

SALVATION

Idé og tekst: Simon Steen Hansen

Illustrationer: Johanne Sorgenfri Ottosen

Layout: Niels Jensen og Simon Steen Hansen

Tak til Mette Finderup, Kristoffer Rudkjær, Anders Troelsen, Niels Jensen, Frikard Ellemand, Martin Qwist og Nina Runa Essendrop for hjælp og sparring

Tak til spiltesterne: Kåre Andersen, Tobias Demediuk Bindslet, Mikkel Bækgaard, Nina Runa Essendrop, Jesper Heebøll-Christensen, Rasmus Malling Skov Jeppesen, Troels Overgaard, Martin Qwist, Ida Tjell og Anders Troelsen

Fastaval 2010

© Simon Steen Hansen

Indholdsfortegnelse

S. 4	Introduktion
S. 5	Synopsis
S. 6	Tematik og fortælling
S. 7	Struktur
S. 9	Scenariets ramme
S. 11	Spilpersoner
S. 13	Bipersoner
S. 17	Pokermekanikken
S. 19	Indledende fortælleelement
S. 20	Første del: McDougallbanden
S. 24	Anden del: Fortidens skygger
S. 29	Tredje del: Slutspil
S. 30	Om appendikset

Introduktion

'Salvation' er et westerngysserscenarie med vægten lagt på karakterspil og spilpersonernes udvikling, frem for investigation og action. Scenariet handler om fem brutale og grusomme forbrydere godt på vej mod fortabelse, der under et ophold i den forladte mineby Salvation, måske, måske ikke, finder en form for frelse. Dramaet ligger i, hvorvidt de fem vælger at ændre deres liv eller ufortrødent at forsætte som hidtil. Det er et scenarie, hvor det er karakterernes indre rejse, der er vigtig, frem for den ydre.

Scenariet er delt op i tre dele, der hver især har et bestemt fokus. Første del handler om fortabelse og spilpersonernes forbrydelser, anden del handler om en konfrontation med deres indre dæmoner og tredje del handler om deres endelige valg. Som spilleleder har du også en forskellig funktion i hver del. I første del skal du sætte stemning, puste til konflikter og tirre spilpersonernes ondskab, i anden del skal du føre dem gennem en stramt struktureret drømmerejse og sidenhen skubbe til de indre konflikter, den skaber, og i tredje del skal du give spillerne plads til at træffe deres valg og afrunde deres historier. En simpel pokermekanik belønner de spilpersoner, der begår onde handlinger, og i scenariets tredje del afgøres skuddueller af den bedste pokerhånd.

Scenariet trækker på tematisk såvel som visuel inspiration fra westernfilm som 'Unforgiven', 'Dead Man' og 'Once Upon a Time in the West' samt tv-serien 'Deadwood'. Af rollespilmæssig inspiration kan også nævnes Matt Snyders 'Dust Devils'.

Synopsis

Scenariet starter med, at **McDougallbanden** ankommer til den forladte mineby **Salvation**. De fem forbrydere er på flugt fra loven efter et blodigt bankrøveri i Fall Pines, og i Salvation vil de holde lav profil med deres **gidsler**, indtil de ubemærket kan krydse Rio Grande. Det eneste levende væsen de møder i Salvation, er den indianske trickstergud **Coyote** i skikkelse af en mølædt og forhutlet coyote.

I første del: McDougallbanden er der fokus på konflikter mellem spilpersonerne, karakterspil og spilpersonernes grusomhed, som de får mulighed for at få i spil overfor gidslerne. Samtidigt begynder foruroligende ting at ske. Guldet forsvinder, hestene slagtes og små genstande til minde om forbrydernes fortid begynder at dukke op rundt omkring i byen. Banden får en stigende fornemmelse af, at noget er helt galt, og at de ikke er alene i den forladte mineby.

Anden del: Fortidens skygger starter med, at Coyote sender spilpersonerne ud på en drømmerejse, hvor de vil blive konfronteret med deres egne indre dæmoner. Med udgangspunkt i den oplevelse, begynder spilpersonerne at bevæge sig mod enten fortabelse eller frelse. Drømmerejsen vil også rette deres opmærksomhed mod byens mine, der giver yderligere mulighed for at presse forbryderne i den ene eller anden retning.

I tredje del afrundes karakterernes fortællinger, og det afgøres, hvad deres skæbne bliver i forhold til temaet om fortabelse og frelse.

Tematik og fortælling

Fortabelse og frelse er de to grundlæggende modsætninger i scenariet, og det er i spændingsfeltet mellem disse, at spilpersonernes fortællinger skal finde sted. Frelse skal i scenariet ikke forstås udelukkende som i en kristen sammenhæng, hvor frelse er noget der bliver skænket af en udefrakommende magt. I scenariet kan spilpersonerne finde deres egen fortabelse eller skabe deres egen frelse.

Da fortabelse og frelse er nogle abstrakte begreber, er det vigtigt at tage en snak med spillerne om tematikken inden spilstart. 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, at se sandheden i øjnene, at gøre noget godt, at angre eller at finde fred.

