fra teknisk afdeling i Aalborg og bærer særlige dragter og handsker, så de ikke ødelægger sporene. Det drejer sig blandt andet om en læge, en fotograf, en hundepatrulje (som kan opsnuse spor) og en overordnet gerningssteds-ekspert.

Introduktion af nye spor i spilstestene

Under scenariets to spilstests var spillerne gode til allerede i kalkbruddet at introducere yderligere spor, der kunne åbne historien og give dem selv flere ting at spille videre ud fra. Blandt andet introducerede de nær ved de fundne dækaftryk en bålplads, hvor de unge i byen af og til tager ud for at holde fest. Her var der cigaretskodder og tomme øldåser. Samtidig slog spillerne selv fast, at dækaftrykkene stammede fra en stor firehjulstrækker, som f.eks. en Hummer – en bil, de senere fandt kørt i Limfjorden og kunne identificere som Kennys.

Spor, der ligger fast fra starten

Følgende spor bliver med sikkerhed fundet i kalkbruddet og skal formidles til spillerne:

- Rester af et stort kanonslag, der har sprængt de store kalkblokke ud fra skrænten og ned over de afdøde. Sprængstofeksperten kan senere slå fast, at der er tale om blålyn – et kraftigt kanonslag, som ikke er lovligt til salg, men kan skaffes gennem hjemmeværnet, militæret eller Civilforsvaret. Et blålyn kan med lethed flytte tre togskiner.
- Slæbespor, der fører fra de afdøde op over skrænten og ud til en lille grusvej. De afdøde er tydeligvis blevet slæbt herfra ned i kalkbruddet.
- Fodspor fra én person sammen med slæbesporene. Beregninger kan afsløre personens vægt, og dennes skostørrelse. Aftrykket fra skoen kan også bruges til at matche en bestemt skotype og måske endda også en helt konkret sko.
- Dækaftryk fra en bil, hvor slæbesporene ender. Kan ligeledes bruges til at afsløre dæktype og senere også matches med nogle helt konkrete dæk.

Derudover kan man umiddelbart sige følgende om de afdøde:

- De har været døde i mindst tolv timer, måske mere. Obduktionen kan afsløre mere.
- De er ikke slået ihjel i kalkbruddet, men er flyttet derud, efter de er døde.
- Ingen af dem bærer overtøj.

IDENTIFIKATION

AF DE DRÆBTE

Den første opgave for hovedpersonerne handler om at slå identiteten af de afdøde fast. Dette skal ikke være nogen stor udfordring, da erfaringen viser, at første del af scenariet kan tage lang tid. Måske kan en af de lokale betjente genkende de afdøde, eller også kan en af arbejdsmændene i kalkbruddet. Alternativt kan det være, at et af ligene bærer noget, der let identificeres dem som f.eks. en tegnebog med et sygesikringsbevis.

DE PÅRØRENDE SKAL UNDERRETTES

Ligegyldigt hvordan ligene bliver identificeret, skal de pårørende underrettes. Og her er der lagt op til et par følelsesladede scener, når de to hold forældre får at vide, at deres barn er dødt. Samtidig skal hovedpersonerne forsøge at få brugbare oplysninger ud af dem uden at virke for kyniske. For netop forældrene er en stærk kilde til informationer om de afdøde.

LIGENE SKAL OFFICIELT IDENTIFICERES

Udover, at forældrene og andre relevante pårørende skal underrettes og udspørges om de unge menneskers død, skal de afdøde også officielt identificeres. Det foregår på lighuset på hospitalet, hvor en nær pårørende skal bekræfte, hvem den afdøde er. Her er der igen lagt op til en følelsesladet scene, når f.eks. en far pludselig ser sin datter ligge død foran sig.

