

Salaligan

RESENÄRER DEL 2

ETT SCENARIO I ALL ENKELHET AV TOBIAS WRIGSTAD

Författarens förord

När jag inledde tillverkandet av det här scenariot gjorde jag ett grundläggande misstag som jag hoppas att jag aldrig skall upprepa: jag gick till botten med materialet. Jag har läst, jag vet inte hur många böcker om svenska brott och om Salaligan; jag har lyssnat på radiosändningar från 30-talet; åtskilliga skivor med 30-talsmusik; och så vidare.

Detta har fullkomligt avdramatiserat Salaligan och således har också all inspiration praktiskt taget dött ut. Jag kan helt enkelt inte skriva ett tillräckligt bra scenario i 30-talsmiljö nu. Därför bestämde jag mig i ett ganska sent skede för att ge all medioker text jag skrivit på båten och börja om från början med något nytt, det här som du nu håller i din hand. Det är mycket möjligt att du inte tycker att detta är speciellt bra, men det är precis vad jag kan göra av Salaligan-konceptet – varken mer eller mindre. (Speciellt givet den korta tiden som också har gjort scenariot extremt stort rent textmässigt eftersom jag inte hunnit analysera vad som verkligen måste skrivas in och inte.)

Jag vill be om ursäkt för allt detta, felet är naturligtvis bara mitt och ingen annans. Jag har spelat och spellett i liknande situationer tidigare – när scenarioförfattarna har annonserat scenariot som någonting och det har visat sig vara något helt annat. I dessa situationer har jag själv blivit mer eller mindre irriterad och besviken.

Med i Salaligan-paketet hittar du därför bland annat en ursäkt till spelarna som jag vill att varje lag skall läsa igenom innan de börjar spela så att de inte mitt i första scenen skall bli besvikna, något som kommer att förstöra upplevelsen av scenariot i övrigt. Det är mycket möjligt att de har haft *»våta drömmar om äppelknyckarbyxor»* inför *»ett socialsurrealistiskt 30-tals scenario»* som jag har utmålat Salaligan i foldern, så jag vill så fort som möjligt kommunicera att så inte längre är fallet. Jag vill också att de skall veta att detta inte är någon »finess», utan en produkt av mina misstag enligt ovan. Jag har behållit idén med Salaligan, men istället fört handlingen till 1970-talet, bytt Ernst-Rolf mot Captain Beefheart.

Jag hoppas också att du som spelledare inte blir alltför besviken på scenariot trots detta totala lappkast. Försök att inte ha en negativ inställning till scenariot när du läser det. Döm det som det scenario det strävar efter att vara och inte enligt den föreställning jag förmedlat i foldern. Jag vill också passa på att be om ursäkt till rollspelsansvarig på SydCon, Åsa Roos, för att jag inte kan hålla mig till mitt utlovade ursprungskoncept, och till Christoffer Krämer för att jag, som han uttrycker det, *»måste surrealista sönder vad som verkar vara en schysst deckare»*.



TOBIAS WRIGSTAD 2000-04-15

Detta är **DEN FÖRSTA DISTRIBUTIONEN. DEN ANDRA DISTRIBUTIONEN** kommer per post eller på plats på konventet.

Salaligan är del två i **RESENÄRER**-serien. **Salaligan** skrevs för SydCon 9 av Tobias Wrigstad.

Allt material är © Tobias Wrigstad där inget annat explicit angivits.

Kompositör

Tobias Wrigstad
tobias@dsv.su.se
Själagårdsgatan 17
111 31 Stockholm
08-411 67 36

Speltest

Martin Brodén
Olle Jonsson
Johanna Koljonen
Tobias Wrigstad

I Salaligan ingår:

I FÖRSTA DISTRIBUTIONEN[†]

Åtta rollhäften^{††}

Ett monologhäfte

Ett Nyckelpunktshäfte

Ett spelledarhäfte (detta häfte)

Sigges anteckningar om Salaligan

Fyra spelarintroduktioner

Ett rollkortshäfte

Ett scenhäfte

I ANDRA DISTRIBUTIONEN[†]

Sigges kartor (tre ark)

Musiktema & ljudeffekter

Eventuella kompletteringar

Individuella drömmar

[†]Första utskicket borde vara det paket du får i förväg från SydCon. Andra utskicket fås senast på konventet.

^{††}Beroende på upptryckningsmöjligheter eventuellt bara fyra, spelledaren har då inget eget exemplar.

Detta häftes uppbyggnad

DETTA HÄFTE ÄR Spelledarhäftet. Här beskrivs scenariot i korthet och vissa teknikaliteter såsom monologer och spelledarens uppgifter likaså. På nästa sidan börjar beskrivningen av scenariot i korthet. Det är denna text du skall läsa först för att förstå scenariot. När du läser Scenariot i korthet kan det vara bra att ha Sigges anteckningar om Salaligan tillhands så att du kan slå upp referenserna till olika mord och brott som Salaligan begick under sin karriär mellan 1930 och 1936.

Som spelledare bör du läsa igenom samtliga spelares rollhäften eller rollkort noggrant och göra minnesanteckningar om vad som där står för att snabbt kunna komma åt den information du kan tänkas behöva under scenariot. Det är viktigt att du vet vad som står i spelarnas rollhäften så att du kan förutse deras agerande och vet vad du behöver hjälpa dem med och inte för att scenariot skall flyta som avsett.

Innehållsförteckning

Scenariot i korthet.....	6
Om scener och scenövergångar.....	23
Monologerna.....	24
Spelledarens uppgift.....	24
Om de två modellerna (rollhäfte eller rollkort).....	26
Verklighetsanknytning.....	27
Ljud och Musik.....	28
Om Sigges Salaligan-samling.....	28
Scenlistningar.....	29

Jag har försökt att vara så strukturerad som möjligt under tillverkandet av Salaligan och har därför delat upp scenariot i dessa häften. Nedan finns en bild över hur dessa är tänkta att läsas:

- ✚ Spelledarhäftet ↔ Sigges häfte om Salaligan
- Samtliga rollhäften eller rollkort
- Scenhäftet och nyckelpunkterna
- Monologtexterna
- Spelarintroduktionen

Om du har några frågor om **Salaligan** skall du inte tveka att ta kontakt med mig. I alla händelser är jag intresserad av att få tag på din e-postadress eller ditt telefonnummer så att jag kan meddela dig eventuella förändringar eller ytterligare tillkomst av material.

Om du själv speltestar scenariot är jag väldigt intresserad av resultatet så att erfarenheterna därifrån kan delges andra spelledare och göra scenariot bättre. Ta alltså i alla händelser kontakt med mig, om inte annat så för att vi skall känna igen varandra på konventet.

Mina adressuppgifter hittar du i vänsterkolumnen på den motsatta sidan.

Vissa delar av Salaligan är inte färdigställda. Dessa är Ljud- & musiktema, Sigges häfte om Salaligan och Sigges kartor som är spelarmaterial. Du har fått de två sistnämnda textmassa, men inte i den form som de skall presenteras spelarna. Dessa kommer att skickas ut i förväg eller delas ut på plats på konventet.

Ytterligare en produkt av tidspressen är att scenariot blivit oproporportionerligt stort för dess innehåll. Jag har inte hunnit analysera vad som verkligen måste skrivas och inte etc. Jag ber om ursäkt för detta, men förhoppningsvis slipper du läsa igenom scenariot på konventet. Om du får detta strax innan ditt pass börjar får du gärna ta kontakt med mig så att vi kan gå igenom scenariot snabbt tillsammans.

Salaligan i korthet

NEDAN FÖLJER EN beskrivning över scenariots händelser – så som de är tänkta att fortlöpa. De är beskrivna med en massa detaljer och småsaker som inte nödvändigtvis behöver inträffa. Detta är alltså ett *exempel* på vad som skulle kunna hända när man spelar **Salaligan**. Scenariot är uppdelat i ett antal delar där varje del speglar ett skede i gruppodynamiken mellan de ingående rollerna i huvudspåret. Dessa anges i marginalen här och i scenhäftet. Det finns också tre parallellhandlingar som kommer att gästspela vid väl valda tillfällen under scenariots gång.

Det finns två sätt att spela **Salaligan** och spelledaren får själv välja vilket han tycker är bäst. Det första sättet är att använda sig av rollhäften, ett häfte till varje person, där varje häfte speglar en rolls olika tankar och intentioner inför varje »scen». Detta sätt tenderar att göra scenariot mer styrt och linjärt, vilket passar vissa spelgrupper och spelledare mer än andra. Det andra sättet är att använda sig av rollkort där spelledaren sitter på ett antal kort med liknande information som den i rollhäftena, men mer destillerat. Detta gör spelet lösare men kräver i gengäld mer jobb av spelledaren för att pussla ihop intrigen. Detta sätt ger mer utrymme för improvisation vad både spelare och spelledare anbelangar. De båda sätten finns beskrivna sist i detta häfte.

Som den här!

[Hänvisningar till **ROLLER** och **SCENER** skrivs med **HALVFETA KAPITÄLER** i marginaltexterna.]

Metod #1:

SIGGE, LENA, HÅKAN och **TORSTEN** har varsitt rollhäfte som inleds med respektive rollbeskrivning. Förutom detta innehåller häftena beskrivningar av tankar, känslöstämningar etc. inför varje scen som rollerna kan tänkas ha. Varje sådan sida avslutas med ett »villkor» för att vända blad, det vill säga när nästa scen skall ta sin början. *Det är din uppgift att föra fram spelarna till dessa punkter, så att villkoren uppfylls.* Hur detta skall gå till finns beskrivet långt bak i detta häfte.

Metod #2:

SIGGE, LENA, HÅKAN och **TORSTEN** får vid olika tillfällen rollkort av spelledaren.

Läs om metoderna sist i detta häfte!

I marginalen finns anteckningar och hänvisning till vilka scener eller nyckelpunkter som motsvarar vilka händelser och hur dessa skall spelas. Inte allt detta som beskrivs nedan har en motsvarande scen eller text. Viss information är till för *dig*, för att du skall förstå hur det hänger ihop; men också för att du skall kunna gå in och peta i scenariot som du vill – ge tankar och vinkar till spelarna. Om du spelar med rollhäften är scenariot uppdelat i ett antal scener som följer på varandra i sekvens. I fallet med rollkort finns nyckelpunkter eller förbestämda diskussioner som utgör scenariots ryggrad. Termerna scen och nyckelpunkt kommer att användas för att avse rollhäftes- respektive rollkortsversionen.

De olika scenerna eller nyckelpunkterna inleds och ibland också avslutas med en lästext av något slag som finns samlat i *Scenhäftet*. Där finns även teknikaliteter om de olika scenerna eller nyckelpunkterna beskrivna, olika spelledarstyrda roller etc. Med all sannolikhet lönar det sig att läsa igenom *Scenariot i korthet* innan du läser någonting annat. Det finns också ett litet faktahäfte om Salaligan som kan vara vettigt att ha till hands så att du kan relatera till de brott som förekommer i texterna. Samtliga scener finns samlade i *Scenhäftet*.