Det er vigtigt, at det er spilleren selv, der tager beslutningen og definerer, hvornår og hvordan fortabelse eller frelse er opnået. En anden vigtig pointe at formidle til spillerne er, at de ikke skal 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.

Se appendikset for et referat fra en spiltest med eksempler på, hvordan spillerne afsluttede historierne

Som spilleder er det vigtigt at huske på, at den centrale fortælling handler om karakterernes indre udvikling. Jeg har med vilje ikke lavet nogen detaljeret baggrundshistorie om byen, minen

og Coyote. Hvad der præcist er sket med byens befolkning, står hen i det uvisse, og spillerne skal altså ikke regne plottet ud eller lære den sande historie om Salvation at kende. Der er som sagt ikke tale om et investigationscenarie. Scenariet arbejder med et princip om gennemsigtighed i spillet, således at scenariets hovedlinjer er kendte af spillerne på forhånd, og at der ikke er hemmeligheder imellem spillerne, kun imellem spilpersonerne. Alle overværer alle scener, og ingen scener spilles uden for døren.

Struktur

Scenariet består af et indledende fortælleelement og tre hoveddele. Fortælleelementer markerer overgangen til selve scenariet, og her skal hver af spillerne på skift fortælle om den værste forbrydelse, deres karakter har begået. Inden hver af de tre dele, får spillerne udleveret en præsentation af delen, som du skal starte med at læse højt. Præsentationen slår tonen an, og fortæller spillerne, hvad de skal fokusere på: altså hvad de skal spille. Dermed kan spillerne selv opbygge deres egen personlige historie, og de har stor frihed inden for de faste rammer. Scenariet strækker sig højest over to dage, fra solnedgang den første dag til solopgang den tredje dag.

Se appendikset for strukturoversigt til både spillere og spilleder og for præsentationerne af de tre dele

Første del: McDougallbanden handler om fortabelse og ondskab. Fokus er på karakterspil og interne konflikter i banden, og spillerne kan udforske deres spilpersons ondskab, både i forhold til gidslerne og de andre bandemedlemmer. Første del er den eneste, der har en fast tidsramme og varer fra solnedgang til solopgang. På den måde

ved spillerne, hvilket tidsrum de har at gøre med. Første del varer ca. 1½-2 timer.

Anden del: Fortidens skygger har fokus på spilpersonernes indre konflikter, samtidigt med at de ydre også kan eskalere. Spillerne skal begynde at bevæge deres karakterer mod enten fortabelse eller frelse, men de må ikke tage noget endeligt valg endnu. Anden del starter med en drømmerejse, der er med til at sætte skub i karakterernes indre udvikling, og denne scene udgør scenariets vendepunkt. Efter drømmerejsen, kan de også begynde at udforske minen. Anden del varer ca. 1-1½ time.

Tredje del: Slutspil er scenariets korteste del, og fokus er på at få afrundet de forskellige historier. Spillerne må først forsøge at dræbe hinanden i denne del, og det får de at vide allerede inden spilstart. Tredje del varer ca. ½ time.

Overgangen til de forskellige dele er ikke bundet op af bestemte begivenheder (udover den første solopgang), så det er op til dig at vurdere, hvornår spillerne er klar til at gå videre til næste del.

Især mellem første og anden del, kan det være en god idé at lade spillerne skimme deres roller igennem, efter at de har fået læst præsentationen af anden del op, da det er helt andre sider af rollerne, de kan vælge at fokusere på i denne del.

Scenariets ramme

Salvation

Salvation er en spøgelsesby, og det har den været i over 10 år. Der er ikke tegn på, at nogen form for vold har fundet sted. Indbyggerne er simpelthen bare forsvundet. På bordene i saloonen ligger der kort, jetoner og dollarsedler fremme. I en spisestue er der dækket op til middag. Døre er ikke låst, jakker er hængt over stolerygge ... tænk torneroseslot i en westernsetting.

En bred hovedgade med verandaer langs husenes facader skærer sig midt igennem Salvation. Jeg har med vilje ikke udpenslet byen, så du og spillerne kan finde på de lokationer I har brug for, og tilpasse byen jeres fortælling. Når du beskriver Salvation for første gang, kan du som inspiration inddrage følgende steder: en saloon, et kinesisk vaskeri, et bordel, en stald og en landhandel. Eftersom det ikke er et investigationsscenarie, er det en fordel ikke at kortlægge byen alt for grundigt, men hele tiden holde en mulighed åben for, at spillerne og du selv kan finde på.

Minen

Det vigtigt, at du i din første præsentation af byen beskriver selve kulminen, da den kan komme til at spille en central rolle.

Mineselskabets jordlod er placeret midt i byen og, og byen er tydeligvis bygget omkring minen. Minearealet støder op til hovedgaden, og på et faldefærdigt skilt står der 'Salvation Mining Company'. Indgangen til minen er en 20 meter dyb, lodret skakt ned i mørket, som et gabende sår i jordoverfladen. En vakkelvorn stige

og et hejseværk giver mulighed for nedstigning. På bunden af skakten fører der tunneler i alle retninger, og som et spindelvæv forgrener de sig under byen.

