

Nyckelpunkter

RESENÄRER DEL 2

ETT SCENARIO I ALL ENKELHET AV TOBIAS WRIGSTAD

Salaligan kan spelas i två utföranden; antingen använder man sig av scenerna i scenhäftet och tillhörande rollhäften, eller så låter man spelet vara mer fritt och använder sig av dessa nyckelpunkter istället. Förslag på hur dessa nyckelpunkter kan användas finns sist i spelledarhäftet.

Vänsterkolumnen är alltså material som spelarna får uttyda. Högerkolumnen är information som spelledaren skall förmedla!

Blanda inte ihop dessa rollkortsnummer med numreringen av sidorna i rollhäftena. Den senare är till för att det skall gå lätt att skilja de olika personernas sidor åt och kunna sortera dem; rollkortens numrering är till för att du lätt skall kunna hitta bland dem och dela ut rätt kort till rätt person.

Använd gärna inledningstexterna till de olika scenerna även när du spelar med nyckelpunkterna. Tänk dock på att all viktig information inte står i inledningstexterna utan måste förmedlas spelarna på annat sätt. (Detta är naturligtvis en självklarhet, men måste sägas.)

Vissa scener innehåller fortfarande biroller som vissa av spelarna måste ta. Bihandlingsscenerna kan visserligen kapas om man så vill, och då försvinner detta element.

Se till att spelarna får ta del av dessa roller så tidigt som möjligt, så att antalet pauser på grund av rolläsning blir färre och kortare.

Nyckelpunkter i Salaligan

Här nedan beskrivs nyckelpunkterna i Salaligan. De överensstämmer till stor del med scenerna och hängs upp kring dessa så att relationen mellan scener och nyckelpunkterna blir klarare. Nyckelpunkterna beskrivs på följande sätt:

Nyckelpunktens essens/namn

Kort information om nyckelpunkten

Roll: H0	Information som ges till spelaren i form av kort <i>[Information som finns i Siggas anteckningar om Salaligan]</i>	Information som spelledaren skall förmedla till spelaren
----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------

Korten är numrerade H1-35 i enlighet med siffrorna här. Bokstavsprefixet är initialen på den spelare vilken skall ha rollen: S för Sigge, L för Lena och så vidare. I ovanstående exempel skall kort nummer 0 delas ut till spelaren vars basroll är Håkan.

Sigge föreläser för spelarna, diskussionen om Jan Palach etc och Sigge och Lena blir ett par

Diskussionen som Lena småningom vänder på, Sigge och Lena blir ett par. Lektionssalen måste lämnas över till Backelin ➔ leta annat rum ➔ puben med Torstens nyckel

Sigge: S1	Papper om viktiga punkter som föreläsningen innehåller, relationen till Lena	Lena är underbar
Lena: L2	Åsikter, relationen till Sigge	Sigge är underbar
Håkan: H3	Åsikter	
Torsten: T4	Åsikter, Lena och Sigge	Lura iväg Håkan

Middagsscenen hemma hos Lena där de onda borgarna porträtteras

Få fram att Sigge och Lena är ett par, Håkan låtsas vara Lenas pojkvän, blir bjuden på familjemiddag och Lenas bror Johnny ställer till en scen

Johnny: S5	Roll, Johnny är arg	Se till att det blir bråk och jobbigt
Lena:	—	Retas med Johnny
Håkan:	—	
Gunilla: T6	Roll	

Sigge övertygar Lena om Salaligan-konceptet

Sigge avslöjar sin idé för Lena och Lena blir övertygad om att den måste genomföras, beslutet att inviga Håkan och Torsten fattas

Sigge: s7	Argument, vad som behövs	Bjuda in Håkan och Torsten
Lena: L8	Om sex	Ja till Sigges idé

Detta görs förslagsvis liggandes i Sigges säng som i scenhäftet. Minns att om Lena inte pratar med Sigge om sin nyupptäckta sexualitet måste Sigge få veta detta genom spelledarinsatser innan seansen.

Sigge och Lena övertygar Håkan och Torsten

Den Magiska Cirkeln bildas, Håkan och Torsten sätts in i situationen, Sigge berättar som Salaligan så att alla lär sig litet, Sigge följer manualen

Sigge:	[Hur Salaligan bildades]	Gå efter manualen
Lena:	—	
Håkan:	—	Ja till Sigges idé
Torsten:	—	Ja till Sigges idé

Det är alltså viktigt att Sigge är väl insatt i Salaligan-materialet.