Detta scenario utspelar sig i Sverige i maj/juni 1973. Huvudpersonerna är fyra ungdomar från Linköpings Universitet som inspirerade av Salaligans härjningar i

Salanejden på 30-talet beslutar sig för att följa i ligans fotspår och begå de brott som ligan inte hann begå innan den greps 1936. Det intressanta i scenariot är *inte* brotten, eller huruvida de fyra ungdomarna grips eller inte. Vad som *är* intressant är hur de *tänker* och hur de *utvecklas* under hand som deras brottsliga bana utökas med mord och rånmord.

Med intressant menar jag vad jag har intresserat mig för när jag har skrivit scenariot.

Scenariots första del handlar om *etablerandet av gruppen* bestående av de fyra rollerna och tar sin början en vacker maj-torsdag i en lektionssal på universitetet i Linköping. Läraren, *Sigge*, talar om civil olydnad och exemplifierar med Pragvåren och Almarna i Kungsträdgården i Stockholm. Det blir en hetsig debatt om vad som är tillåtet och inte och om det kan vara värt att offra sitt liv för en idé. Så småningom knackar Lektor Backelin på och gör Sigge uppmärksam på att lektionen dragit över tiden. Sigge ber om en kort stund att avsluta diskussionen men klassen i Företagsekonomi är redan försenad fem minuter och Backelin vägrar. Sigge meddelar sitt auditorium att han tänker fortsätta diskussionen i kafeterian och ett fåtal ungdomar följer med för att slutföra densamma. Bland dessa finns *Lena*, *Håkan* och *Torsten*. De tre sistnämnda är ett gammalt kamratgäng och Sigge är i deras ögon en av de mest inspirerande lärarna på hela universitetet. Lena och Sigge är också på väg att inleda ett förhållande. Sigge, Lena, Håkan och Torsten är våra huvudpersoner.

Scenariot inleds med **FÖRFATTARENS MONOLOG #1** och fortsätts sedan scen ett: **SIGGE + LENA = SANT**.

Den första delen av scenariot handlar alltså om att bilda *gruppen* bestående av de fyra huvudpersonerna. **LENA**, **HÅKAN** och **TORSTEN** är redan en grupp som känner varandra sedan gammalt. Det är **SIGGES** uppgift att ta sig in i gruppen vilket han gör via **LENA**.

Den plats dit Sigge tar sina övriga kombattanter visar sig inte vara lämpad för stilla samtal; antingen är det högljutt eller fullt med folk. I jakten på en plats att vara på inser Torsten att han går om kring och bär på nycklarna till puben som ännu inte har öppnat – där borde det ännu vara lugnt och tyst. Man tar sig till puben och inser att elevskaran decimerats till järngänget, det vill säga Lena, Håkan och Torsten, och Sigge naturligtvis.

Det är inte första gången som de är så här informella med Sigge, och diskussionen blir därefter. Sigge är dock den dominerande faktorn eftersom alla ser upp till honom på ett sätt eller ett annat. Under hela scenariots första halva kommer Sigge att vara den som drar och driver scenariot.

Denna roll kommer så småningom att tas över av **LENA**. Försök att göra detta auktoritetsbyte så tydligt som möjligt.

I diskussionen håller alla med Sigge, utom Lena. Lena ser inte poängen med att offra sitt liv för en kamp som på förhand är förlorad med mera. Det är viktigt att diskussionen får just denna viktning, *Lena mot de andra*, då vi kommer att vända på denna diskussion i ett senare skede av scenariot. En anledning till att Lena, Torsten och Håkan följer med Sigge efter diskussionen är att Lena helt enkelt är på jakt efter Sigge. Torsten är införstådd i situationen, och hjälper till, medan Håkan är lyckligt ovetande. Någon gång kommer Torsten att locka ut Håkan från puben för att lämna Sigge och Lena ensamma. Torsten får förklara för Håkan varför han lurade ut honom

Detta kan spelas eller inte. Huvudsaken är att det efter scenen är ett faktum att *Sigge och Lena är ett par*. Detta kan naturligtvis lösas genom med berättande.

Detta är scenen **MIDDAGSSCENEN**.

Försök att under hela scenariot göra spelarna medvetna om vilket datum det är så att det klart framgår vad som utspelas i framtid respektive förfluten tid. Detta lösas t.ex. genom att en text inleds med »Två dagar senare«.

Naturligtvis är det inte bara föräldrarna som Lena ljugit för, de enda som vet förutom Sigge, Lena och Håkan är Torsten och Nina, Torstens flickvän.

Denna scen och scenen med poliserna på vägkrogen skall förhoppningsvis horn i sidan till »det fesna borgerskapet och etablissemanget» som Sigge skall försöka vända dem emot.

För att inte förlora farten om du spelar utan rollhäftan kan det vara bra att verkligen klippa mellan dessa situationer som scener.

Detta sker i scenen **SIGGE OCH LENA I SÄNG**. I denna scen förekommer endast Sigge och Lena, men det är viktigt att du *inte* tar ut Håkan och Torsten i något annat rum under scenen. Det finns flera scener i **Salaligan** som bara innehåller två eller tre av de fyra rollerna. I samtliga fall skall *alla* spelare vara kvar i rummet under dessa scener. Det är viktigt att *spelarna* – men inte *rollerna* – blir medvetna om vad som händer.

i förevändningen att släpa tombackar och kvar inne i puben får Sigge och Lena försöka övervinna sina rädslor och helt enkelt komma till skott. Så småningom tar Sigge mod till sig och stryker Lena över kinden, kysser henne, eller på något sätt bjuder ut henne.

Sedan kastar vi oss några dagar framåt i tiden. Sigge och Lena har blivit ett par och har mer eller mindre låst in sig på Sigges tvårumslägenhet på universitetsområdet och älskat som ett par hormonstinna tonåringar som just upptäckt sex. Förhållanden mellan elever och lärare på institutionen är ett ganska känsligt kapitel och det får därför inte på några villkor komma ut att Sigge och Lena har ett förhållande. Sigge riskerar då att bli avskedad (*igen*, se Sigges roll). Sålunda har Lena slagit i sina föräldrar att hon faktiskt är tillsammans med Håkan, och att hon tillbringar all sin tid i Håkans studentkorridor. Håkan har motvilligt gått med på att agera låtsaspojkvän till Lena och tycker att det är jobbigt att Lenas föräldrar ringer och frågar efter Lena hela tiden, speciellt som Håkan är förälskad i Lena, något som alla andra vet om.

Lenas föräldrar bjuder så småningom hem Håkan på middag, något som Lena in i det längsta kämpar emot, men när Lenas mamma springer ihop med Håkan på stan är det kört. Lena och Håkan inställer sig motvilligt på familjemiddag i radhusvillan hemma hos Lena. Lenas bror Johnny som är polis är där och är fruktansvärt otrevlig mot Håkan. Överhuvudtaget är Lenas familj ganska borgerlig och nyrik – något som varken tilltalar Lena eller Håkan. Kvällen slutar mer eller mindre i ett pinsamt gräl mellan Lena och Johnny och tillslut måste Lena och Håkan gå för att stämningen inte skall bli mer laddad. Håkan har nu fått nog av att spela Lenas pojkvän.

Sigge och Lena tillbringar som sagt en vecka tillsammans, mer eller mindre i Sigges säng. Sigge är en fantastisk älskare, tycker Lena, och Lena upptäcker en ny sida av sitt sexliv som hittills varit okänt för henne: hon tycker hårda tag, det vill säga att Sigge mer eller mindre tar i med hårdhandskarna när de älskar. Lena tycker inte riktigt om denna nya sida hos sig själv, särskilt som hon är en modern kvinna som skall stå på sina egna ben och inte vara dominerad av en man. Varken i eller utanför sängen.

De diskuterar politik, läser och röker i sängen, beställer hamburgare till rummet och ger sig helt hän åt varandra. Sigge är lyckligare än på mycket länge och i slutet av veckan berättar han till slut om sin idé för Lena. Sigge är förbannad på samhället, speciellt polisen, och den tröga borgarmassan. Han har tröttnat på alla mossiga politiska föreningar som inte gör annat än att diskutera och älta problemen – tala om vad som borde göras. Sigge vill skaka om samhället i dess grundvalar. Sigge talar om medborgare och motborgare. Hela det här Samhället skulle behöva en fet smäll för att vakna.

Sigge har läst hyllmeter om *Salaligan*, en liga som var verksam i Sala på 30-talet, och som chockade hela Sverige med sina gangsterdåd i ren Chicago-stil. Sigge har läst böcker, forskat och talat med folk som var med om dåden, både till att utföra och att tillslut infånga ligan, och det har gjort ett outplånligt intryck på honom. Att de mördade utan att alltid råna är för honom modern konst, ett klart bevis på insikt och avantgardism; att Salaligan bildades för att finansiera studier i Raja-yoga visar att de var före sin tid, att de levde som *den nya tiden* förespråkar.

Lena tvekar först men blir sedan lika upphetsad som Sigge av tanken på att gå i Salaligans fotspår. De diskuterar huruvida man skulle kunna ta med Håkan och Torsten i planerna och Lena säger att det kan man absolut. Sigge har planerat detta en längre tid och han vill att det skall utföras precis som Thurneman, Salaligans ledare, utförde allt för fyrtio år sedan. De beslutar sig för att inviga Torsten och Håkan i sina idéer.

De ringer efter Torsten och Håkan som kommer över redan samma kväll. Eftersom Sigge följer Thurnemans modell (vilken kommer att ligga till grund för hela scenariots händelseförlopp) kommer han att propsa på att man skall plagiera bildandet av Den Magiska Cirkeln. Thurneman bjöd på mat och pilsner och pratade sig sedan varm för idén. Sigge och Lena inviger Håkan och Torsten i sina grandiosa planer och så småningom skriver man på medlemskontraktet som binder dem alla till föreningen för livstid. Varken Håkan eller Torsten tar Siggas prat om polismord och bankrån på speciellt stort allvar, de antar att det som vanligt i politiska kretsar är mycket snack och liten verkstad, men någonting kommer tvivelsutan att hända i föreningen men de beundrar båda Sigge vilket leder till att de skriver på. Högtidligt sätter de fyra kråkor under de redan ditskrivna föreningsledamöternas namn. Sigge lägger ut sina planer för Håkan och Torsten som tycker att det hela är fruktansvärt spännande. Huruvida de tror att planerna verkligen skall sättas i verket eller inte är svårt att säga, men nu har de skrivit på och är bundna till föreningen för livet.

Kvällen blir så småningom sen och det blir dags för både Torsten och Håkan att dra hem till sitt. Sigge och Lena kryper tillbaka i den obäddade sängen.

Nästa dag ringer Sigge och Lena till Håkan och Torsten och *aktiverar* dem (Den Magiska Cirkelns terminologi för att de skall tas i bruk – göra en stöt). Man stämmer möte hemma hos Lena klockan två samma dag för avfärd mot Sala och Thurnemans föräldragård som står obebodd sedan många år. Sigge har tagit reda på precis var

Vad Sigge talar om har naturligtvis ingen riktig förankring i vänsterideologier varför spelaren som spelar Lena kan ha vissa problem med att till en början köpa Siggas argument. Se dock till att hon gör det, annars blir det ju inget scenario. Försök att få Lena att se det med Siggas ögon, att se allt nytt. Om spelaren som spelar Sigge har problem med scenen kan han komma att behöva hjälp i form av argument och stöd från författaren (se slutet av detta häfte).

