

# Rollenspel GJV-kamp

*Door Matthijs Zwinderman, augustus 2005*

## Inhoud

Rollenspel GJV-kamp.....	1
Introductie:.....	2
Benodigdheden:.....	2
Het verhaal:.....	3
De personages:.....	4
de hoer.....	4
de Don	
.....	4
de drugsdude.....	5
de zus van de drugsdude.....	5
Ronnie.....	6
de Waard.....	6
Spelverloop.....	7

## **Introductie:**

Bij een rollenspel is het de bedoeling bij verschillende personen aanwijzingen en objecten te verkrijgen, die je dan kunt gebruiken om bij andere personen weer andere aanwijzingen te krijgen. Uiteindelijk is het de bedoeling dat je het hele 'verhaal' snapt.

## **Benodigdheden:**

- een pistool
- nepgeld
- zakjes drugs (iig 5x het aantal deelnemende groepen, waarvan een aantal met de naam 'Calzone' erop (net zoveel als dat er groepen zijn))

Voor dit rollenspel zijn 6 mensen nodig die een rol willen spelen (4 mannen, 2 vrouwen), te weten:

- een hoer
- de drugsdude
- de zus van de drugsdude
- de Don
- de Waard
- Ronnie

De laatste persoon is niet overdreven interessant en komt niet veel voor. Ook de Don heeft niet echt een full-time-job.

Er is nog èèn laatste persoon, de hoofdrolspeler, maar die is vermist en hoeft dus niet door iemand te worden gespeeld.

## **Het verhaal:**

**Dit is het verhaal wat de spelers van het spel moeten zien te ontfutselen. Het is dan ook extreem belangrijk dat mensen die het spel nog moeten spelen dit niet onder ogen krijgen! GEEN ENKEL DETAIL OOK....**

Het is een onzure nacht, de laatste die Calzone hopelijk hoefde te werken. Hij is loopjongen, koerier, voor de Familia di Quattro Formaggio. Dit houdt in dat hij voor een mager loontje het gevaarlijke werk moet opknappen... Geld overbrengen van de malafide zaakjes en dit naar witwaspraktijken brengen. Met natuurlijk een plek hogerop in het vooruitzicht. Als hij lang genoeg werkt, wat de meeste van z'n collega's niet gelukt is. Wat wil je ook, 's nachts met een koffer vol geld rondlopen, je kunt net zo goed direct dood in de sloot gaan liggen...

Maar niet voor Calzone. Niet deze nacht! Nee, Calzone heeft besloten er vandoor te gaan met z'n geliefde, dit is de laatste keer dat hij bij die smerige drugsdude langs hoeft, dan gaat hij er vandoor, naar de Bahama's!!

Calzone nadert het smerige hokje, waar een nog smerigere drugsdealer op hem zit te wachten. Het allerlaagste soort, verraders van iedereen die ze kennen. Snel handelt hij af, wat zit die man hem smerig toe te grijnzen? Z'n koffer met geld en de bonus, een zak cocaïne, hij verstommeld het snel in z'n zakken en loopt zo snel hij kan het hok weer uit. Had hij nu maar geweten dat de drugsdude van zijn plannen afwist! Dan had hij wel drie keer nagedacht voordat hij ook maar iets van hem had aangenomen. Geen wonder dat hij zo smerig grijnzend was aangekeken, de cocaïne was vervuild en het enige wat de drugsdude nog hoefde te doen was achter hem aanlopen en wachten tot hij in elkaar zakte. Hij en die hoer van hem, dat waren de enigste twee die hij hoefde te laten verdwijnen. Makkelijk geld verdient....

Maar Calzone weet van niets, vrolijk loopt hij naar zijn geliefde, dit is het laatste wat hij hoeft te doen, ooit! Als hij z'n ogen dicht doet ziet hij al de glinstering op het water, de palmbomen, en een bikini, gevuld met het heerlijke lijf van zijn enigste liefde. (ok, sorry voor die zin...)