Fakta om de afdøde

Følgende ligger fast om de afdøde fra scenariets start:

- Kenny er 26 år gammel og kæreste med Joan
- Joan er 19 år gammel
- De to er for nylig flyttet sammen i et hus på Liljevej 1D i Løgstør – tre huse fra Kennys forældre, der bor i nr. 7

Liljevej

Liljevej, hvor de afdøde netop var flyttet sammen, har en særlig betydning for både Allan og hans far. Der var nemlig her, at Allan voksede op. Og det var også her, Vagn boede, indtil hans skilsmisse for et års tid siden fik huset i nr. 11 til at ryge på tvangsauktion. Mon ikke, at både Vagn og Allan kender bare en lille smule til den afdøde Kenny og hans forældre fra deres år på vejen?

EN RÆKKE VIGTIGE OPGAVER

Når identiteten på de afdøde er slået fast, er der en række områder, som er oplagte for efterforskerne at få klarlagt. Det drejer sig om at finde ud af mere om de afdøde, undersøge motiver og forhåbentlig finde det sted, hvor de er blevet slået ihjel. Det er i denne fase af spillet, at I får et mere detaljeret billede af, hvad dobbeltdrabet egentlig handler om – og dette kan så lede op til scenariets sidste fase, hvor det handler om at få den (eller de) skyldige pågrebet og anklaget.

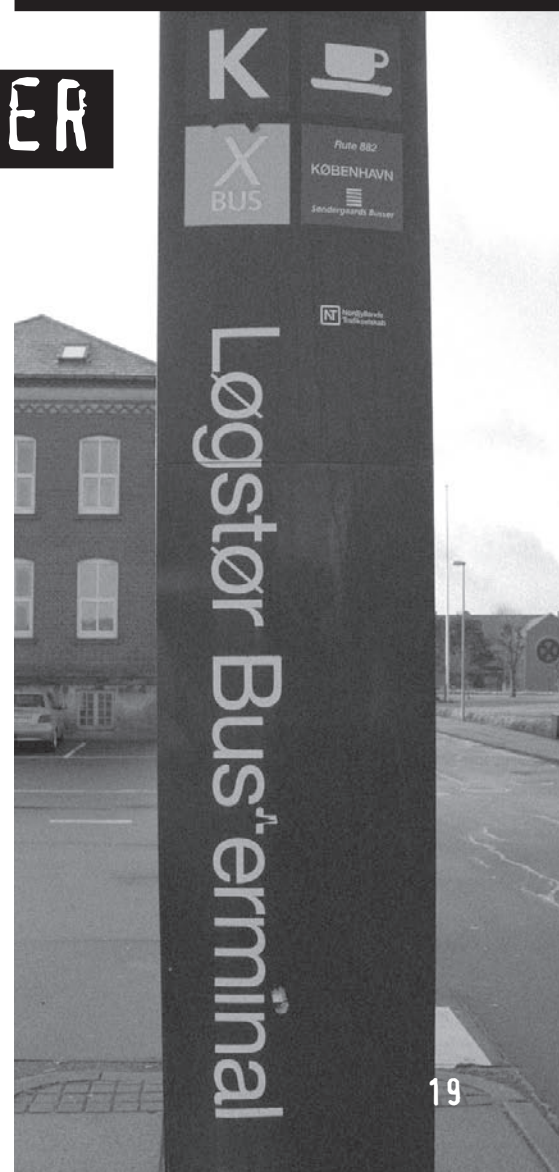
HVEM ER DE DRÆBTE SOM PERSONER?

Et væsentligt spørgsmål er, hvem de afdøde egentlig er. Gennem afhøringer af familie, venner og kolleger til de afdøde kan hovedpersonerne forsøge at tegne et portræt af Joan og Kenny. Hvad kendetegner deres liv? Hvad beskæftigede de sig med? Havde de været ude i problemer? Med stoffer, ekskæresten eller gæld? Og skete der eventuelt noget nytårsaften, der kan kaste lys over dobbeltdrabet?

HVAD KAN MOTIVET VÆRE?

