

# Appendiks

Scenariets struktur - til spillerne

Delpræsentationer - til spillerne

Pokerhændernes rangorden - til spillerne

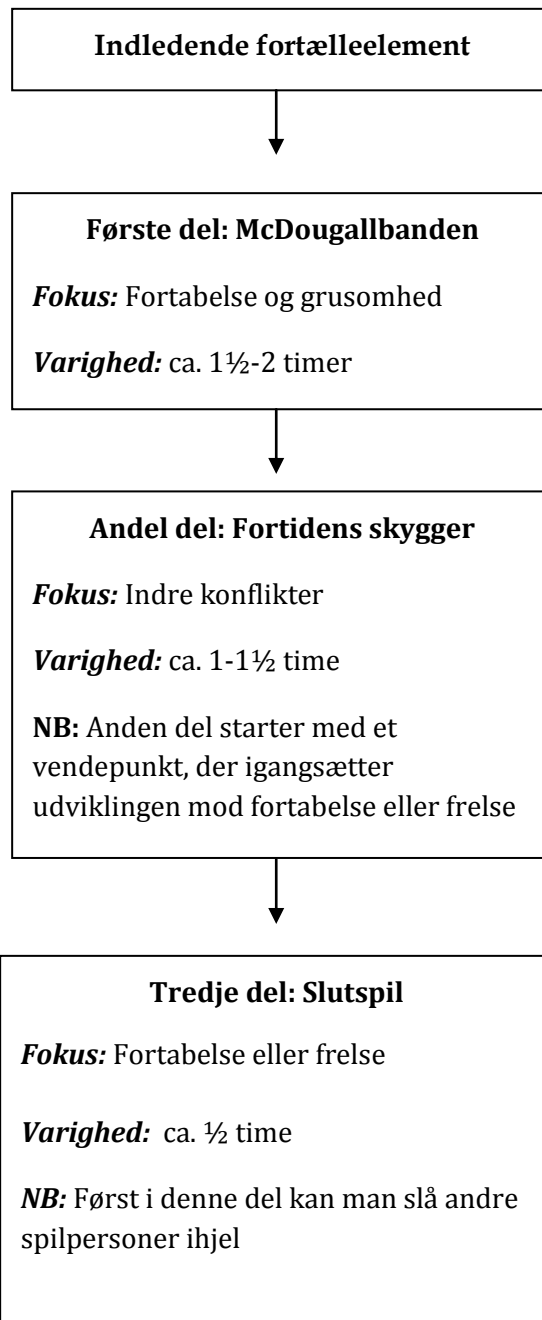
Roller - til spillerne

Spillerbriefing - til spillederen

Referat af tredje del fra en spiltest - til spillederen

Oversigtsark - til spillederen

# Scenariets struktur



# Første del: McDougallbanden

**“And behold a pale horse, and his name that sat on him was Death, and Hell followed with him.”**

- Megan Wheeler i Clint Eastwoods ‘Pale rider’

I første del skal der være fokus på karakterspil, indbyrdes konflikter og spillet med gidslerne.

Første del varer ca. 1½-2 timer, eller til den første solopgang i Salvation.

# Anden del: Fortidens skygger

**"Work out your own salvation"**

- Skilt på døren til en øde landhandel i Jim Jarmuschs 'Dead Man'

I anden del skal der være fokus på indre konflikter og karakterernes mørke fortid samtidigt med, at de interne konflikter gerne må eskalere. Karaktererne begynder at bevæge sig i retning af fortabelse eller frelse, men intet er endnu afgjort, når anden del slutter.

Anden del varer ca. 1-1½ time.

# Tredje del: Slutspil

**“I ain’t like that no more”.**

- William Munny i Clint Eastwoods ‘Unforgiven’

I tredje del skal fokus være på at få afrundet karakterernes fortællinger. Hvem er fortabt i mørket og hvem formår at finde frelse?

Tredje del varer ca. ½ time eller til der ikke er mere at fortælle...

# Pokerhænders rangorden



Royal Flush, Ace high  
Hearts

## Royal Flush

De fem højest rangerende kort af samme slags.