Wandelend door de rosse buurt, vraagt hij zich nogmaals af hoe hij in hemelsnaam wel niet verliefd kon worden op een hoer, waar hadden ze elkaar ook nog maar ontmoet? Ach, wat maakt het ook uit. --Wat er binnen bij de hoer gebeurt slaan we maar even over, maar Calzone neemt onder andere de cocaïne tot zich en omdat hij zo verschrikkelijk tript besluiten ze dat het misschien verstandiger is de zaak af te blazen-- Gedesillusioneerde en kotsmisselijk komt Calzone weer naar buiten, hoe had het zo kunnen gaan? Hij is niet de enige die er zo over denkt. Van een afstand staat namelijk nog iemand te kijken, de drugsdude. Hoe kan iemand nog verder lopen in zo'n staat? Na zo'n belachelijke hoeveelheid vergif? Ok, Calzone was groot, maar zo sterk? Een hoer vermoorden en ergens dumpen, ok, maar midden op straat een koerier neersteken? Dat is de laaghartige worm het niet waard, bang dat ook maar iemand hem heeft gezien vlucht hij snel weer terug.

Calzone loopt nog een paar meter, totdat hij Ronnie, de zwerver in het oog krijgt. Letterlijk. Beroofd door een zwerver, dat was wel het laatste wat de 2 meter grote spierbundel had verwacht vandaag.

Kort door de bocht nu even: Calzone strompeld terug naar z'n hoer en stort daar in elkaar (bloedend op het rood-fluwelen bed), Ronnie heeft de nacht van z'n leven en de drugsdude wordt niet gezien

## **De personages:**

### **de hoer**

- Zij houdt van Calzone en zou met hem naar de Bahama's vliegen. Dit was z'n laatste klus, ze zouden het geld stelen en spoorloos verdwijnen. Er kon niets misgaan! Waarom had Calzone zich nou juist vandaag zo misselijk gevoeld? Ze vertrouwden het allebei niet... De deal ging niet door en samen besloten ze de volgende kans te pakken. Er kwamen er immers nog genoeg...  
Hoe kon ze weten dat dit niet het laatste afscheid van die avond was?  
Een half uur later... Geklop aan de deur, zacht. Toen ze de deur open deed strompelde haar Calzone nog een paar meter, voordat hij op haar rood-fluwelen bed in elkaar zakte. Hij kon geen woord meer zeggen, toen hij voor het laatst zijn ogen sloot.
  - De hoer is emotioneel onstabiel (tja, wat wil je, een dode minnaar, een koerier zonder geld, in bed)
  - ze scheldt iedereen uit, geeft alleen raadsels, maakt het dus extreem moeilijk antwoorden te krijgen
  - vindt de drugsdealer een klootzak en zou nooit drugs gebruiken (maar er ligt wel een zakje drugs naast haar, die je mee krijgt als je 'm ziet)
  - als ze hoort dat je het niet meer over de koerier hebt, maar over 'Calzone' vertelt ze over haar relatie (dat hij bij haar is geweest en dat ze naar de Bahama's zouden gaan, maar dat hij toen ziek weer vertrokken is (niet dat hij weer terugkwam))
  - hoort ze van de vergiftigde drugs zonder pistool, dan barst ze in tranen uit en verteld ze alles wat ze weet (de relatie, dat de drugsdude haar Calzone waarschijnlijk heeft vermoord, dat ze naar de Bahama's zouden gaan, dat ze niet weet waar het geld is, dat Calzone dood in haar ged ligt, alles)
  - krijgt ze het pistool, maar weet ze niet van de vergiftigde drugs, dan pleegt ze zelfmoord
  - krijgt ze het pistool en weet ze van de drugs dan vertelt ze alles wat zij weet en schiet ze de drugsdealer neer
  - hou je haar onder schot, dan zegt ze 'schiet maar'