I forbindelse med kortlægningen af de afdødes liv dukker spørgsmålet om motivet op. Er det et jalousidrab, et hævnudslag eller måske et drab i relation til stoffer, kriminalitet og penge? Disse tre motiver er klassiske grunde til, at folk bliver slået ihjel, og de karakteriserer langt de fleste drab i Danmark.

I løbet af spillet er det naturligvis oplagt, at der er flere potentielle motiver i spil. Måske har de afdøde både relationer til Løgstørs kriminelle miljø, samtidig med at der spøger en jaloux ekskæreste i baggrunden.





HVOR ER GERNINGSSTEDET?

Joan og Kenny er ikke blevet slået ihjel i kalkbruddet, men er blevet slået derud efter dødens indtræden. Men hvor så? At finde gerningsstedet har høj prioritet, for her gemmer sig uden tvivl en lang række tekniske spor, der kan hjælpe med både at fange gerningsmanden og siden få ham dømt. Desuden kan I bruge gerningsstedet til at sende efterforskningen ind på et bestemt spor.

Det er selvfølgelig ikke uvæsentligt, om I lokaliserer gerningsstedet tidligt eller sent i spillet. Beslutter I jer for, at det dukker tidligt op, skal det ikke entydigt kunne sige noget om, hvem drabsmanden er. Det kan f.eks. være, at Joan og Kenny er blevet dræbt i deres eget hus. Men dukker det op sent i spillet, kan det sige meget om, hvem der har gjort det.

Gerningssted og spænding

At finde gerningsstedet er ofte omgærdet af både spænding og uhygge. Derfor er det vigtigt, at du gør plads til hårrejsende beskrivelser og uhyggelige opdagelser, når det bliver fundet. Det kan være blod på væggene, væltede stole og måske endda tegn på indespærring. Gå gerne langsomt frem, og lad oplysninger og spor dukke op ét ad gangen.

For ikke at beskrivelsen af gerningsstedet skal blive en enetale for dig, kan du hele tiden stille små spørgsmål til spillerne: "Hvordan ser der ud?", "Hvad er det, der ligger i hjørnet?", "Hører I nogen lyde?"

Endelig kan I også bruge teknikerne til at hjælpe med at tyde tegnene på gerningsstedet. Når I har præsenteret nogle spor, kan I lade en tekniker gennemgå stedet og fortælle om sin fortolkning. F.eks. at der har været slåskamp, at Kenny er væltet over i hjørnet og efterladt sig et aftryk der, og at de afdøde sandsynligvis har siddet bundet i et andet hjørne.

Gerningsstederne i de to spiltests

I begge af de to spiltests af *Løgstør* dukkede gerningsstedet først op hen mod slutningen.

I den første ringede en almindelig betjent pludselig til Vagn. Han var taget ud for at tale med en af Kennys venner, da der pludselig blev skudt inde fra huset. Straks rykkede de fire hovedpersoner til assistance, og det udviklede sig dramatisk, da de trængte ind i huset. Her sad vennen med et jagtgevær, som han først truede med, men siden skød han hovedet af sig selv. Det viste sig, at hans hus var gerningsstedet, og at drabene var et bestillingsarbejde, som flere af de lokale var involveret i.

Løgstør Parkhotel udgjorde gerningsstedet i anden spiltest. En række spor havde samlet mistanken om Adrian, der er gift med Vagns ekskone. Han er den nye ejer af Diskotek Pakhuset, og alt tydede på, at der var sket mystiske ting i hans baglokale nytårsaften. Da hovedpersonerne endelig stormede baglokalet, fandt de ikke rester fra et drab, men derimod en nøgle til et værelse på Parkhotellet. Det viste sig, at nytårsfesten var rykket herop i løbet af natten, og her var drabet blevet begået. Da de stormede værelset, fandt de Frank, Jens' bror, der netop havde gjort hele badeværelset rent. Han indrømmede, at han havde dræbt de to, men at Adrian havde tvunget ham til det. Også her skød gerningsmanden sig selv, inden han kunne nå at blive sat for en dommer. Til gengæld fik Adrian en dom for meddelagtighed i drabet.