Medlemmarna »aktiveras» och möte stäms hemma hos Lena

Telefonsamtal till Håkan och Torsten, beslut att mötas hemma hos Lena, Johnny och Lennart är där och är otrevliga – fascisterna och borgarna som de nu skall göra livet surt för

Sigge:	[Sigges plan]	(Sex på flickrummet)
Lena:	—	(Sex på flickrummet)
Håkan:	—	
Torsten:	—	

Poliserna på vägkrogen

Poliserna talar illa om ungdomarna på bordet bredvid, Hammerdahl kör litet med Torsten

Palmgren: s9	Roll	
Beckman: L10	Roll	
Hermansson: H11	Roll	Bråka med ungdomarna
Hammerdahl: T12	Roll	Blir Torsten när Hermansson börjar att bråka

Denna parallellhandling är tack-sam att skära bort om den inte behövs.

Sigge och Håkan i bilen (pratar om Lena)

Lena och Torsten lämnar bilen och går till rastplatsdasset. Sigge pratar allvar med Håkan och säger »må bäste man vinna»

Sigge: s13	Rensa luften mellan honom och Håkan inför projektet	Bjuda på Lena
Håkan:	—	

Detta kan vara ett bra tillfälle för Lena att berätta om sin nyvunna sexualitet om detta inte redan har framgått. Eftersom Sigges spelare sitter med i rummet får han nu veta detta på ett bra sätt innan seansscenen.

Lena och Torsten på toaletten (pratar om Nina)

Torsten lägger fram sina problem för Lena och eventuellt även sin dröm om henne

Lena: —

Torsten: T14 Problemen med Nina Relationen till Lena

Spelarna anländer Sundsmargården och får sova i lillstugan

Stugan visar sig vara bebodd av en gumma som bjuder dem att stanna, bjuder på mat och dessutom låter dem bo i Lillstugan – Thurnemans hus. De får ett knippe råttfällor och får bana sin väg genom det förråd som Lillstugan har blivit

Sigge: —

Lena: —

Håkan: —

Torsten: —

Sigge initierar den första seansen

De måste ha ett medium. De hittar rökelsekar och diverse urgamla oljor i keramikförpackningar. Gul rök, astmaanfall och vips är de i drömmarnas land ➔ individuella drömmar

Sigge: —

Glöm inte seansen!

Lena: —

Lena är medium

Håkan: —

Torsten: —

Denna scen kan bli ganska läskig och otäck. Håll därför koll på dina spelare och var aktsam för om scenen går överstyr. Om du har spelare som t.ex. har varit i liknande situationer i verkligheten kan scenen lätt väcka dåliga minnen och känslor. Se upp med detta och glöm inte att göra spelarna aktsamma på att det kan förekomma scener som de kan vilja bryta och inte spela.

Denna situation uppkom faktiskt under ett speltest, men är ingen anledning att helt skippa scenen.

Lena misshandlas i drömmarna från seansen

De befinner sig i stugan (samma som i älgjaktlagsscenerna sedan) och Lena blir misshandlad av Sigge, Håkan och Torsten

Sigge: S15 Beskrivning av vad som skall göras

Lena: L16 Att det inte har någonting med sex att göra

Se till att scenen inte blir för stark

Håkan: H17 Spela med i vad Sigge gör

Torsten: T18 Spela med i vad Sigge gör

Planeringen av polismorden görs, med spelarna fortfarande chockade efter seansen

Vaknar upp efter en natt på hårt, kallt golv. Damm överallt, Lena är skräckslagen, alla andra mår dåligt och undrar vad som är verkligt och vad som var en dröm. Sigge tar tag i dem och beslutar att de skall in till Sala och ta itu med det första dådet – polismorden.

Sigge: —

Ta befälet, dra in dem till Sala och planera polismorden

Lena:	—	Skräckslagen, känner enormt obehag inför de andra
Håkan:	—	Nycklarna i fel ficka
Torsten:	—	

Polismorden utförs

4 monologer i ordningen: Torsten, Lena, Sigge och Håkan. Läs gärna två monologer överlappande så att kakofonin uppstår. Låt spelarna läsa mot varandra

Diskussionen om vad händer nu (bara Lena vill fortsätta)

I bilen med ångest ➔ plötsligt vid Sundsmargården. Vad händer, vem vill fortsätta och vem vill avbryta? Lena driver dem vidare. Torsten vill åka hem, Håkan håller på att bli knäpp och Sigge vet inte vad han klarar – förstår inte att han inte är som Thurneman. Lena vänder argumenten från första diskussionen mot dem – Jan Palach och redan förlorade kamper etc. Lena slår dem med deras egna argument och spelar sedan ut dem mot varandra

Sigge: S19	Klarar det inte mer men slavar under Lena	Jag är inte Thurneman, fan!
Lena: L20	Vill fortsätta	Är klart starkast och stabilast, har blivit Thurneman, målet är att kontrollera de andra som han
Håkan: H21	Vad händer med mig?	Förvirrad
Torsten: T22	Klarar det inte mer	Vill bara hem till Nina

Denna scen visade sig svår i speltest. Eftersom rollspelare har en tendens att agera som rollspelare var det svårt att få spelarna att verkligen vilja avvika från projektet och åka hem igen.

