

Det finns två typer av scener: STÄMNINGSCENER och HINDERSCENER. Det är upp till scensättaren att avgöra vilken typ av scen som lämpar sig bäst.

### Hinderscener

HINDERSCENER fokuserar på någon form av HINDER som står i vägen för seniorerna. I HINDERSCENER bör samtliga seniorer vara närvarande.

Scensättaren beskriver HINDRET som SENIORERNA behöver ta sig förbi och sedan är det upp till gruppen att hitta ett sätt att överkomma HINDRET. Även spelaren som har satt scenen kan delta i lösningsförsöken.

Scenen pågår tills någon har lyckats överkomma HINDRET, eller tills det att alla SENIORER har gjort SORTI.

### Stämningsscener

I STÄMNINGSCENER förekommer inget HINDER, utan som namnet antyder fokuserar de på just stämning. Det kan exempelvis röra sig om en överblick av skeenden, eller om ett samtal mellan SENIORER. I STÄMNINGSCENER behöver inte samtliga seniorer nödvändigtvis vara närvarande.

### Första scenen

En spelare inleder med att sätta en etablerande STÄMNINGSCEN på ålderdomshemmet. Scenen bör ge en introduktion av respektive SENIOR och deras situation på hemmet. Den kan även handla om hur SENIORERNA planerar sitt UPPTÅG.

### Sista scenen

Om SENIORERNA har lyckats med sitt UPPTÅG beskriver ni gemensamt en avslutande överblick av upplevelsen. Eventuellt kan ni även beskriva en epilög – eller så lämnar ni det öppet.

Om samtliga SENIORER har gjort SORTI är spelet över och ni beskriver då eftermälet i en epilög.

*Svanesång* är ett metaforiskt uttryck för en sista ansträngning innan döden. Det är också ett spelledarlöst rollspel om drömmar och upptåg på ålderns höst. Genom samberättande, regler och slumpelement skapar och upplever ni en improviserad berättelse tillsammans. Det är tänkt som ett lättsamt och humoristiskt spel – men det kan även bjuda på dystra stunder, eller hjärtliga och vackra ögonblick.

### Vad behövs?

- 2–5 spelare.
- Omkring två timmar.
- Två sexsidiga tärningar.
- Anteckningskort och pennor.



Skrivet som 1000-ordsrollspel till en forumtävling på [rollspel.nu](http://rollspel.nu)

SPELDESIGN, TEXT OCH FORM: Lucas Falk  
FOTOGRAFIER: pexels.com, Max Pixel  
TYPSSNITT: Cocon, Aleo, Gill Sans

Baserat på *StoryTale Engine*



[www.blackfiskforlag.com](http://www.blackfiskforlag.com)



# SVANESÅNG

ETT ROLLSPEL OM UPPTÅG PÅ ÅLDERNS HÖST

LUCAS FALK

## INLEDNING

Ni gestaltar varsin skröplig SENIOR på ett äldreboende. Vardagen är grå och enformig och ni drömmer om ett riktigt äventyr – något som får blodet att pumpa ordentligt igen. Därför har ni planerat ett rejält UPPTÅG som ska bli av om det så är det sista ni gör. Vilket det faktiskt finns en överhängande risk för...

## UPPTÅGET

Prata ihop er om ett UPPTÅG – en eskapad som SENIORERNA vill uppleva tillsammans. De bör vara mer eller mindre överens, även om variationer kan förekomma. Kanske är UPPTÅGET något de aldrig har fått tillfälle att göra, eller något de vill hinna göra en sista gång.

Exempel på UPPTÅG kan vara *Segla på havet*, *Se Paris*, *Gå på tivoli*, *Hälsa på barnbarnsbarnen*, *Hoppa fallskärm* eller *Besöka vänner och käras gravar*.

## SENIORER

### Namn

Exempel kan vara *Sture*, *Gerda*, *Bengt*, *Ingrid*, *Folke*, *Ann-Britt*, *Gösta*, *Agda*, *Lennart*, *Margot*, *Rune* eller *Solveig*.

### Egenskaper

SENIORER utgörs av tre olika EGENSKAPER: PERSONLIGHET, YRKESFÖRFLUTET och HJÄLPMEDEL. Dessa EGENSKAPER beskriver SENIOREN, men de ger hen även ökad möjlighet att överkomma HINDER (se nedan).