Detta är scenen **BILDANDET AV DEN MAGISKA CIRKELN**.

Se till att Sigge i synnerhet och spelarna i allmänhet förstår hur viktiga dessa dokument är för hela scenariot.

Detta är ytterligare ett relevant etablerande av *gruppen*. Se till att de får en känsla av att vara en grupp.

Dessa kontrakt och andra Salaligan-papper kommer i det andra utskicket.

Efter denna scen följer **FÖRFATTARENS MONOLOG #2** som du läser högt.

Om du spelar med nyckelpunkter
– informera Torsten om pistolen.

Eftersom Sigge är borta från
scenen används lämpligen Sigge
som Johnny igen.

Detta är scenen **AVFÄRD** som
mynnar ut i två delscener som
utspelas samtidigt i tiden: **HÅKAN
OCH SIGGE I BILEN #1** samt
**LENA OCH TORSTEN PÅ TOALET-
TEN #1**. Innan dessa två scener
spelas dock scenen **VÄGKROGEN**
(se nedan).

den ligger och hur man tar sig dit. I den stuga där Thurneman började Salaligans karriär skall också de börja.

Sigge övertygar Torsten om att de skall låna hans mammas bil (Torstens mamma är alkoholist, och hon kommer inte att bry sig om eller märka att bilen är borta). Torsten skall dessutom ta med sig sin pistol. Lena tar tillfället i akt att visa Sigge hur det ser ut hemma hos henne eftersom han inte kan vistas där hur som helst, som Torsten och Håkan kan. Lena har stulit nyckeln till sina föräldrars byrå där hon vet att hennes pappa har en revolver som de kan ha nytta av. De smyger och hämtar den i byrån. När de beser Lenas rum kan de inte låta bli att lägga sig en stund på Lenas säng, och Håkan och Torsten blir väntande nere i köket. Under tiden som Lena och Sigge är borta kommer Lennart och Johnny hem och undrar surt vad Håkan och Torsten gör i deras kök. Både Håkan och Torsten har dåliga minnen av Johnny sedan sin barndomstid med Lena och det blir ett ganska otrevligt återseende med en grinig Johnny och en snorkig Lennart som ondgör sig över Håkans och Torstens kläder och pratar illa om vänsterpolitik. När Sigge och Lena kommer ned, litet svettiga och med håret över ända (det är åtminstone för Håkan och Torsten uppenbart vad de har haft för sig uppe på övervåningen) är stämningen ganska otrevlig. Sigge bär in några tunga väskor som han uppmanar dem att vara försiktiga med och de kliver in i bilen och far iväg.

Färden till Salatrakten tar sin runda tid och vid flera tillfällen måste de stanna och äta eller uträtta sina behov. De stannar på en vägkrog för att få sig någonting till livs.

Här utspelas den första parallellhandlingen som handlar om poliserna i Sala. Spelarna får nu ikläda sig rollerna av fyra poliser från Sala som sitter och kăkar en onyttig lunch bestående av diverse pommes-fritesrätter. Poliserna tittar surmulet på ungdomarna (Sigge, Lena, Håkan och Torsten) vid lokalens borte ända och vräker dynga över tidens ungdom. En av poliserna kliver bort till dem och frågar vilken bil de färdats i. Sedan påstår han att bilen anmälts stulen och tvingar Torsten att visa körkort och alla handlingarna i handskfacket innan han konstaterar att det visst var någon annan bil och tar sig tillbaka till bordet. När han lämnar dem upphör spelarna att vara poliser och blir återigen ungdomarna och de ger sig åter av mot sitt mål, Thurnemans föräldrahem – *Sundsmargården*.

Efter att ha ätit på vägkrogen hamnar Lenas mage i olag. Den känns spänd och konstig och hon måste gå på toaletten. De har inget toalettpapper i bilen, åtminstone inget som är så pass fräscht att det går att använda och Lena vägrar konsekvent att göra ifrån sig i det fria. Slutligen passerar de en rastplats och svänger av. Lena och Torsten försvinner till dasset och lämnar Håkan och Sigge ensamma kvar i bilen.

Sigge tar tillfället i akt att ta ett snack med Håkan mellan fyra ögon. Om det här projektet skall ha någon framgång är det viktigt att det inte finns några schismer mellan honom och Håkan och han vill reda ut det nu, en gång för alla. »Du får gärna vara kåt på Lena, stöt på henne så mycket du vill. Jag vill bara att hon skall vara så lycklig som möjligt och om hon blir det med dig så »fair enough». Det viktigaste är att vi inte har något ont blod mellan oss». Sigge känner sig lugn och säker på sig själv efter sin magiska vecka med Lena och han känner sig inte det minsta hotad.

Det blir alltså ett möte, man mot man, mellan Sigge och Håkan där i bilen och Håkan minskar ytterligare i storlek när Sigge visar sig så osjälvisk och att hans kärlek till Lena är just den moderna, villkorslösa kärleken.

Lena och Torsten befinner sig hela tiden på toaletten. De sitter på varsin toalettstol och pratar genom de tunna väggarna. Torsten har problem med Nina, det verkar som om hela deras relation är en destruktiv spiral, och det enda som håller dem samman just nu är sex. Torsten vet inte vad han egentligen vill. Han älskar Nina, men samtidigt älskar han Lena också (se Torstens roll). Vad som sker på toaletten är svårt att säga: kanske reder Lena ut problemet med Nina, eller så får Torsten berätta om hur svårt han har haft att komma över Lena. Kanske är det också det som är hans problem med Nina – att han inte kan komma över Lena?

Efter Sigges och Håkans samtal i bilen och Lenas och Torstens samtal på toaletten ger vi oss av på den sista etappen av resan till Sundsmargården. Förmodligen tror varken Håkan eller Torsten att det är Sigges allvar att de verkligen skall genomföra polismorden och sprängningen av centralposten i Stockholm.

Strax efter stoppet vid rastplatsen syns för första gången namnet »Sala» på vägskyltarna, åtföljt av »11 km». Det är alltså inte lång bit kvar. När man är en knapp mil från Sala svänger de av från riksvägen och in på grusade och dammiga småvägar som slutligen leder till Sundsmargården.

Thurnemans föräldragård visar sig inte alls vara obebodd. Den bebos av en gammal gumma som inte alls har något emot att ungdomarna reder sig ett bo i lillstugan de närmaste dagarna.

Gumman och hennes man (som gick bort i höstas av en blodpropp) köpte gården 1964 av allmänna arvsfonden. Hon är inte medveten om att gården faktiskt tillhörde Thurnemans föräldrar, men känner väl till Salaligan om de skulle föra den på tal. Hon har bott i trakten i hela sitt liv och det är mycket möjligt att hon kände någon ur ligan eller åtminstone har en relation till någon som var i kontakt med ligan.

Detta är scenen **HÅKAN OCH SIGGE I BILEN #1**.

Tanken är att dessa båda scener utspelas *samtidigt*; finns det möjlighet att *fysiskt* spela dem samtidigt i samma rum är detta en fördel, speciellt om man har två spelledare. Annars spelas de i sekvens. Två samtidiga scener är dock svårt att koordinera, speciellt om någon försöker »bryta sig ur sin scen» och komma över i den andra scenen. Överlag kommer **Salaligan** att spelas bättre med två spelledare.

Detta är scenen **LENA OCH TORSTEN PÅ TOALETTEN #1**. Denna scen är viktig att få rätt eftersom det är ganska osäkert hur Torsten och Lena reagerar. Se till att försona dem i slutändan och att ta dem tillbaka till bilen som vänner.

Detta är scenen **ANKOMST TILL SUNDSMARGÅRDEN**.

Denna scen innehåller en spelledarstyrd roll – **MATHILDA SJÖSTRÖM**, ägare av gården efter maken Edvards fränfalle för något år sedan.

Detta är scenen **SEANS ENLIGT SIGGE**.

Låt Sigge återskapa seansen med hjälp av vad som kan hittas i stugan och Siggas anteckningar.

Detta är scenen **DRÖMSCEN #1**, vars största uppgift är att skrämma Lena (och kanske även de andra). Bistå gärna med detaljer och tankar som ytterligare ger en knivskarp kontrast gentemot rollernas agerande hittills.

Du får också hemskt gärna visa i öronen på de hypnotiserade etc.

Detta är den gemensamma drömmen.

Här slutar scenariots första del (etablerandet av gruppen) och övergår i del två – *destruerandet av gruppen* – där de plötsligt inte längre vet var de har varandra, vad som har hänt eller inte och om de kan lita på varandra. Ju större kontrasten är mot nöjestruppen i del ett desto bättre.

Gumman förser dem med ett antal råttfällor och bjuder dem dessutom på middag på kvällen, något som de tacksamt accepterar. De kånkar in sina tillhörigheter i lillstugan som verkar ha blivit något av en upplagringsplats för gammal bråte. När de röjer i bråten hittar de saker som Sigge känner absolut måste komma från den förra ägaren (Thurneman), Thurnemans piano, ett rökelsekar, en anteckningsbok om Raja-yoga, etc. Sigge läser högt ur böckerna om Salaligan, och de diskuterar vad de skall göra. Skall de besöka de olika brottsplatserna först, eller någonting annat? Den gamla gumman slår i gonggongen för att annonsera middagen. Efter middagen beslutar de sig för att återskapa Thurnemans seans som han enligt böckerna skall ha hållit i det som de gamla kallar »lillstugan» och sagt och gjort. (Den ursprungliga seansen hölls med en kvinna och resultatet av seansen var att hennes moral blev förstörd; detta var, enligt boken, den enda handling som Thurneman uttryckligen ångrade när han blev gripen.)

Thurnemans seans innehöll rökelse och orientaliska oljor. Han hypnotiserade sina medbrottslingar för att göra dessa till villiga och känslokalla mordredskap. Efter att ha letat litet i stugan återfinns några märkliga bruna flaskor och innehållet i dessa blandas i karet och en Zippo-tändare placeras under den. Luften blir tung av orientaliska oljor och svår att andas. Lena är nära ett astmaanfall.

Var och en får nu uppleva egna visioner när de försvinner in i dimman (representerat som en individuell text att läsa innantill). De är på väg till en gemensam plats i sina drömmar och på vägen dit måste de först möta sina egna tankar: Sigge möter Thurneman på tu man hand och konstaterar också att han (Sigge) inte har något ansikte längre; Lena drömmer att Thurneman hypnotiserar henne; Håkan drömmer att han älskar med Lena; Torsten drömmer att han eldar upp ett hus. Småningom möts de alla i drömmen. Då har de alla glömt sina individuella stickspår, men kommer att minnas dem längre fram.

De befinner sig alla i en liten stuga med ett rum och farstu. Den är knuttimrad och innerväggarna består av avbarkade, maskstungna stockar. Det finns ett fönster i vardera vägg utom mot farstun och blåsten viner i träden utanför. Grangrenar slår mot fönstren och det verkar som om träden är på väg in i stugan. Det knakar olycksbådande i fönsterbjälkarna. Utanför dörren finns bara kompakt och tät granskog.