Tryck på att Sigge är perplex över att ingenting var som han trott i alla dessa år, Torsten är över krönet, Håkan är förvirrad och förstår inte vad som händer med honom. Lena är den enda som är »stark nog» och vill fortsätta.

Lena och Sigge kommer fram till att Lena skall ha sex med Håkan

Lena vill knyta Håkan till sig så att inte han eller Torsten kan lämna gruppen. Vill dominera totalt. Vet att detta kommer att bli jobbigt för Sigge. Lena skall känna att hon dominerar

Sigge:	—	Att Sigge inte vill, att han är svagare än Lena
Lena: L23	Vad hon skall säga	Lena har den starkaste viljan

Lena och Håkan älskar i soffan i Sundsmargårdens lillstuga

Denna scen spelas med fördel inte mer än till förspelet – sedan noterar vi att både Sigge och Torsten vet om vad som sker, och att Sigge väntar på att Lena skall komma tillbaka, något som hon inte gör

Lena:	—	
Håkan:	—	Håkan blir mer förvirrad och bryter ihop, gråter

Att spela själva sex-scenen är inte intressant i sig. Vad som är intressant är diskussionerna runt omkring den och att Sigge och Torsten tittar på. Det kan vara obehagligt för vissa spelare att spela en sådan scen och det är lätt att spelarna börjar skratta i självförsvar, vilket lätt förstör stämningen.

Se till att det klart framgår att scenen utspelar sig två dagar fram i tiden i relation till var huvudhandlingen just nu befinner sig.

Älgjaktlaget sammankallas

Lästext, glöm inte att läsa denna så att älgjaktlaget introduceras ordentligt

Lena och Torsten på exkursion till Mathilda Blomkvists stuga

Torsten är stressad och rädd – vad händer? Han förstår att Håkan aldrig kommer att lämna Lena nu, och att Sigge förmodligen ligger bakom. Försöker tala förstånd med Lena, märker att Lena är någon helt annan människa, och bestämmer sig slutligen för att bränna ned huset som ett rop på hjälp

Lena:	—	Glädje över Torstens ambitioner
Torsten: t24	Att han vill bränna ned huset	Att Lena är »någon annan»

Lena fattar beslutet om avfärd till Stockholm

Direkt efter att Lena och Torsten återkommit från uppeldandet av Mathilda Blomkvists stuga. Nu bestämmer Lena att de skall åka till Stockholm och att alla skall följa med. Det finns ingen återvändo

Sigge:	—	Det är Lena som bestämmer
Lena:	—	Jag bestämmer
Håkan:	—	Det är Lena som bestämmer
Torsten:	—	Det är Lena som bestämmer

CG och Jörgen har hittat hem till Torsten

Bryter upp dörren ➔ störtar in ➔ hittar Torstens mamma ➔ förhör med plakat kärring ➔ vad händer sedan?

Jörgen: s25	Roll	
Torstens mor:	—	Förvirrad, kränkt
CG: h26	Roll	
Sexköparen:	—	

Sigge och Håkan i bilen (pratar om Lena, Sigge avslöjar varför Lena vill ha sex)

Håkan ber Torsten att gå ➔ tar upp situationen med Lena ➔ Sigge avslöjar sig eftersom han blir svartsjuk och vill trycka ned Håkan i skorna ➔ Håkan tror honom inte ➔ må bäste man vinna

Sigge:	—	Måste berätta, avslöjar sig
Håkan: h27	Berättar av ärlighet att han har haft sex med Lena	Du ljugar din Jävel!

Denna parallellhandling är tack-sam att skära bort om den inte behövs.

Lena och Torsten på toaletten (Torsten försöker avstyra projektet, berättar om branden)

Lena blir förbannad ➔ hotar Torsten ➔ Torsten bryter ihop ➔ Lena tröstar och befaller sedan

Lena:	—	Förbannad, hotelser
Torsten: T28	Berätta varför han ville bränna ned Mathildas hus	Kräkas

Se till att spelarna inte gör någonting dumt och t.ex. tar livet av Torsten. En sådan situation var på vippen att uppkomma under ett testspel.

Älgjaktlaget i skogen

Kommer in i skogen, vädret är dåligt, samtal, käka litet, ganska mysigt på det hela taget

Palmgren: S29	Roll	Rädsla
Ljunglöf: L30	Roll	
Nilsson: H31	Roll	Vidskeplighet på gränsen till paranoia
Johansson: T32	Roll	

Scenen är också tänkt som en paus för spelarna. Låt dem umgås under litet trevligare former. Om men vill ta en paus görs detta lämpligen omkring en parallell-handlingsscen som introducerar nya roller eftersom spelet ändå måste pausas något då.