Exempel på PERSONLIGHETER kan vara *Vänlig*, *Förvirrad*, *Vresig*, *Trött*, *Busig* eller *Formell*.

Exempel på YRKESFÖRFLUTNA kan vara *Lärare*, *Militär*, *Försäljare*, *Tjänsteperson*, *Sjukhuspersonal* eller *Akademiker*.

Exempel på HJÄLPMEDEL kan vara *Käpp*, *Hörapparat*, *Rollator*, *Mystofflor*, *Löständer* eller *Elscooter*.

### Relationer

Kom överens med spelarna som sitter bredvid dig om relationer mellan era SENIORER. Övriga SENIORER är nya bekantskaper på äldreboendet.

Exempel på relationer kan vara *Skolkamrater*, *Rivaler*, *Gamla kollegor*, *Hjärtevänner*, *Syskon* eller *Gamla grannar*.

## HINDER

Under UPPTÅGET kommer SENIORERNA att stöta på HINDER som står mellan dem och deras mål. Antalet HINDER bör vara *dubbelt så många som antalet spelare*.

Exempel på HINDER kan vara *En välvillig boendepersonal*, *En rejäl avspärrning*, *En hånfull polis*, *En besvärlig släkting*, *En vaksam passkontrollant* eller *Modern teknologi*.



### Överkomma hinder

För att försöka överkomma ett HINDER behöver en av SENIORERNA först komma på en passande lösning – som ser till att alla i gruppen kan ta sig förbi HINDRET. Sedan slår den spelaren två sexsidiga tärningar.

Använder SENIOREN en lämplig EGENSKAP i försöket får hen **+2** på tärningslaget. Respektive EGENSKAP kan dock bara användas en gång per SENIOR och UPPTÅG.

Blir resultatet **7 eller högre** är HINDRET överkommet. Annars har försöket misslyckats och någon annan i gruppen får komma på en ny lösning och slå ett nytt tärningslag. Oavsett – beskriv vad som händer.

### Misslyckande

När en SENIOR misslyckas *första gången* får hen en KRÄMPA. KRÄMPAN ger SENIOREN **-2** på alla framtida tärningslag.

Exempel på KRÄMPOR kan vara *Blodtrycksfall*, *Ryggskott*, *Artrös*, *Magsår*, *Demens* eller *Hjärtsvikt*. Beskriv vad som händer och skriv ned KRÄMPAN på SENIORENS anteckningskort.

När en SENIOR misslyckas *andra gången* gör hen SORTI. SORTIN innebär att den SENIOREN är ute ur berättelsen och har misslyckats med UPPTÅGET.

Exempel på SORTI kan vara *Infångad*, *Hjärtinfarkt*, *Bruten lårbenshals*, *Arresterad*, *Stroke* eller *Amnesi*. Beskriv vad som händer.

## Hjälp

Det är möjligt för andra SENIORER att HJÄLPA vid ett lösningsförsök. Beskriv hur det går till. Den som blir HJÄLPT får **+1** på tärningslaget. Vid misslyckande får dock även den hjälpende SENIOREN en KRÄMPA, alternativt gör SORTI.

## Svanesång

En SENIOR kan välja att göra sin SVANESÅNG. Det innebär att hen uppoffrar sig för att automatiskt överkomma HINDRET, men även att hen gör omedelbar SORTI. Beskriv hur det går till.

## SCENER

Att sätta en scen görs genom att en spelare beskriver *var SENIORERNA är*, *när det händer*, *vilka* som är där och *vad de gör*. Andra spelare är fria att inflika detaljer – särskilt gällande sina respektive SENIORER. Den spelare som sätter scenen är även huvudansvarig för att fördela gestaltningen av eventuella övriga personer i scenen. När scenen är utspelad går turen över till spelaren som sitter till vänster, som får sätta nästa scen – och så vidare.

Om en SENIOR har gjort SORTI tar den spelaren över som scensättare i fortsättningen, samt som gestaltare av övriga personer som SENIORERNA stöter på. Om flera SENIORER har gjort SORTI ansvarar de spelarna tillsammans för att sätta scener och gestalta övriga personer.