Hvis spillerne skulle finde på at undersøge minen i løbet af første del, vil de ikke finde noget bemærkelsesværdigt, men efter drømmerejsen i anden del vil minen fungere som et redskab, spillerne kan bruge til at udvikle deres karakterer og drive dem mod frelse eller fortabelse. Se afsnittet "Anden del: Fortidens skygger" for yderligere information om minens funktion.

Tiden

Scenariet foregår i 1867, men du skal ikke lade dig begrænse af historiske fakta. Hent inspiration i diverse westernfilm frem for historiebøger. Bid dog mærke i at vi befinder os to år efter borgerkrigen, som to af spilpersonerne deltog i.

Stemning

Salvation er et uhyggeligt sted. Alt er forladt og tomt, og her hersker en ildevarslende stemning af, at alt ikke er som det burde være. Prøv at bruge alle sanserne i dine beskrivelser for at få Salvation til at stå levende frem i spillernes fantasi. En gyngestol der knirker. En dør der klapper i prærievinden. Vindhekse der langsomt triller hen over hovedgaden. Whiskey der brænder i halsen. Sand der fyger ind i stuerne og dækker gulvbrædderne til. Skyggerne er altid lange i Salvation.

Musik kan også være effektivt til at opbygge den rette stemning, og Ennio Morricones westerns soundtracks er meget

velegnede til 'Salvation'. Jeg vil især anbefale 'The Man with the Harmonica' og 'Goodbye to Cheyenne' fra 'Once upon a Time in the West.' Det første nummer giver en dystert og skæbnesvanger grundstemning, der er passende for den forladte mineby. 'Goodbye to Cheyenne' er oplagt at bruge under drømmerejsen, da det markerer et markant skift i scenariet, og giver en syret, drømmeagtig stemning uden at miste westernsærpræget.

Spilpersoner

Jake McDougall

Jake er bandens intelligente og kyniske leder, der er drevet af udsigten til et liv i rigdom og frihed. Han lever ikke efter andre love end sine egne, og er tynget af, at han har brudt to af de vigtigste: en mand holder sit ord, og en mand beskytter sin familie. Det gjorde han, da han slog sin lillerbror Dave og dennes familie ihjel over byttet fra et togrøveri, og dermed brød et løfte til sin gamle, afdøde far.

Donnie McDougall

Donnie er Jakes anden lillebror, og han har et problem med kvinder. Han er overbevist om, at den sande kærlighed venter på ham derude et sted, men han ender for det meste med at voldtage kvinderne og slå dem ihjel. I et års tid fandt han ro med Annabelle, som fødte ham en lille pige, men til sidst slog han også sin hustru ihjel. Donnie har

hverken indset, at det han gør, er forkert, eller at Annabelle måske virkelig elskede ham.

'Smallpox Nellie' Logan

'Smallpox Nellie' er et koppararret bjerg af en kvinde, der som barn slog sin søster Amy ihjel for at redde hende fra verdens grusomhed. Nellie forsøger nu at redde andre børn ved at slå dem ihjel. Ved at æde deres hjerter, tror hun, at hun kan tage del i børnenes sjæl, og på den måde vinde sin uskyld igen og holde op med at være et monster.

Earl Crenshaw

Earl er en overlever fra vildmarken, der retfærdiggør sine forbrydelser med en forestilling om, at han kæmper den lille mands kamp. Han bliver provokeret af rige og veluddannede mennesker med kompliceret tale, han ikke forstår. Earl får afløb for sine frustrationer ved at torturere den slags folk, og han finder stor nydelse deri. For nylig torturerede han en læge og efterlod ham til hans død i overbevisning om, at denne var et dumt svin. Efterfølgende mærkede Earl dog for første gang et lille stik af tvivl.

'Black Tom' Cullen

'Black Tom' er en bastard, og er søn af en sort mand og en cherokeeindianer. Han hader sig selv for, hvad han er, og han har aldrig lært at acceptere sin herkomst. Han får afløb for sin vrede ved at myrde niggere og andre fejlfarver, og har især en forkærlighed for mordbrand. Engang satte han ild til en hel hytte fyldt med slaver, og

stod og så ilden fortære dem og hørte dem skribe uden så meget som at blinke.

Jakes plan

Siden McDougallbanden fandt sammen for et års tid siden, har de trukket et blodigt spor efter sig. Bankrøveriet i Fall Pines har nu fyldt Jakes to saddeltasker med guld. Røveriet gik som planlagt, på trods af at en del kunder og ansatte i banken måtte lade livet undervejs. Jakes plan er at holde lav profil et par dage i den forladte mineby Salvation, der er det eneste sted i omegnen, hvor de lokale med garanti ikke vil lede. Når deres forfølgere har tabt sporet, kan banden så i al ubemærkethed krydse Rio Grande. Med sig har de en håndfuld gidsler, der kan bruges som forhandlingsgrundlag, hvis de alligevel skulle blive fundet. Derudover har Jake kendskab til en sending penge, som stadig skulle være at finde i byen.

Jeg vil anbefale dig at læse spilpersonerne, før du læser videre herfra.