Plötsligt ger de sig alla på Lena. Sigge ber att få allas nycklar och lägger dem sedan i en strumpa som Lena ger honom. Sigge svingar strumpan över huvudet och börjar slå Lena med den. Nyckarna är tunga och det gör väldigt ont när de slår in i hennes kropp. Lena skriker till Håkan och Torsten att de skall hjälpa henne men de bara står stilla och tittar. Strax slutar Sigge att slå, och böjer sig ned och försöker kyssa

henne. Håkan och Torsten försöker förklara för henne att de måste slå henne, att de har skrivit under kontrakten och att de inte måste slå henne. Det står så i kontraktet. Sigge räcker över strumpan med nycklarna till Håkan, och nu är det Håkans tur att slå Lena. Sigge och Torsten håller i henne tills det blir Torstens tur och han blir avlöst av Håkan. När alla har slagit Lena sätter de sig alla ned runt henne, lägger henne i sina knän och stryker henne över håret och kroppen. De talar till henne, milt och ömt och Lena är så skräckslagen att hon inte kan röra sig. Sigge beskriver för Håkan att det snart är Håkans tur att vara med Lena, vad hon tycker om för sexuella positioner. Han avslöjar alla hemligheter som Lena och Sigge någonsin har haft för de andra, samtidigt som han instruktivt pekar var på Lenas kropp man skall slå för att det inte skall bli några märken eller några allvarliga skador. Han berättar om Lenas vilja att bli dominerad i sängen.

Överlag är de tre väldigt samstämmiga i sin behandling av Lena som känner sig utsatt och är vettskrämd i sin position med huvudet i knäet på Sigge och med både Torstens och Håkans händer överallt på sin kropp. Träden utanför slår allt mer aggressivt mot husfasaderna med ett rytmiskt dunkande. Grankvistarna rasslar mot fönstren och tillslut ger fönster och dörrar vika för skogen som snabbt slukar hela huset. Nu vaknar de upp på golvet i lillstugan.

Utanför skiner solen och morgondaggen dunstar så sakteliga i sommarsolen. Ingen av dem vill riktigt tala om vad som hände under seansen. De minns med visst avsmak vad som hände, allra mest Lena som drar sig åt sidan. Hela gruppen är tillintetgjord och de har alla svårt att skilja på verklighet och fantasi. I detta avtrubbade tillstånd tar Sigge tillfället i akt att dominera dem. Han bestämmer att de skall köra in till Sala för att rekognoscera utanför polisstationen och planera polismorden. Han tar dem till ett konditori med anknytning till Thurnemans första mord (Thurneman steg in i en taxi för att utföra sin första Raja yoga-övning, mordet på taxichauffören Sven Eriksson). På konditoriet plockar han fram kartor och planer och de går igenom hur de skall göra. Eftersom situationen har förändrats och antalet polismän säkerligen minst fördubblats måste de planera brottet litet annorlunda, och Sigge har ritningarna med sig till den gamla polisbyggnaden och de får planera precis hur de skall gå tillväga. Varken Håkan eller Torsten har förmodligen ännu inte förstått att det är fullt allvar. Så småningom infinner sig mörkrets inbrott och det är dags att skrida till verket.

Detta är scenen **POLISMORDENS PLANERANDE**.

Se till att historien om *Salamor-det* berättas för alla spelarna eftersom Håkan så småningom på eget bevåg skall kopiera just detta brott.

De tar sig in i polishuset ganska enkelt och när de väl har positionerat sig så som de har bestämt börjar de mer eller mindre successivt avrätta poliser. Det blir mycket bedjan om nåd och poliser som »krälar i stoftet» för dem, men de låter sig inte bevakas.

Detta görs i fyra monologer (se monologhäftet) i ordningen **TORSTENS**, **LENAS**, **SIGGES** och **HÅKAN**s monolog.

Detta är scenen **HEM TILL SUNDSMARGÅRDEN**, och spelas som en snabb och panisk bilfärd och ett gräl. De behöver naturligtvis inte nå lillstugan innan grälet bryter loss. Det är viktigt att poängtera att de inte är tillräckligt kallhamrade för att gå i Thurnemans fotspår. De är helt enkelt för känslamma (förutom Lena).

Fram till seansen i Sundsmargårdens lillstuga kan man säga att Sigge har varit huvudperson, men nu skiftar detta. Man skulle kunna säga att det skedde med Lena som med Thurnemans första seansmedium och sålunda tar nu Lena över alltmer.

Själva genomförandet av brottet kommer inte att spelas [åtminstone har jag inte skrivit någon scen för det] av den enkla anledningen att så mycket våld sällan gör sig bra i rollspel. Eftersom vi i detta scenario saknar både tärningar och regler är det bäst att inte försätta sig i situationer där sådant »behövs». Det är naturligtvis fullt möjligt att rollspela våld utan tärningar och regler [hellre utan än med, om jag får bestämma], men all spänning försvinner. Enstaka, gärna laddade situationer med en pistol är i min mening bättre, och då är det inte själva våldet som är intressant utan omständigheterna omkring det.

I stället för att spela själva brottets *genomförande* skall vi titta på *resultatet*: hur *mår* egentligen Sigge, Lena, Håkan och Torsten efter faktiskt ha tagit det ödesdigra klivet över till »den andra sidan» – efter att ha blivit polismördare?

Detta gör vi med hjälp av fyra monologer som läses i ordningen *Torsten*, *Lena*, *Sigge*, *Håkan*. Försök gärna få spelarnas monologer att överlappa varandra två och två, så att det skapas en *kakofoni*. I monologerna beskrivs hur man gick tillväga och hur de mår nu.

Efter monologerna befinner vi oss i Torstens mammas bil i en irrfärd på småvägar som ingen hittar på. Torsten frågar ideligen »höger eller vänster», oförmögen att fatta egna beslut. Plötsligt befinner de sig framför Sundsmargården, mot alla odds. De ventilerar de sina åsikter i lillstugan: Sigge, Håkan och Torsten är skakade och upprivna. Framför dem dansar bilderna av de döda polismännen och de börjar tala om att ställa in bankpostlådan. De börjar gräla, trots att de egentligen inte är oense om något. De är bara så upphetsade och skärrade. De kan fortfarande ställa in, återvända hem. Ingen behöver veta något, det är ännu inte »för sent». Lena är den enda av dem som inte vill ställa in och återvända hem. Hon målade Sigges, Håkans och Torstens ansikte på polismännen innan hon sköt, och för varje skott kändes det som om hon återtog kontrollen över sitt liv. En hämnd på den otäcka drömmen som seansen medförde. Hon vill allt annat än ge upp nu, när de har kommit så långt. Hon blandar sig in i deras samtal. Hon återknyter till diskussionen som fördes i scenariots början, i klassrummet, när hon inte höll med de andra. Visst är det värt att dö för en idé, hon inser det nu. Poliserna som våra fiender, visst är det så. Hon har svängt till de andras uppfattning och presenterar dem för vad de bara för två veckor sedan argumenterade för inför tjugo andra studenter. Det finns bara en sak att göra och det är att löpa linan ut. »Om du inte kan bromsa, så öka farten.»

Efter polismorden har Sigge insett att han inte är Thurneman, att han inte klarar av att göra det som han föresatt sig att göra. Tanken är nu att Lena skall axla hans mantel som gruppens draghäst genom att spela ut Sigge och Håkan mot varandra. Torsten

vill inget hellre än att avsluta det hela, att ge upp och åka hem, men kan inte göra det ensam. Han måste åtminstone ha Håkan med sig. Håkan är för förälskad i Lena och dessutom tillräckligt flippad efter polismorden för att inte veta vad han vill. Lena kommer att knyta Sigge och Håkan till sig. På så sätt kommer Torsten inte heller att kunna ge sig av. Han är för ensam och för rädd för vad som då skulle hända.

Nu följer ett antal scener med bara två spelare för att se till att verkligen ta död på *gruppen*. Se till att dessa scener inte tar för lång tid att spela eftersom det inte är roligt för en spelare att sitta överksam för länge.

På natten ligger Lena och Sigge i samma säng och samtalar. Lena berättar för Sigge om hur hon blev upphetsad av vad de gjorde på polisstationen. Hon förde sin hand mellan sina ben och kände vätan. Sigge är allt annat än upplagd för att ligga med Lena trots att hon gnider sig mot honom. Sigge försöker övertyga Lena om att det faktiskt går att vända om: »vi påbörjade allt, vi kan avsluta det». Han föreslår att de skall sätta dit Torsten och Håkan istället, men Lena dominerar honom och övertygar honom om att de ingalunda skall vända om. De behöver Torsten och Håkan fortfarande, berättar hon. Han vet ju att Håkan har varit förälskad i henne så länge som man kan minnas, det bästa sättet att knyta Håkan till dem är för henne att gå till sängs med Håkan. Om hon kan kontrollera Håkan kommer Torsten inte att våga slita sig. Tillsammans kommer de överens om att Lena skall älska med Håkan under natten. Sigge är måttligt road av det hela. Lena klär av sig naken och försvinner mot Håkans rum, trots Siggens snyftningar. Sigge är nu nedbruten och Lena har honom helt i sin hand.

Detta är scenen **LENA SPELAR UT SIGGE**.

Håkan ligger och sover när Lena väcker honom genom att stryka honom över håret. Hon kryper ned till Håkan under täcket som knappt vet om han drömmer eller är vaken. Hon kysser honom ömt och smeker hans kinder. Håkan vet inte vad han skall tro, och precis som Sigge börjar han gråta. Han omfamnar Lena och trycker henne hårt intill sig och snyftar, »Lena, å Lena». Lena låter honom hållas, och klär beslutsamt av honom och bestiger honom i soffan där han ligger. Han vet inte att Sigge står och tittar på dem i dörren. I varje rörelse försöker han läsa in att Lena inte har det skönt med Håkan, att hon lider för hans skull, men det är allt annat än vad det ser ut att vara, och han drar sig tillbaka in i sovrummet och väntar på Lena. Håkan slutar inte gråta under tiden och han somnar till slut rödgråten på Lenas arm i soffan. Lena stryker Håkan över håret där han ligger och stannar hos honom hela natten utan att återvända till rummet där Sigge ligger.

Detta är scenen **LENA FÅNGAR HÅKAN**.

Som alltid är sex svårt i rollspel. Det kan också vara jobbigt för spelare att spela sådana scener. Lös gärna scener med inslag av sex genom att berätta vissa delar, lösgöra spelarna från ansvaret att spela just detta, skifta fokus från spelarna och sedan återvända till dem efter det jobbiga inslaget.

Här tar vi en paus från huvudspåret för att initiera nästa parallellhandling: Älgjaktlaget. En dag efter den massaker i Stockholm som berövade femtiofyra människor livet siktas en bil på flera olika ställen i den lilla byn Morgongåva strax utanför Sala. Invånarna i trakten har redan kopplat ihop händelserna även om detta ännu inte

Efter Lenas »maktövertagande» i scenariot är det dags för en annan parallellhandling att göra entré. Det är dags för lässcenen **ÄLGJAKTLAGET**.

Hoppa inte över den här lästexten om du tycker att den är för lång. Klipp i så fall ned den i längd. Eftersom den presenterar den parallellhandlingen som annars kommer att förefalla lösryckt.