PERSONLIGE SCENER

Alt imens hovedpersonerne forsøger at opklare dobbeltdrabet i Løgstør, udspiller der sig et personligt drama mellem dem. Herunder finder du ideer til en række personlige scener, der kan sætte hovedpersonerne i centrum for en stund.

INDKVARTERING PÅ LØGSTØR PARKHOTEL

Drabschefen i Aalborg har lovet Allan og Louise, at han vil booke et værelse til dem hver på Løgstør Parkhotel. Men da første dag er omme, og de skal tjekke ind på hotellet, viser det sig, at der ikke er booket noget til dem. Portieren undskylder meget, men der er altså ikke lavet nogen booking. Og desværre er der en konference for it-folk på hotellet, så der er kun et ledigt dobbeltværelse.

Nu er spørgsmålet selvfølgelig, om de to vil dele et dobbeltværelse, eller om Allan vil komme krybende og spørge sin far, om han må sove der. Alternativt spørger han måske sin søster, der er hjemme fra efterskolen og bor hos sin mor og hendes nye mand Adrian – en løsning, der nok ikke vil hue Vagn, når han hører om det.

MIDDAG MED HOVEDPERSONERNE

Efter en lang dags efterforskningsarbejde er det vigtigt at slappe af med noget god mad. Og netop spisesituationer er gode til for en stund at fokusere på hovedpersonernes interne spil. Måske vælger de alle at spise middag sammen på Restaurant Frederik VII ved havnen, eller alternatvt spiser blot nogen af dem sammen. Det kan f.eks. være, at Vagn får overtalt Allan til at tage med hjem at spise – eller at Allan og Louise spiser sammen uden de andre og derfor har en mulighed for at vende både deres samarbejde og mødet med Løgstør over en bid mad.

I spisescenerne kan hovedpersonerne dermed både fokusere på at diskutere selve opklaringen og de mere private sider. Også middage med bipersoner kan skabe spil – f.eks. at Jens skal hjem og spise hos sin kone og sin datter Trine, som han bestemt ikke har noget godt forhold til. Eller at Jens' kriminelle bror Frank kommer forbi til frikadeller.

ALLAN OG HANS LILLESØSTER

Udover sin far har Allan også en lillesøster i Løgstør. Hun går normalt på efterskole, men holder lige nu stadig juleferie i byen og bor hjemme hos sin mor, der er flyttet sammen med sin nye mand, Adrian. I mødet med Lise kan der ske meget forskelligt. Det kan være et almindeligt møde mellem en voksen mand og hans efternøler af en teenagesøster. De kan måske diskutere deres fars skilsmisse, og hvordan det er at bo i Løgstør. Men det kan også være, at Lise er involveret i nogle af de mere lyssky aktiviteter, der foregår i byen – og at hun endda ved noget om drabene..

EN ØPRINGNING TIL LOUISE

Louise er som den eneste af hovedpersonerne ikke på hjemmebane i Løgstør. Derfor kan hun stå som den udenforstående, der stiller spørgsmål til hele det indforståede miljø i byen, samtidig med at hun skal afklare sit eget forhold til Allan. Det hele besværliggøres af, at hun har en kæreste, Kim, hjemme i København, der naturligvis savner hende – og som heller ikke er tryk ved, at hun er så langt væk og arbejder sammen med Allan.

Derfor er det oplagt, at kæresten Kim ringer i tide og utide. Både for at være sød og sige godnat, men også for at ”holde lidt øje med hende” og hele tiden spørge ind til, hvordan det går. Bliver han ekstra mistænksom, tilbyder han at komme en tur til Løgstør. Så kan de jo være lidt sammen om aftenen, siger han.