Bipersoner

Gidslerne

Banden har taget fem gidsler, som du kan bruge til at påvirke dem med. Alle gidslerne har to sider i sig, så de enten kan lede spilpersonerne i fortabelse eller anspore dem til at finde frelse, alt efter hvad der er brug for i den givne situation. Gidslerne giver også mulighed for at bringe spilpersonernes ondskab i spil i især første del, og i scenariets tredje del, kan de bruges af spillerne til at give udtryk for, hvorvidt deres rolle har overgivet sig til fortabelsen eller har fundet frelse.

Undgå at spille mere end ét gidsel af gangen, da det bliver svært at holde styr på. Det er også tilrådeligt at undgå alt for mange én til en scener imellem en spilperson og et gidsel oven i hinanden. Sådan en rytme kan du bryde ved at lade en anden relevant spilperson bryde ind i scenen, så der kan opstå en konflikt over gidslet, og du kan også klippe til en scene, der sætter fokus på de interne konflikter i banden.

Mary Ann Chapman – den lille pige

En lille, lyshåret pige med kyse og blå øjne. Hun er som udgangspunkt skræmt fra vid og sans, men kan også ende med at knytte sig til sine kidnappere.

Funktion: Mary Ann kan især bruges til at bekræfte Nellie i hendes fantasier om, at hun gør det gode. Hvis Mary Ann f.eks. har brug for at blive reddet fra en voldelig far derhjemme eller et af de andre bandemedlemmer, vil det tilskynde Nellie til at slå hende ihjel. Ved at ødelægge Nellites fantasiverden kan Mary Ann modsat også bruges til få Nellie til at indse, at det er mordene der gør hende til et monster.

Russel Franklin – den sorte vicesherif

En ung sort, mand med hvide tænder og kruset hår, der har gjort sig fortjent til en vicesherifstjerne.

Funktion: Han kan både være ynkelig og indfri alle Toms fordomme om niggere, men han kan også finde en indre styrke og stolthed, der står i skærende kontrast til Tom. Vil en stolt nigger provokere Tom

endnu mere, eller vil det påvirke ham, at han har fundet en nigger, han ikke kan knække?

Frederick Butler – den veltalende bankmand

Frederick er klædt i et jakkesæt med broderet vest og lommeur. Han vil prøve at tale til forbrydernes fornuft og prøve at købe sig fri.

Funktion: Frederick kan bruges til at provokere Earl med kompliceret tale, men kan også i anden og tredje del forsøge at tale direkte til Earl som én mand til en anden med en umiddelbarhed og ærlighed, der måske vil nå ind til Earl.

Catherine Fanning – den smukke rigmandsdatter

Catherine er klædt i en moderigtig, blå kjole og har opsat nøddebrunt hår. Hun er datter af fabriksejer fra Connecticut og var på forretningsrejse med sin far, da hun blev kidnappet under bankrøveriet i Fall Pines.

Funktion: Catherine giver først og fremmest Donnie mulighed for at voldtage igen, men også en mulighed for at han modstår fristelsen og lader hende være. Donnie tror altid, at pigerne gerne vil, og at de er den eneste ene, indtil han allerede er i gang med at voldtage dem. Hvis det passer ind, kan du lade Catherine tale æggende og flirtende til Donnie, selvom det hele i virkeligheden kun foregår oppe i hans hoved.

Norman Cooper – den fordrukne staldejer

En rødmosset og vejrbidt mand, der påstår at vide, hvor i Salvation der befinder sig en større mængde af mineselskabets penge. Han vil gøre alt for at redde sit liv. Han er klar over, at så snart han røber skjulestedet, eller at forbryderne bliver overbevist om, at han ikke ved, hvor pengene er, vil de slå ham ihjel. Om Norman rent faktisk ved, hvor pengene er gemt, er op til jeres historie.

Funktion: Det er kun Jake, der kender til pengene, og Norman kan primært bruges til få Jakes kompromisløshed og brutalitet, når der er penge inden for rækkevidde, i spil. Norman er ikke så dum, som han ser ud, og kan også forsøge at skabe splid mellem de to McDougallbrødre i håb om, at det kan købe ham tid til at undslippe. Han vil forsøge, at få Jake til at mistro sin lillebror, og måske kan det drive Jake til at gøre sin anden bror fortræd.

Coyote

Coyote er et mølædt, lurvet dyr med savl ud af gabet og en halsende tunge. Da den i virkeligheden er en trickstergud, er dens mål og midler ikke til at forudsige. Det er Coyote som får alt overnaturligt i løbet af scenariet til at ske, og den kan i princippet gøre lige, hvad du har brug for til at presse spilpersonerne. Det vil aldrig lykkes for dem at dræbe Coyote, og skud rammer altid ved siden af og revolvere går i baglås, når man sigter efter den. Den kan ikke tale, og forsøger derfor at kommunikere med spilpersonerne af kringlede omveje, f.eks. drømmerejsen. Coyote er et redskab, med hvilket du kan påvirke spilpersonerne og drive handlingen fremad, hvis det er nødvendigt.