Detta är scenen **MATHILDA BLOMKVISTS STUGA**. (Se Sigges anteckningar om Salaligan för en beskrivning av mordet på Mathilda Blomkvist – *Branden i Västfärnebo*.)

Det står ingenting om detta på Lenas roll. Ge dem till henne, stadfast hennes position som ny drivmotor till scenariot!

Exakt hur denna scen utformar sig är mestadels upp till spelarna. Om de vill träffa människorna inne i huset använder du dig naturligtvis av de överksamma spelarna (Sigge och Håkan). Detsamma gäller naturligtvis också för grannen

Nu spelas ecenen **HEMBESÖK HOS TORSTEN**.

har nått tidningarna och teve, och det är allmänt känt att Salaligan har återuppstått. Därför blir man orolig när man hör att denna främmande bil har siktats av så många. Att det inte rör sig om någon i trakten står helt klart med tanke på hastigheten och att bilen aldrig hälsade. Eftersom det inte finns någon polis i Sala har man beslutat sig för att samla ihop jaktlaget för att genomsöka de trakter där bilen siktats. En tretton man stark trupp samlar sig hemma hos Palmgrens, före detta landsfiskalens son och gör sig redo att ge sig ut i skogen.

Nästa morgon har Lena och Torsten gett sig iväg ensamma till Mathilda Blomkvists hus en knapp mil från Sundsmargården. De blir besvikna när de kommer fram eftersom det står ett annat hus där de bedömer att det gamla huset en gång stod. Torsten frågar Lena vad som händer egentligen. Han såg att Lena hade samlag med Håkan under natten och han vet också att Sigge såg det utan att göra någonting. Han vill veta vad som är på gång att hända. Lena har stulit Sigges anteckningar om Salaligan (*hädanefter blir det Lenas spelare som handhar dem*) och de läser om mordet på Mathilda Blomkvist.

Torsten får ett infall. Genom att tända eld på det här huset, genom att upprepa även detta brott kanske någon förstår vad det är de gör: att de upprepar Salaligans brott, och kan räkna ut vad som kommer att ske härnäst. Han ensam är inte stark nog att sätta stopp för hela detta företag – detta är den enda chansen. Han kan knappast ringa till polisen och ange sig, speciellt inte efter polismorden. Den enda chansen är att de blir stoppade samtidigt, då kan Torsten känna sig säker på att de inte ger honom skulden eller skjuter honom. Huset verkar ändå vara ett övergivet sommarhus. Han övertygar Lena om att detta hus också borde brännas upp till minnet av ligan, och de skrider till verket. De känner på dörren som så ofta på landsbygden står olåst, och kliver in. Huset är ett modernt hus sammanbundet med garaget. Det är naturligtvis bebott – en man och en kvinna, båda i sextioårsåldern, ligger och sover i ett sovrum. De letar reda på nycklarna och öppnar dörren mellan huset och garaget. Bilen kallstartar och snart sprider sig avgaserna in till det stora huset. Snabbt och effektivt täcker de för att springor vid dörrar och fönster och lämnar en korridor öppen till sovrummet dit gasen leds. Sedan försvinner de tillbaka till bilen, vinkar till en morgonpigga granne som hämtar tidningen, och åker tillbaka till Sigge och Håkan som undrar var de har varit någonstans. Torsten har nu bara att be till sin lyckliga stjärna för räddningen.

Mellan denna scen och nästa spelar vi ytterligare en parallellhandling. Naturligtvis identifieras ungdomarna efter polismorden och flera tips binder Torstens mammas

bruna Ford Taunus vid platsen. Kriminalkonstaplarna Carl-Gustaf Petersten och Jörgen Hamilton leder stormningen av Torstens hus i Linköping.

Scenen inleds med att CG och Jörgen mönstrar sina män och stormar huset. Där finner de en starkt berusad kvinna i 45-årsåldern tillsammans med en man som uppenbarligen betalar henne för sex. De är bägge nakna och på det spruckna glasbordet i vardagsrummet ligger mannens plånbok och ett par uttagna hundralappar. De blir rätt chockade när de stormar huset. Sexköparen släpps eller skickas till stationen och Torstens mamma förhörs. Hon är helt ovetande om allt som hennes son har haft för sig de senaste dagarna. Hon minns vagt att han ringt men inte från var. Nu kommer Torstens pappa hem oväntat och möter poliserna. Ingen vet var Torsten är och när telefonen ringer bryts scenen.

De enda som har roller i denna scen är CG och Jörgen. När de stormar huset och kommer in i vardagsrummet berättar du vilka som där befinner sig och pekar på spelarna när du introducerar rollerna. Avsikten är att spelarna skall bli lika paffa av att plötsligt bli pådyvlade roller som Torstens mamma och Sexköparen blir när lägenheten stormas av polisen. Scenen är i övrigt väldigt löst definierad.

Sigge har anskaffat femton kilon dynamit genom att bryta upp diverse sprängämnesförråd under åren och dessa kilon ligger nu väl förpackade och riggade i väskorna som han bar in i bilen precis innan avfärden från Lena. Man har beslutat sig för att sätta planerna i verket och ger sig av mot Stockholm. Färden går i tysthet. Sigge undrar vad Lena och Torsten gjorde borta på morgonen. Han är väldigt svartsjuk och klänger väldigt på Lena för att visa för de andra att hon fortfarande är hans och för sig själv att Lena verkligen fortfarande älskar honom. Håkan är fortfarande väldigt förvirrad efter den magiska kvällen med Lena. Han är inte säker på att det verkligen har hänt eftersom Lena uppför sig nästan som vanligt gentemot honom och Sigge. Han finner det för bäst att vara litet tillbakadragen och försöka reda ut begreppen. Torsten är skrämnd och tittar över axeln efter de lika fruktade som efterlängtrade polisbilarna som kanske äntligen kan sätta stopp för hela den här mardrömmen. Tystnaden tär på dem, och när de återigen passerar rastplatsen där de stannade sist, vill Lena att de skall stanna igen, så att hon får komma ur bilen en stund.

Hon försvinner på toaletten och de tre männen blir kvar i bilen i tysthet. Plötsligt säger Håkan till Torsten att han skulle vilja tala med Sigge ensam en stund, och Torsten försvinner ur bilen bort mot dasset där Lena finns. Håkan berättar för Sigge att han och Lena älskar varandra, och att de tillbringade en magisk natt tillsammans. Sigge svarar att han redan vet och att han såg på när de älskade. Han kan inte hålla sig utan berättar sanningen, att Lena bara älskade med Håkan för att få Håkan att gå med

På ett sätt eller ett annat. Naturligtvis kan spelarna ha stulit en annan bil, men se då till att vittnesuppgifterna rör spelarnas övriga rörelser och den bilstölden!

Observera sättet att dela ut roller till **TORSTENS MAMMA** och **SEXXÖKÖPAREN**.

Hur scenen slutar får helt enkelt avgöras från fall till fall.

Återkomsten till lillstugan och återfärden spelas förmodligen som en ganska kort scen. Spelarna har varit ute och åkt i bilar på vägar en hel del, och finns det inga speciella omständigheter som lovar att scenen kommer att bära bra, om det inte finns ny glöd till en liknande scen, är det bra att i mesta möjligaste mån korta av den.

Inför färden till Stockholm inleds scenariots tredje del där gruppen nu endast hålls samman av Lena. Nu präglas i stället stämningen av hjälplöshet och att de går ett öde till mötes som de inte kan påverka. Nu finns inte gruppen längre.

Detta är scenen **HÅKAN OCH SIGGE I BILEN #2**. De sitter alltså i samma situation som sist, men med den lilla skillnaden att det är Håkan som initierar scenen.

Detta kan ge upphov till en intressant spelsituation när Lena återkommer från rastplatstoaletten. Se till att Lena inte förlorar sin dominerande position över någon i gruppen!

Detta är scenen **LENA OCH TORSTEN PÅ TOALETTEN #2**.

Här spelas scenen **ÄLGJAKTLAGET #2** med samtliga spelare närvarande.

på att fortsätta mot Stockholm. Håkan vill inte tro det och de börjar gräla i bilen, mest ett med ord, eftersom de har fått nog av våld de senaste dagarna. Håkan har alltför stor respekt för Sigge för att bli handgriplig, men han vill inte tro Siggens berättelse om Lena och anledningen till att hon äntligen kom till honom under natten. Siggens har respekt för Håkans sätt att faktiskt berätta och mer eller mindre be om ursäkt för att han »stulit Lena» från honom. Dessutom kan han inte låta bli att tycka synd om Håkan som bara är en oskyldig bricka i spelet mellan honom och Lena. De sluter fred, och precis som när de satt här i bilen sist kommer de fram till »må bäste man vinna». Håkan vet redan hur han skall vinna striden, men han säger det inte.

Inne på dasset sitter Lena och Torsten. Efter vad som hände i morse vet Lena att hon fortfarande har Torsten att Torsten fortfarande är dedicerad till projektet. Men Torsten förklarar för henne varför han ville att de skulle bränna ned huset och att polisen eller någon snart måste lista ut vad de håller på med och stoppa dem. Torsten hoppas på så sätt att Lena skall ge upp, att någonting skall hända – antingen överlämnar de sig till polisen eller så åker de hem igen och försöker sopa undan spåren efter de sista dagarna; vad som helst som inte kommer att innebära mer blod på hans händer.

Lena blir vansinnig på Torsten och skriker åt honom att de inte alls kommer att koppla ihop någonting, att Torsten är tokig om han tror att folk känner till Thurnemans parentetiska anteckningar från rättegången för fyrtio år sedan. Det finns ingen chans att de kommer att åka fast, och hör sedan! Hon hotar Torsten till livet, att hon kommer att se till att Sigge och Håkan dödar honom, om han inte skärper till sig. Hon tar till hotparagrafen i Den Magiska Cirkelns stadgar och Torsten blir så småningom så skrämmd att han bryter ihop och gråter och kräks.

Lena håller hans panna när han kräker, hon stryker honom över håret och torkar hans mun med en näsduk när han är klar. Sedan säger hon åt honom att komma och sätta sig i bilen igen, och Torsten gör som han blir tillsagd. De kommer tillbaka till bilen och fortsätter mot Stockholm.

Här pausar vi igen för att återigen följa Älgjaktlagets exkursion i skogen. Älgjaktlaget är ute i skogen och man delar upp sig i tre grupper om fyra man plus före detta extra polisman Klintberg för sondera terrängen. Det är en ganska skrämmande uppgift att vara ute i skogen, visserligen beväpnade, men med vetskapen att det som man jagar har mer än sextio liv på sitt samvete. Sålunda tar man det lugnt och försiktigt och det tar lång tid att avancera genom torvmarken. Klintbergs lag får syn på den gamla älgjaktstugan och tar sig dit smygande. Där bryter vi och nu har ungdomarna precis kommit fram till Stockholm.