Straight Flush, Five high

## Straight Flush

5 tilfældige kort i rækkefølge og af samme slags.



4 Konger

## 4 ens

4 ens kort med samme rangorden (for eksempel 4 Konger) med et forskelligt kort.



Fuldt hus, Damer over  
to'ere

## Fuldt hus

3 ens plus et par. Damer over to'ere slår f.eks. Knægte over Esser, fordi værdien af de 3 ens tælles først.



Flush, King high

## Flush

5 tilfældige kort af samme slags men ikke i rækkefølge.



Straight, Ace high

## Straight

5 kort i rækkefølge men af forskellig slags. Esset kan være højt (ved siden af en Konge) eller lavt (ved siden af en to'er), men kan ikke være begge dele på en gang.



Tre 5'ere

## 3 ens

3 ens kort samt 2 forskellige. Har 2 eller flere spillere "tre ens" vinder den, hvis 3 kort har den højeste værdi.



To par, 7'ere og 4'ere

## To par

To vilkårlige par. Hvis to hænder har det samme høje par, afgøres hånden af det andet par. Hvis begge par er lige høje, afgøres hånden af de sidste kort.



Et par ti'ere

## Et par

To vilkårlige kort af samme værdi. Når to hænder har det samme par, afgøres hånden af de resterende høje kort.



King high

## High Card

Det højeste kort vinder, hvis ingen andre værdier er opnået. Hvis to hænder holder det samme høje kort, afgøres hånden af de resterende høje kort.

## Kortenes rangorden

Kortenes rangorden fra det højeste kort (Es) til det laveste (To) er:



**Bemærk:** Der er i poker ingen rangorden indenfor de forskellige farver. Spar Es har f.eks ikke højere værdi end Klør Es, de har begge samme værdi.

# Spillerbriefing

Dette er tænkt som en huskeliste for dig som spilleder over hvad, spillerne skal have at vide inden spilstart.

## Præsentationsrunde og forventningsafstemning

- Det er altid en god idé, at starte med at høre spillernes forventninger til scenariet. Så kan du se, om der evt. er noget, du skal lægge særlig fokus på i din briefing for, at deres forventninger kommer til at stemme bedre overens med det scenarie, I skal spille.

## Genre

- Blanding af western og gys. Tag en snak om westerngenren med udgangspunkt i de westernfilm du og spillerne kender. Gyset i scenariet skal spillerne primært selv være med til at skabe gennem deres spilpersoner.
- Det er ikke et investigationscenarie, dvs. de skal ikke regne plottet ud eller finde en bestemt sandhed om den forladte mineby.
- Det er ikke et actionscenarie, dvs. at det eksempelvis er spillet op til og efter en skududveksling der er i centrum, frem for selve kamphandlingen.
- Det er ikke et fangeflugtscenarie, hvor forbryderne skal forsøge at slippe væk fra byen, dvs. hele handlingen kommer til at foregå i Salvation.
- Scenariet handler om spilpersonernes indre udvikling i løbet af deres ophold i Salvation.
- Scenariet arbejder med et princip om gennemsigtighed i spillet, således at scenariets hovedlinjer er kendte af spillerne på forhånd, og der ikke er hemmeligheder imellem spillerne, kun imellem spilpersonerne. Alle overværer alle scener, og ingen

scener spilles uden for døren. Man må bruge sin off-gameviden til at trykke på de rigtige knapper på det helt rigtige tidspunkt, så fortællingen bliver så god som muligt.

- Spillerne kommer i høj grad til at drive handlingen fremad, og de har store frihed inden for nogle fastlagte rammer (præsentationerne af de enkelte dele). Spillederen kan dog også hjælpe med at sætte scener undervejs. I scenariets vendepunkt (starten af anden del), er der tale om en stram spillederstyring, inden initiativet igen bliver givet tilbage til spillerne.