Pokermekanikken

Inden spilstart får hver spiller udleveret en pokerhånd på fem kort. Hvis de vil forsøge, at slå en af de andre spilpersoner ihjel i scenariets tredje del, som jo er den eneste, hvor de kan gøre det, skal begge de to involverede parter afsløre deres pokerhånd. Den med den bedste hånd vinder situationen, og den tabende spiller får retten til at fortælle, hvordan hans karakter taber. Det er vigtigt, da den tabende spiller således får mulighed for at bestemme om vedkommendes karakter dør, bliver hårdt såret eller noget helt tredje. Man kan således altid kun fortælle sin egen karakter ud af historien. En vigtig pointe er, at en spilperson ikke kan dø før han/hun har fået forløsning (fortabelse eller frelse).

Spillerne må selvfølgelig gerne bluffe og bruge deres hænder til at lægge vægt bag trusler spilpersonerne imellem, men de må ikke afsløre, hvad de rent faktisk sidder med på hånden. I løbet af scenariet får spillerne mulighed for at bytte kort fra deres hånd ud. Hver gang en karakter opfører sig ondt, skal du give den spiller det øverste kort fra bunken. Spilleren må kigge på kortet, inden han beslutter sig for, om han vil bytte eller ej, for han behøver nemlig ikke at tage imod det, hvis han ikke vil. Det overskydende kort, lægger du i bunden af bunken.

Kortene er i virkeligheden pakkede, således at alle spillerne starter med en dårlig hånd. Alle de kort som de efterfølgende kan trække ved at gøre onde handlinger, er til gengæld kun høje kort. Mekanikken belønner således spilpersonerne for at opføre sig ondt og gå imod fortabelsen. Jo ondere en karakter opfører

I appendikset er der vedlagt en oversigt over rækkefølgen af, hvilke pokerhænder der vinder over hinanden. Den skal udleveres til spillerne inden spilstart

Under afsløringen af to hænder, så lad spillerne vise ét kort ad gangen for at trække spændingen ud.

sig i løbet af spillet, jo større sandsynlighed er der altså for, at vedkommende ender med at slå en anden spilperson ihjel.

Hver spillers pokerhånd kan kun bruges én gang i løbet af scenariet. Første gang en part i et opgør allerede har brugt sin hånd, skal du samle alle de hidtil afslørede kort ind og blande dem sammen med bunken. Dem der mangler en hånd i konflikten, får nu en ny tilfældig hånd af dig. Det kan således kun lade sig gøre at bygge sin første hånd op, så den skal bruges med omtanke. Det skal spillerne selvfølgelig vide på forhånd.

Således pakker du kortene:

De fem starthænder består af følgende kort (det er tilfældigt hvilken spiller, der starter med hvilken hånd):

Hånd 1	Hånd 2	Hånd 3	Hånd 4	Hånd 5
Spar 4	Ruder 3	Spar 2	Hjerter 2	Klør 7
Hjerter 4	Klør 3	Ruder 2	Hjerter 6	Ruder 4
Ruder 7	Klør 5	Hjerter 7	Klør 2	Spar 3
Hjerter 3	Klør 8	Ruder 8	Spar 9	Hjerter 8
Klør 9	Hjerter 9	Ruder 9	Hjerter 5	Klør 4

Kortene skal pakkes, så spillerne hver især kommer til at sidde med en af de fem hænder, når du deler kortene ud, som man normalt ville gøre, dvs. et kort til en spiller ad gangen. Disse 25 kort kommer således til at udgøre den øverste del af bunken. Tag derefter alle tiere, billedkort og esser og bland dem. De udgør den midterste del

af bunken. Bland til sidst de resterende kort, og læg dem nederst i bunken. Det skal være hemmeligt, at kortene er pakket, da det vil give spillerne en usikkerhed om, hvorvidt alle andre end dem selv sidder med en god hånd. Hvis spillerne spørger direkte til det, så stik dem en hvid løgn: "Ja, kortene er blandede". Husk at pakke kortene inden spillerne ankommer.

Se 'Spillerbriefing' i appendikset for en huskeliste over, hvordan spillerne skal briefes om pokermeknikken inden spilstart.

Indledende fortælleelement

Som en overgang til selve scenariet, skal hver af spillerne på skift fortælle, om den værste forbrydelse, deres karakter har begået. De skal tage udgangspunkt i det andet afsnit i kursiv i deres rolle. De overordnede rammer er de samme som i teksten, men de kan fylde alle de detaljer på, som de vil, og gøre fortællingen til deres egen. Spillerne 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. Læg op til, at rollerne skal nyde deres handlinger.

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. Når du har præsenteret fortælleelementet, er det en god idé at give spillerne et par minutter til at skimme deres tekst igennem og samle tankerne, inden den første går i gang med at fortælle. Når en spiller er færdig med at fortælle, giver du ordet videre til næste osv. Hvis nogen har problemer med at komme i gang eller går i stå undervejs, kan du

hjælpe med ledende spørgsmål i stil med, "Hvad gjorde DU så, da din bror gjorde sådan...?" eller "Hvad følte du, da du trak kniven frem...?"

Formålet med det indledende fortælleelement er dels at føre spillerne ind i deres roller og sætte dem i gang med at beskrive grusomme handlinger, dels at give de andre spillere et overblik over de andre karakterers indre konflikter og hemmeligheder, så de bedre kan bidrage til de andres historier i løbet af scenariet.