Sigge känner till ett litet pensionat i närheten av Odenplan där de skaffar en lägenhet. Håkan begär att bli avsläppt vid Odenplan och försvinner iväg. Han fick idén ur Sigges bok, Thurnemans första yoga-övning. Genom att på eget bevåg tillföra något till projektet hoppas han vinna Lena från Sigge. Han beställer en taxi från en taxistolpe och med hjälp av Sigges bok som han medför, kopierar han vartenda steg i det som på 30-talet kallades för Sörbomordet. Taxichauffören är en vänlig själ, 34 år och pratsam. Han inleder en konversation med Håkan som blir väldigt perplex – hur skall han uppträda mot en vänlig människa? Undan för undan bygger taxichauffören upp en bild av sig själv för Håkan, nästan som om han anade Håkans avsikter. Han berättar om sina barn, om sin fru och sina problem. Håkan får taxichauffören ut på småvägar utanför Stockholm, de irrar i koloniområden söder om stan för att hitta ett hus som Håkan påstår att han letar efter. Småningom tar han också mod till sig och skjuter taxichauffören i nacken, enligt manualen, dumpar honom i ett dike, gömmer taxin i en skogsdunge och tar sig till fots tillbaka till pensionatet i stan. När han väl kommer fram kollapsar han och berättar för Lena, Sigge och Torsten vad han har gjort. Lena tar honom i famnen och stryker honom över huvudet där han snyftar. »Såja, Håkan.»

Detta är scenen **YOGA-ÖVNING ENLIGT HÅKAN** och spelas med bara Håkan och taxichauffören.

Det kan mycket väl vara så att Håkan inte kan förmå sig till att ta livet av taxichauffören.

Beroende på om Håkan genomför mordet eller inte kan du behöva ta bort sidan H22 i Håkans rollhäfte.

När de lugnat ned Håkan och fått sig en bit mat är det dags för den sista genomgången av planen för sprängningen av centralposten och bankrånet. De skall placera ut tre laddningar på totalt femton kilo sprängämnen på centralposten att detonera i rusningstid. Denna avledande manöver kommer att köpa dem tid att genomföra rånet av Handelsbanken på Vasagatan. När rånet planerades var antalet poliser färre, färdmedlen likaså och långsammare. Dessutom fanns inte bevakningskameror. Detta bekymrar dem dock inte eftersom det är det sista de skall göra. Bevakningskameror är dessutom lätta att slå ut. Samtliga butikslarm kommer att gå av smällen och det kommer inte att vara några problem att råna banken »ifred». Eftersom det inte finns några planer efter detta absoluta datum är det heller ingen idé att oro sig. De kommer att ha mindre tid och tids nog kommer de att bli identifierade, men rånet utförs som konst, som en hyllning till Salaligan, som avantgardism. Enligt, i mesta möjligaste mån, manualen. Sigge tar fram kartorna över Handelsbankens lokaler som säkerligen förändrats något sedan 1930-talet och kartan över Centralpostkontoret.

Det gäller att placera laddningarna på sådana platser att huset inte helt rasar samman. Det viktigaste är att så många som möjligt blir skadade och att kaoset blir totalt. De studerar kartorna och väljer hur de skall gå till väga. De blir allt slarvigare nu, när de inte längre bryr sig om sig själva. Så småningom har de en plan som de

Sigge har en grundplan som de kan utgå ifrån om de vill eller göra en egen.

Även detta beroende på Håkans möte med taxichauffören och vilka relationer som utvecklats mellan Lena och Håkan i övrigt.

Detta är scenen **SEANS ENLIGT LENA** där Lena definitivt tar kontrollen och leder den sista seansen.

Detta är scenen **DRÖMSCEN #2**. Försök att i möjligaste mån skapa illusionen om att allt mellan seans ett och två faktiskt bara har varit en »ond dröm». Se till att denna scen drar ut på sig ordentligt, och att de får tala om hur hemskt allting har varit innan du drar dem tillbaka till den bistra verkligheten igen.

Detta är del fyra i scenariot där *gruppen* återigen skall återupprättas och spelarna har vägval och helt enkelt är mer eller mindre lyckliga människor.

Oavsett hypotes är det detta jag är ute efter: Låt spelarna *förstå* att de faktiskt har drömt allting, låt de hålla på med vad de vill en stund. Dock inte *för* länge så att de upplever det som om du förstör något när du drar dem tillbaka igen.

skriver ned och går igenom tills den sitter bergfast hos dem alla. De går och lägger sig, Sigge och Lena tillsammans, till Håkans stora sorg.

Sigge gör sig redo att älska med Lena en sista gång när Lena meddelar honom att hon ämnar sova med Håkan inatt. Och så försvinner Lena ut till Håkan, och lämnar Sigge ensam.

Klockan sju nästa morgon ringer klockan, men den enda som då fortfarande sover är Lena. Hon sover som ett barn, med ett leende på läpparna i soffan, men alla andra är redan uppe. De sitter och tittar på Lena, väl medvetna om att de saknar egna initiativ nu, att de bara är handlingsfattiga kroppar utan henne. Först när Lena vaknar kan de göra någonting.

De äter frukost tillsammans i tystnad och går igenom planen en gång till. Det är nästan bara Lena som äter också, ingen av de andra tycks kunna få ner någonting. När frukosten är överstånden börjar spelet. Det är dags att följa manuskriptet.

De samlas kring rökelsekaret från Sundsmargårdens lillstuga, håller litet av Thurnemans oljor i detsamma och placerar tändaren mitt under fatet. Lena ger dem varsin tablett ur Torstens rör och de håller varandra i händerna. Det är Lena som leder seansen nu. Lydigt sväljer de sina tabletter och håller varandra hårt i nyporna. Det är Lena pratar, hon leder dem varsamt in i drömlandet som Sigge och Thurneman före henne. Sakta försvinner världens alla konturer, ytorna blir skeva och grumliga, och snart är de alla hjälplöst sovande.

De vaknar nu ur den första drömmen från den första seansen. De är fortfarande kvar i Sundsmargårdens lillstuga och utanför är det morgon; daggen dunstar så sakteliga i sommarsolen. De tittar på varandra oförstående och kanske också lättade. Gudskelov! Vad gör de nu, hur väljer de nu, när de fått en ny chans? Nu när Lena kan kasta sig om halsen på Sigge, nu när allt bara var en dröm? Åker de som planerat till konditoriet, äter frukost och gör upp planerna på nytt, vänder de hem, eller någonting annat? De är fria att göra precis vad de vill, och jag fortsätter enligt hypotesen att de vänder hem igen.

De sätter sig i bilen, fortfarande glada och nöjda över att vara vid liv, att fortfarande ha vägval, att inte vara bundna till ett öde som är mångt starkare än vad de kan stå emot. De kanske analyserar sin märkliga dröm, och det faktum att de alla har haft samma dröm. Sigge undrar vad det egentligen kan ha betytt? Torsten pratar om att mycket kan ligga i det undermedvetna, mycket som bara väntar på rätt tillfälle att

presentera sig. Han undrar vad Jan Palach tänkte sekunderna innan sin död, om hans undermedvetna meddelade honom om det var rätt eller fel det han gjorde, om han fick dö med visshet. Håkan tittar på Lena, och tycker kanske att det är sorgligt ändå, att det bara var en dröm. Plötsligt uppenbarar sig rastplatsen och dasset. Lena måste gå, Sigge vet varför. De kör av vägen och in på rastplatsen. Lena försvinner in genom plåtdörren och lämnar de tre männen kvar i bilen. Efter en stund ropar hon på dem, »kom, fort, allesamman». De lämnar bilen och springer mot dasset.

När de kliver in genom dörren till dasset vaknar de på pensionatet i Stockholm. De har drömt att de hade drömt alltsamman, och är nu åter bundna i sina håglösa jag. Lena löser dem ur hypnosen och det är dags att ge sig av.

De tar en taxi till Centralpostkontoret, något som är speciellt jobbigt för Håkan. Taxichauffören frågar dem om de har »sett den här mannen» och håller fram ett fotografi på taxichauffören Håkan slog ihjäl föregående dag. Taxin anländer sedan centralpostkontoret och de kan gå in. Därinne ser det ut som på kartan, och snart kan de identifiera de platser på kartan där de bedömt att de kan lämna sitt tunga bagage. Torsten stannar kvar med en väska i fall att de andra väskorna skulle upptäckas. Hans uppdrag är i så fall att gena tvärs över gatan till Centralstationen och ställa väskan i vänthallen. En sprängning av Centralstationen ger knappast samma effekt, men bör vara tillräcklig för att åtminstone köpa ett par minuters tid. Lena kramar om Torsten när de lämnar honom där med väskorna, och de försvinner längs Vasagatan mot Handelsbanken.

När de lämnat Torsten på Centralposten och går mot Handelsbanken bryter vi för den sista scenen i parallellhandlingen CG och Jörgen. CG och Jörgen har nu letat sig fram till Sigges lägenhet. De bryter upp dörren och möts av synen att någon har apterat dörren. Det leder en sladd från ett batteri till en dynamitladdning på hallmattan. Den sprängs inte. Laddningen är otroligt amatörmässigt tillverkad och även om batteriet inte tagit slut är det tveksamt om den överhuvudtaget hade smält.

Poliserna pustar ut och börjar så sakteliga leta igenom lägenheten. Meningen är att de skall hitta Sigges Salaligansamling och titta litet i den. Kanske hittar de förteckningen över brotten eller inte. Det överlämnar vi till spelarna. Någon gång under scenen bryter vi och tar oss tillbaka till Bankrånet. Förhoppningsvis har spelarnas tilltro till Sigges sprängämnesexpertis minskat kraftigt, något som snart skall tas ur dem eftersom nästa scen inleds med en explosion.

När spelarna skall sövas skall de sitta på var sin stol som du lämpligen ställer i en cirkel eller halvcirkel. Toalettstolarna står på rad. När de sätter sig på dessa toaletter kommer de tillbaka till pensionatet. Om det uppstår problem med att få dem att sätta sig alla samtidigt kan man lämpligen ta tillbaka dem i bilen, eller när de kliver ut från dasset. Åtminstone skall spelarna ha glömt stolcirkeln när det blir dags att sätta sig igen.

Detta är scenen **TAXI TILL CENTRALPOSTEN**, ytterligare en ganska kort scen. Finns det inga spänningar mellan rollerna (eller om spelarna är så trötta att du inte kan skapa några) har scenen ingen drivkraft och bör således skäras ned så mycket som möjligt. Ett slags farväl till Torsten på posten kan dock vara på sin plats.

Om Håkan *inte mördade en taxichaufför* är det samma chaufför när de skall åka till centralposten.

Nu återgår stämningen till att vara desperat och tryckt igen. De är inga lyckliga människor och *gruppen* existerar inte.

Detta är scenen **HEMBESÖK HOS SIGGE**. Denna scen bör göras kort eftersom den starkt liknar föregående scen med **CG** och **JÖRGEN**. Observera sprängladdningen som inte går av och att polisen nu hittar alla material om Salaligan.

Låt också **HEMBESÖK HOS SIGGE** ge intryck av att Sigges sprängämnesexpertis är allt annat än vad de just nu behöver. Denna scen spelas direkt före bankrånet.

Detta är scenen **BANKRÅNET**.

På posten upptäcks väskorna och Torsten måste gå över till Centralstationen och låsa in resterande två väskor i en förvaringsbox. Först hittar han inga mynt, och sedan fumlade han med ett länge innan han får in väskan. Han springer från stationen, men det är för sent. Väskorna sprängs och så även Torsten. (Såvida inte något händer med *både* Sigge och Håkan, se ovan.)