### **de Don**

- Eèn van z'n geldkoeriers is weg. Hij is woedend, niet zozeer om het geld, maar om de schade die zijn reputatie nu opgelopen heeft. Niet te vergeten de deuk in het vertrouwen. Mensen die de Familia zo te grazen nemen verdienen een gruwelijke dood! Koste wat kost moeten de daders en hun buit teruggehaald worden. Natuurlijk staat hier veel financiële compensatie tegenover.  
Omdat de Don ziek is en nog veel te doen heeft mag je hem maar twee keer storen, 1 keer om om inlichtingen te vragen en 1 keer om hem het verhaal te vertellen.
  - de Don weet:
    - de vermiste koerier heet Calzone
    - Calzone heeft een perfecte staat van dienst
    - maffia gaan niet tijdens hun werk naar de hoeren (ivm de maffia-code)
    - èchte maffia hadden de klus veel beter en respectvoller aangepakt
    - de koerier is een beer van een vent en zou nooit zomaar door iemand te grazen kunnen worden genomen
    - zo nodig wil de Don geld geven voor aanwijzingen die je hem kunt geven.

## **de drugsdude**

- Een lul.

Gezegd wordt dat hij z'n eigen moeder bij de belastingdienst heeft aangegeven, toen deze geen geld aan hem wilde lenen om zijn drugszaken internationaal uit te breiden. Beschuldigde z'n vader onterecht van verkrachting, waardoor deze nog 9 jaar celstraf moet uitzitten. Z'n zus (5 jaar jonger) is dankzij hem drugsverslaafd en moet op allerlei onorthodoxe manieren geld verdienen. De drugsdude kreeg lucht van Calzone's plannen en heeft hem vergiftigd door hem een mengsel van drugs en een zelfgemaakt vergif te geven. 'De laatste zonde', zoals hij de mix zelf noemt. Het plan was, Calzone te vergiftigen en de hoer te vermoorden, en ze daarna beide te laten verdwijnen. Hij zou het gerucht over hun Bahama plannen verspreiden en het geld langzaam over de jaren uitgeven.

Echter Calzone was te sterk voor het gif en wist nog weer bij de hoer weg te komen. De drugsdude gaat geschrokken terug naar huis. En probeert er met niemand over te praten.

- zal zoveel mogelijk niets zeggen, alleen 't hoogst nodelijke (de koerier is geweest, heeft 't geld mee genomen (maar geen woord over de drugs die hij erbij kreeg!)). Praat over 'de koerier' niet over 'Calzone'

- als je Calzone's drugs (wat bij de hoer ligt) laat zien, verteld hij in geuren en kleuren over de hoer en Calzone (dit dekt hem natuurlijk verder in)

- desgevraagd weet hij niets over 'de laatste zonde' (mengsel drugs en vergif)

- hij zal proberen je allerlei drugs aan te smeren

- hou je hem onder schot met het pistool en hij weet dat je van 'de laatste zonde' af weet, dan verteld hij alles (dit is dus een manier een oplossing voor het spel te krijgen!)

- hou je hem anders onderschot, dan verteld hij niets extra's en wil hij alleen wat geld en drugs aan je kwijt

- verkoop je hem het pistool, dan doe je iets doms (hij geeft er maar heel weinig geld voor)

## **de zus van de drugsdude**

- Is eenzaam en alleen, van de wereld, een zielig figuur. Zal alles doen voor drugs.

Geef je haar drugs dan zal ze vertellen:

- over haar broers verraad (niet belangrijk voor het spel, maar toch leuk voor achtergrond :))

- het tweede zakje verleid haar te vertellen over 'de laatste zonde' (mengsel drugs en vergif)

- voor het derde zakje geeft ze je een pistool

- voor nog een zakje verteld ze dat ze Ronnie heeft zien lopen met een koffertje

## **Ronnie**

- Een zwerver die vandaag een gelukje kreeg. Zoals altijd liep hij een beetje rond in de rosse buurt, om zich heen kijkend om ook maar een glimps om te vangen van datgene waar hij toch nooit geld voor zou krijgen.