Første del: McDougallbanden

I første del er din funktion som spilleder at skabe grundstemningen i Salvation og sætte scener, der giver spilpersonerne mulighed for at opføre sig grusomt, og som prikker til deres interne konflikter. Spillerne har initiativet i denne del, og du skal primært følge op på deres indskud, og guide dem i den rigtige retning, hvis der er brug for det.

Ankomst

Scenariet starter med, at McDougallbanden rider ind i Salvation med den nedadgående sol i ryggen. Beskriv byen for dem, som de rider op ad hovedgaden, og husk at nævne minen. Når de gør holdt, får de øje på coyoten, der sidder midt på hovedgaden og stirrer på dem. Den viser slet ikke tegn på frygt, og den holder øje med dem, indtil de jager den væk eller de går ind i en bygning. Spilpersonerne står

nu overfor en række praktiske problemer. De skal finde et sted at være, sadle hestene af, og måske tjekke, at byen virkeligt er forladt, og de skal finde ud af, hvad de gør med gidslerne og guldets. Lad spillerne drive handlingen frem herfra.

Du har to faste scener, du kan sætte ind på et passende tidspunkt i løbet af delen. Derudover er der en række sceneforslag, som du kan bruge eller blive inspireret af. De har til formål at puste til de interne konflikter i banden eller skabe spil mellem spilpersonerne og gidslerne. Brug sceneforslagene til at sætte spil i gang, hvis der er brug for det. Det er vigtigt, at det her i første del aldrig må blive så overnaturligt, at det ikke kan have en naturlig forklaring.

Faste scener

- Guldets forsvinder. Uanset hvad de gør af guldets, vil Jakes to saddeltasker forsvinde sporløst. Optimalt sker det på et tidspunkt, hvor flere forskellige kunne have fået fingre i det. Det vil give anledning til at undersøge byen nærmere og rode de andres ting igennem, samtidig med at mistroen og paranoiaen i banden vil vokse.
- Hestene forsvinder. Det er oplagt, hvis det sker lige efter, at nogen har talt om at forlade Salvation. Du kan også vælge, at lade dem finde hestene slagtede og skinnede, enten hvor de efterlod dem, eller på et senere tidspunkt et helt andet sted i byen.

Sceneforslag

Her er en række forslag til scener, du kan bruge i løbet af første del, hvis der er behov for at komme med indspark:

- Earl lægger mærke til, at der er gået betændelse i sår efter sporer på Toms hests flanker. Dyret er udpint og bange for selv Earl. (Stikker til konflikten mellem Earl og Tom).
- Den lille pige græder. Gør nogen noget ved det? (Ansporer Nellie til at tage kontakt til hende).
- Frederick Butler forsøger med mange komplicerede ord og vendinger at købe sig fri, og tilbyder at underskrive en kontrakt som sikkerhed. Han har også familie østpå, der kan sende løsepenge. (Det kan provokere Earl).
- I et stort spejl bag baren i saloonen stirrer Tom tilbage på sig selv. (Stikker til Toms racisme og selvhad).
- Jake eller Nellie finder Donnie siddende bøjet over det kvindelige gidsel. (Det kan skabe en konflikt om behandlingen af gidslerne).
- Skygger i mørket. En af bandemedlemmerne får en fornemmelse af, at en skikkelse holder øje med ham/hende i mørket, men det er nok bare indbildning. Der er ingenting, hvis sagen undersøges nærmere. (Kan skabe paranoia og mistro i banden. Er der nogen af de andre, der har folk i baghold?)

- Ting fra spilpersonernes fortid begynder på mystisk vis at dukke op rundt omkring, hvor det vil give en fed scene. (Disse ting er med til at rette fokus mod de indre konflikter, der kommer til at spille en stor rolle i anden del. Desuden kan det skabe splid i banden. Er der nogen af de andre, der kender til ens fortid, og kan de have anbragt tingene?)

Følgende ting kan dukke op:

Jake: Fire træfigurer – to voksne og to børn alle med et D ridset ind i bunden ligesom på Donnies dukke.

Nellie: En pokerhånd bestående af fire esser og hjerter dame. Hjerter dame kan evt. blive ved med at dukke op.

Tom: En sort, død hanekylling.

Donnie: En mudret og iturevet underkjole.

Earl: En lægetaske med tuberkulosevaccine.

- Hvis nogen endnu ikke har haft mulighed for at være onde ved gidslerne, når banden går til ro, kan de måske få muligheden i løbet af natten.

Afslutning af første del

Når alle har haft mulighed for at spille fortabelsen, og de interne konflikter er kommet godt i spil, kan du klippe til den første solopgang i Salvation. Hvis nogen holder vagt på dette tidspunkt, vil de blive overmandet af søvnen. Når de alle sover, slutter første del.

Anden del: Fortidens skygger

I anden del skifter scenariet fokus, og drømmerejsen markerer scenariets vendepunkt, hvor spilpersonerne for første gang kan vælge at sætte en anden kurs end den, som de hidtidigt har fulgt. Din funktion som spilleleder i anden del er at sætte spilpersonernes indre konflikter i gang med drømmerejsen, og i resten af anden del kan du især bruge gidslerne til at trække spilpersonerne mod enten fortabelse eller frelse.