Efter denna scen spelas scenen **ÄLGJAKTLAGET #3**.

Därefter avslutar du scenariot med att läsa **AVSLUTNINGSTEXTEN**.

Vem av männen som är i stugan beror på hur scenen **BANKRÅNET** slutade. Det kan alltså vara vem som helst men i detta ramverk är det Håkan.

Sigge, Lena och Håkan kliver in genom dörren precis klockan tre minuter över tolv och mycket riktigt smäller det längre ned på Vasagatan två minuter senare. De flesta springer ut på gatan för att se efter vad som händer, och då passar de på att regla dörren, inifrån och meddela att det finns en bomb i rummet. Alla skall lägga sig ned på mage på golvet och alla kassörskor skall omedelbart ställa sig upp med händerna över huvudet. Lena sköter hand om människorna i kundlokalen medan Håkan och Sigge tar sig över diskarna och knuffar sig fram till valvet. Mycket kan hända nu. Både Håkan och Sigge är vanvettigt förälskade i Lena och båda kan komma på tanken att ta livet av den andre när de är utom räckhåll för Lenas blickar, inne i valvet. De kan till och med komma att ta båda sina liv, eller helt enkelt satsa på att leva båda två. I värsta fall kan Lena få för sig att göra någonting dumt. Förhoppningsvis tar Håkan livet av Sigge.

De tar bara en symbolisk summa och försvinner sedan ut genom bankens portar. Om båda männen är vid liv tar en av bankens väktare upp jakten på dem och skjuter efter dem och träffar Sigge i benet. Sigge skriker till och ramlar ihop. »Lena» vrålar han och Lena vänder sig om springer emot honom. När hon är bara en meter ifrån honom skjuter hon honom i ansiktet och försvinner sedan tillsammans med Håkan. Annars försvinner Lena med Sigge i folkvimlet.

Om ingen av männen kom levande ur banken möter Lena upp med Torsten på pensionatet vid Odenplan, annars har Torsten stannat med väskorna och stigit till väders med desamma.

Här är huvudhandlingen slut och vi avslutar scenariot genom att spela parallellhandlingen om Älgjaktlaget. De har just hittat en stuga och tar sig dit smygande. När de kommer inom 30 meter blir det bekräftat att stugan är bebodd, eller åtminstone nyligen bevisad. I myren hittar de klädesplagg, ett efter ett. Strumpor, skor, byxor, en t-tröja, en till, och alldeles intill stugan ett par kalsonger och ett par trosor. De flinar litet, och slappnar av. Detta kan aldrig vara vad de letar efter. Plötsligt får de höra stönande inifrån stugan, dovt och oregelbundet, och upphör strax. Någon kikar in genom en springa i planket och ser en baksidan på en naken, ung man.

Eftersom de inte väntar sig ungdomar kan de kanske vända om och gå därifrån, storma stugan eller något annat. Oavsett vad de väljer bryter spelledaren scenariot direkt när de beslutat vad de skall göra.

Kroppen de såg tillhör naturligtvis Håkan (alternativt Torsten eller Sigge, beroende på vad som hänt ovan) och vad jägaren som kikar mellan plankorna inte ser är kroppens huvud som är sönderskjutet. Stönandena kommer från Lena som dinglar i

ett rep i taket. Hon sträcker sig desperat efter något att gripa tag i. Hon ser att någon kikar in, men kan inte få fram ett ljud. Snart rosslar hon bara, benen slutar sparka. Lena är död och **Salaligan** är slut.

Om scener och scenövergångar

SALALIGAN ÄR TILL stor del uppbyggt av ett antal scener som löper efter varandra i kronologisk ordning. Utöver detta finns det ett antal parallellhandlingar som inte alltid utspelar sig samtidigt som scenariot i övrigt. Samtliga scener finns kortfattat beskrivna i scenhäftet.

Varje scenbeskrivning innehåller följande information: *En kort beskrivning av scenens innehåll och utkomst som är avsedd att komplettera texten* *Scenariot i korthet; En förteckning över ingående roller och vem som spelar vilken roll; Hur scenen skall inledas och avslutas; Vad spelledaren skall tänka på eller inte får glömma under scenen samt övriga kommentarer.*

Scenerna i huvudhandlingen är avsedda att glida in i varandra på ett sådant sätt att det liknar traditionellt icke-scenbundet rollspel: telefonsamtal som slutar med att rollerna bestämmer att de skall träffas övergår i scenen där de faktiskt träffas, scenen Ankomst till Sundsmargården följer på bilfärdens slut etc. Avsikten är att *minimera antalet hopp i tid och rum under scenariot*. De enda scener som verkligen bryter mot detta är parallellhandlingarnas scener som ofta flyttar spelets fokus till en annan plats och ibland också till en annan tid. När dessa parallellhandlingar är till ända återgår spelet till den föregående situationen om inte annat anges. Var därför uppmärksam på när och var en speciell scen utspelas. Klockslag är ofta att vara litet för detaljerad, men försök att hålla reda på vilken dag det är.

Scenövergångarna går ofta till så att du läser en text av något slag eller berättar någonting. Detta är i syfte att så smidigt som möjligt föra spelarna genom tids- och rumshopp eller bara för att skänka kommande scen en speciell stämning eller på annat sätt föra in viktig information. Scenerna slutar egentligen inte utan övergår bara i andra scener. Observera att alla spelare inte är aktiva i alla scener men att de som inte är aktiva absolut inte skall förpassas ut i någon enslig korridor eller på annat sätt inte få se vad som händer i spelet. I dessa fall är dessa spelare »åskådare» av vad som händer på »scenen». De måste alltså skilja på vad deras roller vet och vad de som spelare vet om handlingen. Eftersom **Salaligan** inte är ett scenario där spelarna skall »vinna» över varandra, scenariohandlingen eller spelledaren, borde det inte finnas någon sådan drivkraft och detta borde följaktligen inte heller vara ett problem. Du

Denna text handlar om hur scenerna i scenariot skall övergå i varandra och hur spelledaren skall förhålla sig till detta.

Scenariot kan också spelas mycket lösare i en form där spelarna själva bestämmer helt fritt vad som skall hända och spelledaren försöker använda de viktigaste diskussionerna från scenerna till att styra scenariot. Oavsett vilken form man vill använda är det bra att läsa båda eftersom de är relevanta för varandra.

Avsikten är att minimera hoppen i tid och rum för att ge en känsla av att scenariot sitter ihop.

Naturligtvis är det otroligt viktigt att man ser till att klippa scener som inte bär. **Salaligan** behöver inte nödvändigtvis ta fem timmar att spela. Dra alltså inte ut på det för att »fylla tidskvoten»!

Monologerna är minst lika viktiga som scenerna att hålla lagom långa.

bryter scenerna när du vill, det vill säga, när du tycker att en scen är »klar» och för då över handlingen i nästa scen. Detta kan även sköta sig självt beroende på spelarna. Var alltså lyhörd för när en scen inte bär längre och när spelarna bara »går på tomgång». För många sådana scener eller för långa döda scener förstör hela upplevelsen av scenariot. Gör alltså precis som du vill. Hoppa över scener eller uppfinn nya. Se bara till att spelarna inte blir förvirrade eller tolkar villkoren i häftet fel.

Monologerna

SALALIGAN INNEHÅLLER FÖRUTOM scenerna ett antal *monologer*. Detta är scener för endast en roll eller spelare där rollens tankar och funderingar presenteras som en monolog. Spelarna kan få antingen färdigskrivna textstycken eller bara riktlinjer. I bägge fallen skall det existerande materialet broderas ut samtidigt som det läses högt för samtliga andra spelare och spelledare. Vem monologen vänder sig till beskrivs också. Man kan till exempel tänka sig att Torsten har en monolog i vilken han vänder sig till Nina (hans flickvän) eller att Sigge har en monolog där han vänder sig till den döde Thurneman. Man kan även tänka sig att man vänder sig till en anonym publik.

Monologerna är svåra, både för spelare och för spelledare. Spelaren måste exponera rollens innersta på ett förtjänstfullt sätt och spelledaren måste bedöma hur han gör detta. Speciellt egotrippade spelare som älskar att höra sin egen röst kan läsa monologer som är mycket längre än vad de borde vara. Högst en eller ett par minuter orkar de andra spelarna lyssna. Efter en eller ett par minuter brukar även kvaliteten på monologen ha blivit avsevärt sämre. Låt spelarna hållas så länge de gör bra ifrån sig och de andra spelarna är intresserade. I **Salaligan** kommer vid ett tillfälle fyra monologer på rak arm och då måste man även väga in detta när man avgör hur länge man skall läsa monolog. *Se alltså till att ta död på monologerna i tid.*

Spelledarens uppgift

I **SALALIGAN** ÄR spelledarens uppgift i stort sett den traditionella. Dock finns det väldigt få spelledarstyrda roller i scenariot såvida du inte skriver in nya och egna. Som spelledare är det din uppgift att föra handlingen vidare genom att se till att scenerna betas av i tur och ordning i enlighet med vad som sagts ovan. Jag behöver inte orda mer om detta.

Scenerna går i stort sätt ut på att rollerna befinner sig i en situation, med vissa stämningar och vissa intentioner. Det är din uppgift att se till att rollerna utvecklas så som det är avsett i scenariot. Om du spelar med rollhäften sköts detta till stor

del av dessa, men rollhäftets syfte är mer att försätta spelaren i rollens humör, att se till att spelaren kommer rätt in i scenen. Texterna i rollhäftet skall snarare komma som en bekräftelse på en utveckling och inte som en fingervisning till spelaren om möjligt. Detta sköter du dels genom att föra in element i spelet som styr det enligt Scenariot i korthet och genom att anta en speciell roll. Avsaknaden av spelledarstyrda roller ger dig nämligen möjligheten att vara *författaren* (eller kanske skall jag säga återberättaren). Författaren är scenariots skapare. Han är en person som står utanför scenariot och utanför rollernas uppfattningsförmåga och som talar med spelarna; inte som en spelledare utan som en roll. Författaren sitter hela tiden och lyssnar – både på spelarna och på deras roller. Han inflikar kommentarer och har åsikter om spelarnas agerande, berättar hur olika roller mår eller känner sig, eller förmedlar tankar om tiden och om världen de befinner sig i. Det är ofta ganska osäkert vem författaren riktar sig till. Har du spelat eller spellett Floden Sover eller Resenärer har du redan träffat författaren och då vet du vem han är.

Författaren är alltså som en slags spelledare, med skillnaden att han faktiskt kan existera på vilken nivå som helst. I själva scenariot, som en person i rummet där spelarna sitter, eller som en röst från någonstans. Författaren inflikar plötsligt: *»Torsten kände sig utlämnad, övergiven. Lena hade honom i ett polisgrepp och tänkte uppenbarligen inte släppa taget. Han började skaka och gråta, utan att kunna hejda sig. En ganska naturlig reaktion, på det hela taget.»* Han kan även huka sig ned bredvid en spelare och tala till honom: *»Tycker du inte att Lena har blivit hård och kall? Hon liksom nonchalerar dig, märker du inte det?»* När en roll berättar något för de andra rollerna kan han också säga: *»Det var tydligt att han ljög»,* eller *»Detta är naturligtvis inte sant»*. Författaren är till skillnad från spelledaren inte opartisk och utan ställningstagande, och han pratar alltid utifrån sin egen synvinkel.