Dan ziet hij Calzone. Struikeld over z'n eigen voeten. Ronnie slaat hem in 1 slag knock-out en begeeft zich naar de kroegen, waar hij eerst eens zijn rekeningen gaat afbetalen en dan z'n eerste rondje planned te geven!

- Ronnie komt pas in actie als het spel vastloopt (bijv. het pistool wordt niet gekocht, of mensen redeneren in cirkels). Hij stormt binnen bij de waard met overdreven veel geld en koopt voor iedereen bier. Dan stort hij in elkaar van de drank en gaat op de bar liggen slapen (je kunt hem dus niets vragen).

## **de Waard**

- Een aardige kerel. Is vertrouwenspersoon en vriend van velen.  
Hij is rechtvaardig, vriendelijk en bovendien neutraal.  
Je kunt hier bier kopen (met echt geld) en tips (met monopolie geld)  
Als je hem het pistool aanbied, dan wil hij deze niet. Hij is ook niet onder de indruk als je hem onder schot houdt.

Tips die de waard kan geven (willekeurige volgorde):

- de koerier komt niet vaak en verteld nooit iets, heeft geen vrienden
- drugsdude is niet te vertrouwen en is slimmer dan ie eruitziet
- tijdens een gevecht in de bar met de koerier kon deze 3 anderen tegelijk aan
- iemand van de maffia gaat met een hoer, dat komt niet vaak voor
- de loopjongen is een beer van een vent
- de loopjongen is ook best te vertrouwen en heeft z'n zaakjes altijd goed voor elkaar
- de koerier deed ook aan drugs
- er is sprake van een hoer die zoveel geld bij elkaar had gekregen dat ze naar de Bahama's zou gaan
- de koerier heet 'Calzone'

## **Spelverloop**

In het begin wordt de deelnemers verteld wat de bedoeling is. Zoveel mogelijk aan hun eigen nieuwsgierigheid over laten (bijv. niet vertellen dat je bij de waard tips kunt kopen, laat ze het maar aan hem vragen wat ze daar kunnen doen).

Op elk moment kunnen de deelnemers naar de Don, waar ze geld kunnen krijgen voor tips, waar ze een aantal tips gratis kunnen krijgen en waar ze de oplossing kunnen proberen. Vertel je een oplossing dan ben je ook direct klaar met het spel!!! (kun je dus beter de tweede keer doen...)

Een oplossing bestaat uit:

- wie heeft het geld gestolen (Ronnie, drugsdude)
- waar is het geld nu (Ronnie)
- waar is Calzone (bij de hoer)
- wie heeft hem vermoord (drugsdude)
- hoe is het allemaal verlopen (zie verhaal)

Er zijn een aantal manieren waarop dit rollenspel kan aflopen:

- Beide groepen hebben hun oplossing ingeleverd bij de Don, het verhaal wordt bekend gemaakt en de groep die het eerste een goede oplossing verteld krijgt de prijs (anders beoordeeld de Don op basis van nabijheid)
- de hoer pleegt zelfmoord, beide groepen worden onmiddellijk bij de Don ontboden, waar ze verteld wordt dat Calzone dood binnen lag, en moeten verhaal doen
- de hoer vermoord de drugsdude, beide groepen worden bij de Don ontboden en weer wordt verteld dat Calzone dood bij de hoer lag, moeten verhaal doen

Idee van het spel is dus dat mensen van het kastje naar de muur gestuurd worden en dat dit op een aantal verschillende manieren gebeuren kan. Ook is het de bedoeling dat ze af en toe eens goed gaan nadenken wat ze met de verschillende stukken informatie kunnen doen en welke vragen ze moeten stellen aan de verschillende personages.

Belangrijk is ook dat er voor elke groep dezelfde aanwijzingen zijn! Natuurlijk zit er wel een verschil in de volgorde waarop ze die krijgen. Ze mogen elkaar helpen (als ze denken dat dat in hun voordeel is).

Echter er is maar 1 pistool! (anders werd het voor mij te moeilijk...)