Drømmerejsen

Anden del starter med drømmerejsen, som Coyote sender dem ud på. Scenen er stramt styret af dig, og det kan du ligeså godt fortælle spillerne inden. Drømmen starter med, at alle fem spilpersoner står og kigger på hinanden i den bygning, hvor de har overnattet. Enten drømmer de alle sammen det samme, eller også er de alle med i hinandens drømme. Coyoten kommer ind i huset og kigger på dem. Så gør den af dem, men det lyder som om den taler. "Kom, kom, kom", bjæffer den. De følger efter den ned ad hovedgaden og i mørket inde i husene, synes de at kunne ane skygger, der betragter dem i stilhed. Coyoten fører dem ud over prærien og de går i flere dage, selvom det samtidigt kun føles som et enkelt hjerteslag. Coyoten bjæffer sit "Kom, kom, kom" igen og igen. Farverne og konturerne begynder at glide sammen.

Så står de midt ude på prærien. Sandet er skinnende hvidt, og blænder øjnene. Coyoten er væk, og i stedet står der en nøgen, indiansk mand med coyotehoved. Manden er stum, men

giver dem tegn til at følge med ham. De bliver hver for sig ført et forskelligt sted hen. Nu følger fem individuelle scener, hvor spilpersonerne bliver konfronteret med fortidens synder og deres egne indre dæmoner og inderste væsen. Du kan med fordel klippe mellem de forskellige scener, så de glider ind og ud mellem hinanden. Scenerne skal være forholdsvis korte og skarpskårne. Mine oplæg nedenunder er først og fremmest tænkt som udgangspunkter for scenerne, og du kan i høj grad lade spillerne forme scenen alt efter deres handlinger. Spillerne har frihed til at reagere, som de vil i disse konfrontationsscener i modsætning til resten af drømmerejsen, og det kan være, at de lige skal gøres opmærksomme på det. Spillerne overværer som altid hinandens scener.

Jake: Jake ser et stengærde midt på prærien. Der sidder hans gamle far og drikker af en flaske whiskey med jagtbyttet foran sig. Dave og Donnie som drenge sidder på hver sin side af ham. Gamle Emmet McDougall vil ikke kendes ved Jake, og fortæller ham, at han ikke hører til her.

Earl: Earl kommer til en stor mine midt på prærien, og han opdager at han har en pisk i hånden. Blandt arbejderne der pukler med hakker og skovle, ser han blandt andet Phil og hans far, mineformanden, den fine herre fra Boston, lægen fra Big Find, og utallige bankdirektører, spekulanter og høje herrer fra øst. "Pisk dem, lyder en stemme i hans hoved. Pisk dem, pisk dem". Hvis Earl pisker løs, river han deres hud til blods, mens de falder om af udmattelse, men så opdager Earl også andre skikkelser blandt dem.

Hans afdøde far og gamle, blinde mor, hotelmutteren og drengen med tuberkulose. Deres hud er også revet til blods. "Pisk dem", siger stemmen. "Pisk dem til de segner".

Tom: Tom sidder på en hest med et reb om halsen. Rundt omkring ham står en flok opildnede mennesker med fakler og råber. Sheriffen skal til at slå hesten bagi, og kigger så op på Tom og siger. "Giv mig bare én god grund til, at vi ikke skulle dræbe dig, nigger?"

Donnie: Donnie bliver ført ind i en skov af trædukker i menneskestørrelser midt på prærien. En af dem har træk, han kan genkende, og mens han ser på, forvandles dukken til Annabelle. Hun fortæller, at hun elsker ham, og beder ham om at passe på hende, holde om hende og elske hende. Hvis han rører ved hende, bliver hun til sand der blæser bort i vinden. Alle de andre dukker er nu Annabelle og situationen gentager sig igen og igen.

Nellie: Midt uden på prærien står der en seng, og Amy ligger i den iklædt sin hvide natkjole. Amy beder Nellie om at passe på sig, men jo mere Nellie gør får at hjælpe hende, jo værre får Amy det. Hun begynder at bløde, og bliver skræmt fra vid og sans af Nellie. Hun råber grædende til sin storesøster, at hun skal holde sig væk, samtidigt med at hun lider en grusom død for øjnene af Nellie.

Når alle fem scener har nået en konklusion, klipper du til Salvation igen. Spilpersonerne står nu midt på hovedgaden sammen med

manden med coyotehovedet. Han peger tavst mod minen. De fem medlemmer af McDougallbanden går nu hen mod mineskakten og kravler ned ad stigen. De står et kort øjeblik i mørket. Så vågner de.

Opvågning

Det er nu op til spillerne, hvordan de vil reagere på drømmerejsen, og spillerne kan gå i forskellige retninger. Måske vil deres indre konflikter betyde, at de ydre konflikter i banden eskalerer. Måske vil de begynde at undersøge minen. Måske vil de opsøge et af gidslerne for at spille en scene med dem. I resten af anden del kan gidslerne bruges i spilpersonernes udvikling, og gidslerne kan både trække dem mod fortabelse eller frelse, som beskrevet under bipersonerne.