JENS, FRANK OG FAMILIEN

Jens er på overfladen den perfekte lokalstrømer med et godt kendskab til folkene i byen og et solidt og godt ry. Men på trods af dette har han også sit at slås med – først fremmest i form af sin bror Frank og sin datter Trine.

Frank er en af byens vanekriminelle, som Jens altid har holdt hånden lidt over og hjulpet, når han var i problemer. Det er selvfølgelig en sten i skoen at have en sådan bror, men båndet mellem dem er stærkt, og samtidig er Frank også en god kilde til det kriminelle miljø i Løgstør. Det er oplagt, at Frank på den ene eller anden måde bliver involveret i scenariet. Måske ringer han for at høre Jens om, hvad det er, der sker ude i kalkbruddet. Nogen af hans venner har set alle politifolkene derude. Eller også viser det sig, at Frank er langt mere involveret i det hele, end hvad godt er. I begge spiltests har Frank således været en af nøglefigurerne omkring dobbeltdrabet, hvilket har givet scenariet en tragisk klangbund, når Jens må tage det nødvendige opgør med sin egen bror.

Datteren Trine er heller ikke Guds bedste barn. Hun har på det sidste været lidt for meget sammen med sin onkel Frank, og det har smittet af på hende. Hun er ude i problemer med stoffer og den mindre pæne del af byens unge. Jens har indtil nu lukket øjnene for problemerne og nægtet at erkende omfanget – men måske viser efterforskningen i Løgstør, at det er på tide, at han tager sin datter i nakken og tager en alvorlig snak med hende.

Således er der for Jens lagt op til flere personlige scener med både Frank og resten af sin familie i form af datteren Trine og konen Maria. Det kan være overfladiske middage hjemme i huset eller ubehagelige møder med sandheden i løbet af efterforskningen.

VAGN OG SIN MOR

Efter sin skilsmisse bor Vagn hos sin gamle mor på havnen. Efter en lang dag vender Vagn hjem for at slappe af, men moren vil høre om dagen, der er gået. I radioen har hun hørt om det forfærdelige fund i kalkbruddet, og det bekymrer hende, at sådan noget finder sted i Løgstør.

Hvor meget fortæller Vagn hende? Og fortæller han, at Allan er kommet til byen? Måske presser hun på for, at Allan da skal komme hjem til middag, og han da altid kan få en sofa at sove på.

VAGN OG JENS

Vagn og Jens er bedste venner, og de mange indtryk gør det oplagt, at de får sig en god buddy-snak over en fyraftensøl i køkkenet. For måske vil Vagn gerne tale et alvorsord om, at Jens holder hånden over sin bror eller de store problemer med Trine. Eller også kan Jens overtale Vagn til at få taget den nødvendige snak med Allan om alle deres usagte problemer. Måske kommer de to endda alvorligt op at skændes.

Hvor længe strækker efterforskningen sig?

For at få de personlige vinkler i spil er det vigtigt, at scenariet strækker sig over mindst nogle dage. Det er nemlig, når efterforskningen for en stund ikke er i fokus, at de personlige historier tager over – og det sker f.eks. om aftenen, når efterforskerne holder fri.

Husk plads til det personlige spil

Udover de nævnte personlige scener er det også vigtigt, at der under selve efterforskningen er plads til de mere personlige vinkler. Det kan f.eks. være ved at spille en lille scene, mens Allan og Louise er på vej ud til en afhøring – og at der derfor har lidt tid i bilen til at snakke. Eller f.eks. når Allan og hans far skal have deres første afhøring sammen. Her kan stilheden måske sige langt mere end mange ord.

PRES PÅ HOVED-PERSONERNE

Hvis efterforskningen går lidt for hurtigt, eller hvis der mangler drama i spillet, kan du med held sætte et ydre pres på hovedpersonerne. Det er f.eks. drabschefen fra Aalborg, der presser på for at få nogle resultater – hvilket sætter især Louise og Allan under pres. Eller også skaber pressen og lokalbefolkningen negativ stemning omkring drabets opklaring – og sådan et pres kan gøre det sværere at få fat i vidner og lignende, der ikke længere stoler på politiets evner.