Författaren bör tala ganska mycket, ungefär hälften så mycket som den spelare som pratat minst. På så sätt vänjer sig spelarna vid hans eviga kommentarer och inflikningar. De lär sig att ignorera dem när de inte tillför något annat än stämning och lyssna när de är relevanta. På detta sätt blir det också lättare att styra spelet eftersom författaren pratar hela tiden. Det kommer inte att vara lika tydligt vad som är en direkt fingervisning (om sådana behövs) och vad som bara är en kommentar eller en reflektion. Författaren har två monologer i **Salaligan** där han förekommer och talar om tiden och om händelserna i scenariot. Låt spelarna lära känna författaren så att dessa monologer kan flyta in i den övriga stämningen.

Det finns ingenting som hindrar **FÖRFATTAREN** (se nedan) att gå in och medverka i en monolog.

Försök att anta roller an av **FÖRFATTAREN** så fort som möjligt, gärna direkt under spelarsamlingen. Gör författaren till någon annan än du, lätt disträ och framförallt ganska abstrakt.

Om de två spelformerna

EFTERSOM SALALIGAN ÄR ett rollspelsscenario finns det naturligtvis en uppsjö olika sätt att spela det på. Scenariot har en ganska hårdlödd historia och litet beroende på spelledare, spelare och hur man spelar scenariot kommer denna historia att te sig ut olika i spelet. Naturligtvis går det att lämna ut rollerna och sedan spela helt fritt, men spelledaren kommer då att få det svårt att hålla sig till historien. Detta kan man ta på åtminstone två olika sätt: antingen tycker man att det är bra – spelarna skall inte behöva begränsas av en historia, och spelar sålunda **Salaligan** helt fritt. I detta fall är det rollerna och spelarmaterialet som är det som **Salaligan** har att erbjuda en spelgrupp. Men man kan också tycka att det är intressant att försöka förmedla den tänkta historien till spelarna och i så fall kan man vara intresserad av de verktyg som scenariot innehåller – de två spelmodellerna. **Salaligan** innehåller två spelmodeller nämligen Rollhäftesmodellen och Rollkortsmodellen. Dessa två presenteras nedan. Man kan som sagt förstås välja att spela **Salaligan** utan någon av dessa och det enda som man då får ut av scenariot är spelarmaterialet, rollerna och eventuellt inspiration och en enstaka scen ur scenhäftet.

Naturligtvis skall du använda den modell som du som spelledare tycker passar *dig* bäst. Du kan även dröja med att besluta dig tills du pratar med ditt lag och därefter avgöra vad som passar dem bäst. Du kan som sagt också göra på något helt annat sätt än de två modellerna om du tycker att det är bättre. Under ett testspel framkom från en spelare idén att dela upp scenariot i två delar där den första, till och med monologerna, spelades *med rollhäften* och den senare *med rollkort*. Om du har möjlighet att testspela scenariot innan konventet kan du experimentera med modellerna så att de passar dig.

Rollhäftesmodellen

ROLLHÄFTESMODELLEN ÄR **SCENARIOTS** grundmodell. Varje spelare får ett häfte för den speciella roll som spelaren skall spela där varje sida presenterar rollens tankar och reflektioner inför varje kommande scen. Denna information presenteras dels i punkter men också i löptext litet beroende på vilken effekt som avses, t.ex. ren information, spelfart eller stämning. Eftersom rollhäftesmodellen är scenariots grundmodell är det denna som refereras till oftast i scenariot, men det är minst lika spelbart med Rollkortsmodellen.

Rollhäftesmodellen läser också upp scenariot i scener där varje scen spelas i den ordning som de är presenterade i scenhäftet för att dessa skall överensstämma med ordningen i spelarnas rollhäften. Ibland kan sidor i ett rollhäfte behöva plockas bort,

men jag har försökt att minimera sådana situationer. Varje sida i ett rollhäfte har rollens begynnelsebokstav och sidnummer så att det skall vara lätt att sortera dem om de skulle komma i oordning.

Rollkortsmodellen

ROLLKORTSMODELLEN GÖR SCENARIOT litet friare. Tanken är att lösgöra scenariot från scenformen och låta spelarna agera ganska fritt förutom i scener som ligger i parallellhandlingarna. Rollkortsmodellen delar upp scenariot i nyckelpunkter (som tyvärr på grund av tidsbrist till mångt och mycket överensstämmer med scenerna i scenhäftet). Tanken är att spelarna och spelledaren så småningom kommer att försätta sig i en situation där en av nyckelpunkterna passar in, och då kan spelledaren plocka fram rollkort och ge till spelarna för att föra handlingen vidare. Rollkorten är ett sorts destillat av rollhäftena, är tre gånger färre och tre gånger så små. De innehåller i stort sätt bara punktlistor. Rollkorten är heller inte knutna till varandra med villkor vilket gör att de inte har någon inbördes ordning. Alla kort behöver heller inte användas. De är tänkta som ett stöd till spelarna och spelledaren som är så beskaffat att det så litet som möjligt stör flytet i spelet. Om mer tid funnits hade de säkerligen gått att komprimera ytterligare.

Att dra nytta av de båda modellerna

BÅDA MODELLERNA DRAR nytta av varandra. Spelar man med Rollhäftesmodellen är nyckelpunkterna i Rollkortsmodellen en bra kortformslista över scenariot som kompletterar scenhäftet, och rollkorten är bra för spelledaren att läsa för att se vad spelarna får för viktig information när de läser sina rollhäftena i en viss scen. Spelar man Rollkortsmodellen använder man sig gärna av scenhäftet för att få en inblick i hur scenerna föreslogs fungera och dessutom använda lästexter till åtminstone parallellhandlingsscener. Naturligtvis kan man spela helt efter scenerna även med rollkorten. Det man då har förlorat är friheten från scenmodellen (till viss del) men man har fortfarande vunnit mindre avbrott i spelet.

Verklighetsanknytning

SALALIGAN OCH DEN MAGISKA CIRKELN har existerat i verkligheten. Deras brott, genomförda såväl som planerade är autentiska och så är också historierna om seanserna, deras stadgar och nästan alla namn. Viss modifikation har gjorts för att passa scenariot. Historien om kopieringen av dåden är (vad jag vet) helt fiktiv.

Det finns naturligtvis ingenting som hindrar att du sätter samman ett eget musiktema till **Salaligan**. Det som tillverkas kommer att diskuteras på plats. Meddela gärna Tobias om detta och, om möjligt, ta med extrakopior.

Ljud och musik

SCENARIOT HAR ETT musiktema och ljudeffekter på CD-skivor och band. För att dra nytta av detta måste du alltså ha tillgång till både en CD-spelare och en bandspelare. Du kommer att få skivor och band innan scenariot så att du därifrån kan avgöra om det är värt att släpa med din dyra stereo eller inte.

Om Sigges Salaligan-samling

Scenariot innehåller en hel del information om Salaligan och deras verksamhet. Denna är presenterad som »Sigges Salaligan-samling» och är essentiell för scenariot. Meningen är att först Sigge men sedan också Lena och till slut Håkan skall använda sig av denna och på så sätt se hur de skall gå vidare i scenariot. Detta material är ännu viktigare om man spelar med rollkort eftersom ingen information kommer genom rollhäften.

Till en början är det viktigt att Sigge läser en del ur detta material så att han vet litet om Salaligan och hur olika saker skall gå till. Sigge bör veta tillräckligt mycket för att kunna berätta litet om ligan för Lena, Håkan och Torsten och hur ligan bildades så att han kan kopiera detta i scenen Bildandet av Den Magiska Cirkeln. Så småningom bör han också titta på seanserna för att veta hur dessa skall genomföras. Det finns mer material som är relevant så småningom såsom planerna för polismorden i Sala och planerna för sprängningen av Centralposten på Vasagatan i Stockholm. Försök få spelarna att läsa materialet i spelet så mycket som möjligt. Sigge ser det som en sorts bibel.

Sigges Salaligan-samling:

- ◆ En beskrivning av Sigges färdplan för scenariot
- ◆ En förteckning av mord och brott Salaligan begick
- ◆ En beskrivning av planerna på polismorden
- ◆ En beskrivning av planerna på centralposten
- ◆ Karta över polisstationen i Sala
- ◆ Karta över Centralposten i Stockholm
- ◆ Karta över Handelsbanken i Stockholm
- ◆ Hur seansen skall gå till

Du kommer bara att få texterna i detta material i förväg. Materialet skall i mesta möjligaste mån raffinerats för att se mer autentiskt ut och detta arbete kommer inte att vara klart förrän i juni. Du kommer att få det färdiga materialet på konventet.

Scenförteckning

Namn	Spelarroller	Spelledarroller
<i>Författarens monolog #1</i>	<i>Lästext</i>	
Sigge + Lena = Sant	SLHT	
Middag hemma hos Lena	LHJG	Lenas pappa
Sigge och Lena i säng	SL	
Bildandet av Den Magiska Cirkeln	SLHT	
<i>Författarens monolog #2</i>	<i>Lästext</i>	
Avfärd	SLHT	Lenas pappa
Väggkrogen	He Ha Pb Ni	
Håkan och Sigge i bilen #1	SH	
Lena och Torsten på Toaletten #1	LT	Toalettbesökare
Ankomst till Sundsmargården	SLHT	Mathilda Sjöström
Seans enligt Sigge	SLHT	
Drömscen #1	SLHT	
Polismordens planerande	SLHT	
<i>Torstens monolog</i>	<i>Lästext</i>	
<i>Lenas monolog</i>	<i>Lästext</i>	
<i>Sigges monolog #1</i>	<i>Lästext</i>	
<i>Håkans monolog</i>	<i>Lästext</i>	
Hem till Sundsmargården	SLHT	
Lena spelar ut Sigge	SL	
Lena fångar Håkan	LH	
<i>Älgjaktlaget #1</i>	<i>Lästext</i>	
Mathilda Blomkvists stuga	LT	
Hembesök hos Torsten	CGJr	
Bilfärd mot Stockholm	SLHT	
Håkan och Sigge i bilen #2	SH	
Lena och Torsten på Toaletten #2	LT	
Älgjaktlaget #2	Pa Lj Jh Be	Klintberg
Yoga-övning enligt Håkan	HTc1	
Planerandet av Centralpostsprängningen	SLHT	
Seans enligt Lena	SLHT	
Drömscen #2	SLHT	
Taxi till Centralposten	SLHT	Taxichaufför 2
Hembesök hos Sigge	CGJr	
Bankrånet	SLH	Bankpersonal och -kunder
Älgjaktlaget #3	Pa Lj Jh Be	Klintberg
<i>Avslutningstext</i>	<i>Lästext</i>	

Legend

S	Sigge
L	Lena
H	Håkan
T	Torsten
He	Hermansson
Ha	Hammerdahl
Pb	Palmgrens bror
Ni	Nilsson
Pa	Palmgren
Lj	Ljunglöf
Jh	Johansson
Be	Beckman
Tc1	Taxichaufför #1
CG	CeGe
Jr	Jörgen