## **Grænser**

- Tag en snak med spillerne om scenariets barske sider, og hør om nogen på forhånd ved, om de vil have svært med at spille bødler og tackle emner som vold mod børn, racisme, tortur og voldtægt. Gør det klart for spillerne, at det er helt ok at melde fra undervejs. Det vil også give spillerne større tryghed til at give den los, hvis de ved, at de andre vil sige fra, hvis deres grænser overskrides.

## **Rolleuddeling**

- Dette er et godt tidspunkt til at dele roller ud på og give spillerne tid til at læse dem. Det er en god idé at give bandens leder Jake til en forholdsvis stærk spiller.

## **Tematik og fortælling**

- Tag en snak med spillerne om scenariets overordnede tematik: fortabelse og frelse.
- Fortabelsen kan ses som en overgivelse til mørket, grusomheden, selvretfærdigheden og ondskaben.



- Frelse kan eksempelvis handle om at få andres tilgivelse, at tilgive sig selv eller at tilgive andre, at modtage sin retfærdige straf, at gøre bod, at opnå en erkendelse, se sandheden i øjnene, at angre, at gøre noget godt eller finde fred.
- Det er spillerne selv, der tager beslutningen og definerer, hvornår fortabelse eller frelse er opnået.
- Spillerne skal ikke løse scenariet eller gøre noget bestemt for at opnå fortabelse eller frelse. De bliver ikke dømt af en udefrakommende gud eller djævel til sidst, og fortabelsen og frelsen er altså noget, de selv skal skabe.
- Spillerne skal være opmærksomme på, hvordan de kan bidrage til, at de andres historier bliver så fede som muligt.

### **Scenariets opbygning**

- Gennemgå bilaget 'Scenariets struktur' med spillerne, så de får et overordnet overblik, som de kan bruge til at opbygge deres historier med. Fortæl at de inden hver enkelt del vil få udleveret en præsentation af delen, der oplyser, hvad de skal fokusere på i den del.

### **Pokermekanikken**

- 1) Hver spiller bliver givet en pokerhånd ved spilstart.
- 2) I løbet af scenariet kan man få mulighed for at få nye kort af spillederen, når ens spilperson gør onde handlinger. Man må selv bestemme om man vil bytte det nye kort ud med et fra sin hånd eller ej.
- 3) Hvis man vil prøve at dræbe en anden spilperson, afslører de to involverede spillere deres hænder. Den med den bedste hånd vinder, og den anden får fortællerretten over udfaldet – ens karakter behøver ikke dø med det samme, men kan blive dødeligt såret. En spilperson kan ikke dø før vedkommende har fået forløsning (fortabelse eller frelse).
- 4) Der kan først slås andre spilpersoner ihjel i scenariets tredje del.

- 5) Man kan kun bruge sin hånd én gang. Hvis man får brug for en hånd til udover den første, bliver man givet en hånd fra bunken, som man ikke har mulighed for at bygge op som den første.
- 6) Udlever oversigten over pokerhændernes rangorden. Spørg om spillerne har spørgsmål til mekanikken eller poker generelt.
- 7) Del hænder ud til spillerne.

### **Indledende fortælleelement**

- Fortæl spillerne, at de skal fortælle om deres spilpersonens værste handling. Det er det andet afsnit i kursiv i deres rolle. De skal bruge de skrevne afsnit som overordnet ramme, og må fylde alle de detaljer på, som de vil. De skal fortælle i rolle, og der må ikke være det mindste spor af tvivl fra rollens synsvinkel, om at det var det rigtige han eller hun gjorde i den givne situation. Rollen må meget gerne nyde det.
- Den viden som spillerne får om de andre rollers dybeste hemmeligheder, ved deres egen rolle selvfølgelig ikke, men spillerne må meget gerne spille på deres off-game viden, og på den måde prikke til de andre karakterers indre konflikter.
- Giv spillerne lidt tid til at skimme teksten igennem og samle tankerne, inden den første går i gang. Dernæst fortæller de øvrige fire spillere på skift.
- Hvis nogen har problemer med at komme i gang eller går i stå undervejs, kan du hjælpe med ledende spørgsmål.