Det kan også være svært at få en dommerkendelse til at gennemføre aflytninger, ransagninger og lignende. Dommeren vurderer ganske enkelt, at grundlaget er for tyndt, hvilket giver store frustrationer for efterforskerne, der er sikre på, at de kan finde vigtige spor, hvis bare de får en kendelse.

Presset kan også være af mere personlig karakter. For eksempel er især Louises kæreste god til det formål, men også de lokales relationer til hovedpersonerne kan sætte efterforskningen under pres – måske sladrer Frank til nogle kriminelle, eller Allan mister fatningen i en vigtig afhøring, som derefter skal hævnes af en gruppe lokale bøller.

AFSLUTNING OG KLIMAKS

Efterhånden som scenariet udvikler sig, og I nærmer jer de sidste akter, begynder opmærksomheden at samle sig om en potentiel gerningsmand. Fra at I i starten har brugt åbne spor, begynder I nu at bruge underbyggende spor, der bekræfter en konkret mistanke og retter fokus mod en hovedmistænkt. Men det er selvfølgelig ikke nok at have en hovedmistænkt og så bare anholde ham: Scenariet skal slutes af med et ordentligt klimaks, hvad enten det har karakter af en intens action, en følelsesladet tilståelse eller en hård afhøring, der til sidst får de endelige brikker til at falde på plads. Samtidig er det hen mod slutningen, at de personlige historier strammer til, og hovedpersonernes personlige vinkler går hånd i hånd med efterforskningens klimaks.

KLIMAKSET SKAL VÆRE FØLELSESLADET OG INTENS

Dobbelt drabet på Kenny og Joan er ikke noget tilfældigt drab, der blot er begået af en tilfældig forbipasserende. Det er et drab, der sandsynligvis indeholder store følelser i form af kærlighed, had, jalousi, angst eller fortvivlelse – og det er hvad enten drabet er begået pga. personlige følelser eller om det hele handler om narko, penge eller lignende. Drabsmanden er ikke uberørt af sin gerning og vil reagere derefter.

Derfor skal der selvfølgelig være store følelser på spil i det afsluttende klimaks. Gerningsmanden er eventuelt hundeangst for at blive opdaget, og derfor burer han sig inde i sit hus med en pistol – og venter i mørket, mens hovedpersonerne trænger ind. Eller også får et langt forhør langsomt omstændighederne omkring drabet ud af den mistænkte, der til sidst erkender det hele.

Under klimaket skal baggrunden og motivet for drabet på banen. Det skal være beskidt, hårdt og med stærke konsekvenser for de medvirkende – både politifolk og gerningsmand. Der skal være store ting på spil, og man skal på en eller anden måde kunne forstå, hvad der har drevet drabsmanden til at begå sin gerning.

AFRUNDING OG UDTONING

Når gerningsmanden er pågrebet, og det store klimaks har udspillet sig, er det på tide at runde scenariet af.

Giv hovedpersonerne muligheden for at få nogle personlige scener, hvor de følger op på både deres oplevelse af drabet og deres interne forhold. Måske ender det med, at Louise og Allan finder sammen. Måske er Jens' liv vendt op og ned. Eller måske er sagen nok opklaret, men Vagn og Allan er ikke kommet på bølgelængde.

Idéer til afrundende scener kan være en afslutningsmiddag med de fire hovedpersoner, en afsked næste morgen, hvor Allan og Louise skal hjem til Aalborg, eller hvor Jens langt om længe kommer hjem og får taget den længe ventede snak med sin datter.

HVAD SIGER RETTEN?

Som allersidste element i scenariet er det oplagt at spørge spillerne om, hvordan retten bedømmer drabssagen. Bliver gerningsmanden dømt? Og hvad bliver straffen?