Ankomst till pensionatet i Stockholm, Håkan begär att bli avsläppt vid Odenplan

Avslutningen på bilfärden till Stockholm

Sigge:	—	Att han känner till pensionatet
Lena:	—	
Håkan: H33	Att han skall utföra taxi- mordet vid Odenplan [Hur skall det gå till]	Påminn Håkan om taximordet
Torsten:	—	

Håkan försvinner ur scenen, se till att Torsten får tid att läsa Taxichaufförsrollen.

Håkan kopierar Thurnemans taximord

Håkan beställer en taxi ➔ taxichauffören babblar ➔ Håkan tvekar, lurar taxin ut på småvägar i ett koloniområde ➔ Håkan mördar chauffören eller klarar det inte

Håkan:	—	Stressa Håkan
Taxichaufför: T34	Roll	

Planeringen av centralpostsprängningen och bankrånets enligt existerande plan

Man går igenom centralpostsprängningen helt kort, ju mindre planering dess bättre ➔ scenen glider snabbt över i att det är sent, de skall lägga sig, sover Lena hos Håkan eller Sigge?

Sigge:	—	
Lena: L35	Planen för rånets	Viktigt att de minns den!
Håkan:	—	
Torsten:	—	Jag tar dynamiten

Eftersom spelarna kommer att komma pang på bankrånets sedan kan det vara värt att trycka på vissa detaljer här så att de minns något av planen sedan.

Använd gärna scenhäftets instruktioner om positioner!

Se till att rollerna blir gladare och lyckligare, att de tror att de har fått en andra chans.

Detta är kanske egentligen inte en nyckelpunkt men finns med här med tanke på Håkans taximord tidigare. Scenen kan göras intressant om taxichauffören visar Håkan en dålig bild på honom själv och undrar om han har »sett den här mannen?».

Torsten stannar kvar med sprängämnenä för att flytta den stora väskan till Centralstationen om så skulle behövas.

Lena initierar seans nummer två

Ny seans i vardagsrummet ➔ samma gamla visa men utan individuella drömmar

Sigge: —

Lena: —

Håkan: —

Torsten: —

Det måste till en seans

Drömmen om uppvaknandet direkt efter den första seansen, möjlighet att göra om valen

Vaknar dagen efter första seansen, de har drömt alltihop och har möjlighet att göra om alla val igen ➔ hur gör de? Gör de om polismorden eller inte?

Sigge: —

Lena: —

Håkan: —

Torsten: —

Glädje, frihet

Glädje, frihet

Glädje, frihet, men sörjer att Lena inte längre är hans

Glädje, frihet

Tillbaka till rastplatsen och uppvaknandet i pensionatet igen

Lena går på rastplatsdasset eller liknande plats, vaknar på pensionatet och börjar ögonblickligen att väcka de andra ➔ ropar in dem, och de är åter i Stockholm och deras öde verkar vara allt annat än trevligt ➔ deprimerade

Sigge: —

Lena: —

Håkan: —

Torsten: —

Depression, bakslag

Tur att det bara var en dröm

Tur att det bara var en dröm

Depression, bakslag

Taxi till centralposten

Taxi till Centralposten med tunga väskor ➔ har ni sett den här mannen (om Håkan dödade taxichauffören finns fantombilder etc) eller så är det samma taxichaufför igen

Sigge: —

Lena: —

Håkan: —

Torsten: —

Rädsla för taxichaufförerna

Placera ut sprängämnena

Utplaceringen går utan problem, Lena kramar om Torsten och de går iväg till Handelsbanken för att råna densamma. Timern är ställd till 12:05

Sigge: —

Lena: —

Håkan: —
Torsten: —

CG och Jörgen har hittat hem till Sigge, dörren är försåtminerad

*Forscerar dörren ➔ dörren försåtsminerad ➔ sprängladdningen väldigt klantigt byggd
➔ undersöka Siggas hem ➔ hitta något och förstå (ringer till Stockholm) eller inte hitta något
(underkonstapel dyer upp och informerar om centralpostsprängningen)*

CG: —
Jörgen: —

Centralposten sprängs och bankrånet utförs

Bankrånet utförs enligt planen ➔ vem dör (om någon), förhoppningsvis knäpper Håkan Sigge, men inte nödvändigtvis ➔ isåfall kan Sigge knäppas av vakter eller Lena

Sigge: — Kanske hetsa mot Håkan i valvet?
 Lena: —
 Håkan: — Kanske hetsa mot Sigge i valvet?

Se till att spelarna inte tar livet av sig här.

Älgjaktlaget hittar stugan

Hittar klädesplagg i lång sträng → hittar stugan → tittar genom springan i väggen → scenariot är slut, läs sluttextern

Palmgren:	—	Hittar klädesplagg
Nilsson:	—	
Johansson:	—	
Ljunglöf:	—	