Ned i minen

Minen tjener som metafor for mørket i spilpersonernes sind, og her kan de både bekæmpe deres egne indre dæmoner og falde for dem. Alt hvad spilpersonerne oplever i minen, er spillerne selv herrer over, og således kan spillerne bruge minen til at påvirke deres spilperson i en bestemt retning.

Til at begynde med skal du sætte en uhyggelig stemning der antyder, det ikke er nogen helt almindelig mine. Luften er lidt for tung, lyset er lidt for svagt og vinden oppe fra mineskakten er isnende kold. Skyggerne der bliver kastet op på tunnelvæggen, er også forkerte, men de kan ikke sætte fingere på hvordan. Tunnelerne er lange, snor og drejer sig, og spilpersonerne får en fornemmelse af at minen ændrer sig.

Hvilke syn og oplevelser spilpersonerne får i minen, er op til spillerne. I løbet af forbrydernes ophold i minen skal du stille åbne spørgsmål til den enkelte spiller, som vedkommende så skal digte videre på. Hjælp spillerne på vej til at fortælle med opklarende og vejledende spørgsmål. Herunder er der en række forslag til sådanne spørgsmål, og du kan selv finde på flere. Det er vigtigt, at spørgsmålene er åbne og forholdsvis neutrale og både kan bruges til at skubbe spilpersonerne mod fortabelse og frelse alt efter, hvordan spilleren vælger at bruge det.

- Du hører en stemme fra mørket, som du genkender - hvad siger den til dig?
- Du finder noget foran dig, som du har set før - hvad er det?
- Nogen kalder på dig et sted i minen - hvem?
- En lugt, du kun kender alt for godt fylder dine næsebor - beskriv den.
- Du stivner af skræk ved det syn, du ser for enden af tunnelen - hvad er det?
- Du kan høre en lyd, der får det til at risle koldt ned ad ryggen på dig - fortæl om lyden.

I løbet af spilpersonernes ophold i minen, skal du gøre kraftigt brug af klipning, så det skaber en fragmenteret og surrealistisk oplevelse. Nogle gange er de alene, andre gange sammen med de andre.

Hvis spilpersonerne først vælger at gå ned i minen i tredje del, foregår det på nøjagtig samme måde.

Afslutning af anden del

Anden del slutter ikke med en bestemt begivenhed, men når handlingen har nået et bestemt punkt. Alle spilpersonerne skal have bevæget sig mod frelse eller fortabelse, og når konflikterne er bygget så meget op, som de kan uden at eksplodere, er det på tide at gå til tredje del. Kort fortalt: scenariets klimaks kommer først, når spilpersonerne og historien er klar til det. Hvis du er i tvivl om, hvorvidt spillerne er klar til at gå videre, kan du spørge om nogen af dem har noget, de gerne vil gøre, inden I fortsætter med tredje del.

Tredje del: Slutspil

Tredje del handler primært om at få afsluttet fortællingerne på en passende måde. I tredje del skal alle spilpersonerne ende med enten fortabelse eller frelse, og de må nu slå hinanden ihjel. Din funktion som spilleleder i tredje del er at hjælpe med at få afrundet historierne, hvis der er behov for det. Det handler primært om at give spillerne mulighed, for at vise, hvilken vej deres karakterer ender med at gå.

Hvis en spilperson for eksempel slår en anden ihjel, og den der dør endnu ikke har fået spillet sit endelige valg om fortabelse eller frelse på tilfredsstillende vis kan spilleren holde en indre monolog, det splitsekund, hvor kuglen gennemborer hjertet og hele verden står stille. Dermed kan spilleren fortælle, de sidste tanker der ryger gennem karakterens hoved, og dermed få fortalt dennes historie helt til ende. En anden mulighed er, at karakteren ligger og forbløder på jorden, og får en sidste mulighed for at tale til en af de

andre, eksempelvis den, der lige har dræbt ham eller en anden der ligger og bløder ved siden af. Måske kan karakteren nå at foretage en sidste handling med gidslerne inden han forbløder.

Måske ender nogen med at gøre gidslerne grusomt meget fortræd, mens andre vælger at slippe dem fri. Der er rigtig mange muligheder for, hvordan den enkeltes historie om fortabelse eller frelse kan blive fortalt, og spillerne ved godt, at det er det, de skal have fokus på. Lad derfor spillerne tage initiativet, og grib kun ind, hvis nogen har brug for hjælp eller vejledning.

Når slutspillet er ovre, og historien er fortalt til ende, skal du afslutningsvis lade eventuelle overlevende fortælle, hvad deres spilperson nu gør, og hvad der siden hændte dem.

Se appendikset for et referat af tredje del fra en spiltest for et eksempel

Om appendikset

I appendikset finder du rollerne, de ark, du skal udlevere til spillerne før og under scenariet, et referat af tredje del fra en spiltest samt forskellige oversigtsark, som du selv kan bruge under scenariet. Der er også en vejledning til briefing af spillerne inden spilstart, som opsummerer hvad spillerne har brug for at vide.