EN LILLE BY VED LIMFJORDEN

"Herude er man lige-
glad med økobølge,
caffé latte og
friværði."

45 km vest for Aalborg ligger Løgstør. Lige der i øverste venstre hjørne af Himmerland, hvor Limfjorden snævrer ind og bliver til en tynd kanal; der hvor fjorden skæres over af Aggersundbroen og giver adgang til Han Herred mod nord og de 20 km til Vesterhavet.

Her ligger Løgstør, omgivet af skrænter, som byen er vokset om bag. Og nu består byen af den nedre, gamle del ved havnen og den nye bydel med parcelhuskvarterer og industri oppe på skrænten. Med et stort kalkbrud mod nordøst, der skiller Løgstør fra Aggersundbroen – tre km landevej med kalkørken til den ene side, fjorden til den anden og med en storslået udsigt udover begge.

EN HANDELSBY

Løgstør er mest af alt en handelsby. En række supermarkeder tiltrækker både de lokale og folk fra et stort opland med masser af små landsbyer. Der er Aldi, Fakta, SuperBrugsen og så videre. Dertil kommer en lang række små butikker, der en efter en drejer nøglen om – og en sjælden gang kommer der en ny. Der er Bager Dahl, Boghandler Balle og flere små kunsthåndværkere, der lever af idyllen på havnen og turisternes trang til autentiske ravsmykker – på trods af at ravet stammer fra Østeuropa og er smuglet ind af den såkaldte Ravmafia.

Løgstør er din handelsby – det står der på byskiltene og flagene overalt i byen. Plads til en god handel, til måske at kunne se en fremtid og til at få to liter discountmælk til en tier. Herude er man ligeglad med økobølge, caffè latte og friværði.

LØGSTØR KOMMUNE OG KOMMUNALREFORMEN

Løgstør var sin egen kommune. Med rådhus og det hele. Men ved kommunalreformen ved nytår 2007 var det slut. Nu skulle stordrift og enhedstankegang styre Vesthimmerland fra Aars, 20 km syd for Løgstør. Tilbage er et borgerkontor, hvor der stadig er et par socialrådgivere og kommanalarbejdere ansat til det mest nødvendige – til stadig at holde fast i blændværket om nærhed og nærdemokrati.

Selvtilliden var bedre i gamle dage. Dengang man selv styrede byen og var sin egen enhed. Nu er man bare en by ved fjorden uden kommune og lokal brandingkampagne i form af rockkoncerter med fallerede verdensnavne.

LØGSTØR POLITI

Og for at det ikke var nok, at man tog kommunen fra Løgstør, så gjorde man det samme med Politiet. Løgstør Politikreds var sin egen med politimester, anklagemyndighed og en smule efterforskning. Selv dengang var der langt omkring i politikredsen, der gik fra Aars i syd til Brovst og Fjerritslev i nord – hele det område skulle et par patruljevogne dække.

Men det blev værre, for samtidig med kommunesammenlægningen blev også politireformen en realitet. Alle de nordjyske politikredse blev til en. Samlet i Aalborg med stordrift og fokus på bedre opklaring. Ingen tænkte dog på nærhed og tryghed for de enkelte.

Tilbage er nu Nærpolitistation i Løgstør. Stadig med ti ansatte og såkaldt nærhed, men uden beføjelser, mens flere og flere ting rykker til Aalborg.

STORE ARBEJDSPLADSER

Nok er Løgstør en handelsby, men den har også nogle store arbejdspladser. Størst og mest berømt er Løgstør Rør med flere hundrede ansatte. Her producerer man fjernvarmerør til hele Danmark, og man tjener godt på det. Nogen gange for godt, for tilbage i 90'erne kostede et kartelsamarbejde og ulovlige prisaftaler virksomheden en bøde på omkring 50 millioner kroner. Det var hårdt, og hårdere blev det for et års tid siden, hvor store dele af produktionen brændte ned med pvc-dampe og luftforurening til følge. Nu hedder virksomheden egentlig det internationalt klingende Logstor, men alle kalder den stadig for "Rørene".