### **Præsentation af første del**

- Læs præsentationen af første del højt for spillerne, og udlever den til dem.

# Referat af tredje del fra en spiltest

Da tredje del er meget åben, har jeg her vedlagt et referat af tredje del fra en spiltest, så du kan få en idé om, hvordan den sidste del *kunne* komme til at udspille sig, og hvordan en gruppe spillere valgte at lade deres spilpersoners fortabelse eller frelse komme til udtryk på forskellig vis.

Jake, Donnie og Tom var alle tre draget ned i minen. Tom havde taget den sorte vicesherif med derved. Oppe i byen havde Nellie taget Mary Ann med hen på en veranda for at redde hende fra resten af banden ved at slå hende ihjel. Da Nellie åd hendes hjerte, havde hun igen fornemmelsen af, at hun lige præcis ikke formåede at fange uskylden, og hun rettede sin vrede og frustration mod Donnie. Da Jake og Donnie kom tilbage til bunden af mineskakten, stod de derfor ansigt til ansigt med Nellie, der havde blod løbende ned over hagen som et frådende monster. Hun kastede sig over Donnie, der trak sin seksløber, og da Donnies spiller havde den bedste hånd, var det Nellies spiller der fik fortælleretten over situation. Nellie faldt om ramt i brystet, og som hendes liv ebbede ud, lyttede hun forgæves efter glade børnestemmer, der bød hende velkommen, men der var ingenting at høre. Spilleren valgte altså at bruge scenen med den lille pige og sin fortælleret fra kampen med Donnie til at afslutte Nellies historie med fortabelse.

Tom kom nu ud af minen uden vicesheriffen, som han havde dræbt derinde, og erklærede fraværende, at han nu havde dræbt sin sidste nigger, og at han ville slippe gidslerne fri og melde sig selv. Det kunne Jake ikke tillade Tom at gøre, så han stillede sig i vejen for ham. De trak, og Tom var hurtigst, så Jakes spiller fik fortælleretten og lod Jake blive hårdt såret, da han ikke havde fået sin forløsning endnu. Donnie trak nu mod Tom for at hævne sin bror. Da både Tom og Donnies spillere allerede havde brugt deres første hånd, blev alle brugte kort blandet sammen med bunken, og de fik hver en ny hånd. Tom var igen hurtigst på aftrækkeren. De to McDougallbrødre lå nu og forblødte side om side

på bunden af skakten. Donnie havde tidligere været lige ved at voldtage den smukke rigmandsdatter, men havde ladet været i sidste øjeblik, og Donnies forløsning kunne gå begge veje. Spillederen spurgte Donnies spiller, hvad Donnies sidste tanker om Annabelle var. Donnie følte ingen anger over at have dræbt hende, og Donnies spiller gik tydeligvis efter fortabelsen. Donnie fortalte sin bror, at han elskede ham, og dertil svarede Jake, at han havde dræbt Dave. Så døde de begge to. Jake nåede at få frelse ved at lette sit hjerte og bekende i sidste øjeblik, mens Donnie var fanget i fortabelsen.

Oppe på overfladen havde Earl stået og betragtet det hele. Tom og Earl delte et øjeblik i tavshed, inden Earl smed en stang dynamit ned i mineskakten og dermed begravede resten af banden. Tom og Earls spillere fortalte nu på skift, hvad der skete med de to sidenhen. Tom slap de to overlevende gidsler fri, og drog tilbage over prærien til fods for at melde sig selv. Earl prøvede at nå over Rio Grande alene. Han vidste godt, at han ikke ville klare det, men det var egentligt også okay... Han blev indhentet i en bjerghytte, hvor han efter en lang skudkamp, sprængte sig selv og en håndfuld af sheriffens mænd i luften. De opnåede begge en form for frelse. Tom mest tydeligt fordi han angrede, reddede gidsler og meldte sig selv. Earls var mindre tydelig, men af spillerens beskrivelse fremgik det, at Earl havde fundet en form for afklaring og fred med sig selv, der bl.a. gjorde, at han følte sig parat til at dø. Mere skal der ikke nødvendigvis til.