HAVNEN

Perlen i Løgstør er havnen. Her er der stadig enkelte muslingefiskere tilbage, og om sommeren køber man frisk fangst direkte fra bådene. Ellers er havnen nu mest præget af lystbåde, der om sommeren sejler fjorden rundt.

Men om efteråret bliver havnen byens fjende. Når det stormer fra vest, bliver vandet fra Vesterhavet presset ind i Limfjorden ude ved Thyborøn. Ved Løgstør – over 100 km derfra – snævrer fjorden ind, og vandet kan ikke følge med. Resultatet er, at Løgstør ved næsten hver eneste storm bliver oversvømmet, mens nyhederne år efter år rapporterer om nabosammenhold og spande efter spande, der bliver øset ud fra de små kældre ved havnen.



NATTELIV OG FORLYSTELSER

Løgstør er en lille by, men der er langt til Aalborg og den berømte Jomfru Ane Gade. Så Løgstør har sit eget natteliv. Pakhuset er kernen i byens forlystelser. Et ægte diskotek på første sal i et gult hus, komplet med billige drinks og dancemusik til langt senere end den officielle klokken-fem-bevilling tillader. Og lukker Pakhuset alligevel, så er der altid åbent på bodega Bytinget til dart, billard og et røgfyldt lokale, som aldrig har hørt om rygelov.

Før i tiden gik Pakhuset under navnet Blue Corner, ligesom bodegaen Hjelman og diskotek Casablanca også var at finde i byen – men de er lukket nu og lever kun i nostalgiske minder.

KRIMINALITET OG NARKO I LØGSTØR

Løgstør har også kriminalitet. Mest folk, der kører alt for stærkt med for høj en promille. Men også biltyverier og af og til opgør



mellem forskellige grupper – indvandrere fra pizzariaet mod serberne fra bilværkstedet; Løgstørboere mod dem fra Aars. Dertil kommer slåskampe hver fredag og lørdag på torvet foran Pakhuset.

Narko er et større problem i Løgstør, end man skulle tro. Ecstasy, Speed og Coke er det, man mest tager. Altså udover at mange ryger hash og stener den ud dagen efter. Men der er kamp om markedet og masser af penge i omløb. Det blev engang til et drab og flere trusler på livet. Rokerne er der ikke mere, men det er der andre, der er.

Selv en lille by som Løgstør byder på en beskidt underverden.

UDDANNELSESINSTITUTIONER

Man kan ikke uddanne sig i Løgstør. Ikke med mindre man går i lære på Rørene, eller som frisør, mekaniker eller bager. Ellers skal man til Aars for at finde en handelsskole, en teknisk skole eller et gymnasium. Og enkelte af de lidt mere flippede unge vælger turen nordpå til gymnasiet i Fjerritslev. Løgstør skole er der, man har sin barndom sammen med den årlige byfest som højdepunkt, fodboldtræning i hallen og pommes frites i cafeteriaet.

HOTELLER OG FORPLEJNING

Uden for Løgstør ligger Løgstør Parkhotel – Golf and Wellness Resort. Det er et stort konferencehotel, hvor mange af byens unge piger arbejder som oldfrueassistenter og redder seng for it-nørder, forretningsfolk og andre, der er til de store konferencer her.

Inde i Løgstør, ved havnen, ligger Hotel Du Nord, der altid skifter ejer og er ved at falde sammen. Pænerne er restaurant Frederik VII, der ligger ved siden af hotellet.

Ellers byder Løgstør på kulinariske oplevelser i det store pizzeria med 20 borde og næsten ingen kunder – eller i de mange grillbarer med falmede billeder af bøfsandwiches og bigburgers.