

Salaligan

ETT SCENARIO I ALL ENKELHET AV TOBIAS WRIGSTAD

SPELARINTRODUKTION

STOPP DÄR! Innan du kastar dig över din rollbeskrivning och antar rollen av Torsten, Håkan, Lena eller Sigge är det ett par saker som jag borde göra klart för dig; ett par saker du borde veta innan vi sätter igång.

Salaligan är uppdelat i ett antal scener som introduceras mer eller mindre transparent. Detta innebär i klartext att vissa scener tydligt introduceras, t.ex. genom att spelaren läser en text, medan vissa scener helt stilla glider in i varandra. Om du har spelat t.ex. REGN eller Floden Sover är detta inget helt nytt grepp, och har du inte det skall du inte oroa dig, det tar inte lång tid att fatta galoppen.

För att du skall förstå när handlingen plötsligt ändras, eller om vi gör hopp genom tid och rum, måste du vara lyhörd och lyssna på vad spelledaren säger. Om spelledaren lite snyggt försöker vända på steken måste du förstå det och inte sabotera, eller göra det svårare för honom. Med detta inte sagt att du måste vara tyst så fort spelledaren öppnar munnen, snarare tvärtom, men lyssna noga på honom: Försöker han bara smyga in en kommentar eller läser han direkt ur papperet? Har han väntat på en sekunds tystnad för att deklamera något när alla lyssnar, eller försöker han väsa något som riktar sig till endast en spelare? I vissa fall bör du ge honom det spelrum han vill ha och i andra fall bör du prata på och låtsas som om inget har hänt; du förstår säkert vad som gäller när, fråga annars din spelledare innan ni sätter igång!

Olika roller

BLI INTE ÖVERRASKAD om du plötsligt blir pådyvlad en ny roll mitt i scenariot! Plötsligt förväntas du byta roll från Dödgravaren Bengt Janson till VD för Svenska Rymdaktiebolaget Jörgen Hamilton. All information som du behöver får du av spelledaren och du behöver inte be spelledaren om extra rollpapper eller liknande.

Tycker du att informationen är tunn är det meningen! Vissa roller är avsiktligt fåordiga och det är då din uppgift att brodera ut av bästa förmåga.

Så mycket för den kronologiska ordningen!

IBLAND INNEHÅLLER ROLLEN textavsnitt som skildrar reaktioner eller liknande på sådant som ännu inte har hänt. Förstår du alltså inte vad som avses kan det mycket väl bero på att det anspelar på något som ligger framåt i tiden. Var då bara lugn och luta dig tillbaka, alla pusselbitar kommer att falla på plats och plötsligt blir den kluriga meningens innebörd självklar! Var självsäker och lita på dig själv, fråga inte spelledaren om alla underligheter, passet är inte hur långt som helst.

Onödiga meta-element

SOM KOMPOSITÖR HAR jag in i det längsta försökt undvika meta-element, det vill säga frågor och handlingar som sker *utanför scenariot*. Ett exempel på detta är rollkortet eller rollhäftet och den individuella bläddringen (som du snart skall få bekanta dig med). Detta system faller naturligtvis inte alla i smaken, men det har hittills fungerat väldigt bra i andra scenarier som använt samma teknik, och väldigt få kommentarer har fällts utanför spelet. Vad jag försöker säga är att jag vill försöka minska alla händelser som inte ingår i scenariot, skämt utanför spelet, onödiga kommentarer med mera. Det har varit mitt mål som kompositör, men det finns ingenting som säger att ni måste göra detsamma. Om er spelstil innehåller kommentarer, skämt, etc. utanför spelet är jag den sista att försöka ändra den. Min förhoppning, som jag förmodligen delar med alla andra scenariokompositörer, är att vad jag tycker är roligt även skall kunna roa er och i detta fall ingår ett försök att eliminera allt som uttryckligen inte är del av scenariot.

Handlingsfrihet

I SALALIGAN ÄR mycket löst definierat, och det betyder att mycket som kunde ha specificerats med flit har utelämnats. Dessa luckor är till för att fyllas med din fantasi – vill du plocka upp ett fullt whiskyglas som någon glömt på bordet utan att spelledaren uttryckligen sagt att ett sådant finns; känner du behov av en vägkrog längs riksvägen; vill du ta ned boken »Om ni reser till Rom» av Sigge Hommerberg ur bokhyllan; så gör det!

Fyll scenariot med din egen fantasi och påverka dina egna och andras roller med dina uttalanden. Inom vilka ramar improvisationen bara förbättrar är förhoppningsvis enkelt att läsa mellan raderna i era rollhäften. Spelledarna är dessutom fullt kapabla att stoppa er om ni är för vilda.

Det är väl det här som hela friformsvängen handlar om? Frihet under ansvar.

Förpliktelser mot »storyn»

MED FÖRPLIKTELSE MOT storyn menas bland annat det som står ovan. Att ni har frihet men under ansvar, och att detta ansvar är *gentemot storyn*. Ni skall ju faktiskt försöka skapa en bra och intressant historia tillsammans och ha roligt under tiden. När ni spelar är det alltså inte primärt att hela tiden rusa vidare, försöka »lösa» scenariot och hela tiden avverka personer och information. Ni skall interagera, samtala, intrigera, konspirera!

Salaligan är inget scenario där tre deckare och spårhunden löser en mordgåta tillsammans, det är frågan om att rollspela! Ta er an era roller med största försiktighet och se till att alla har så roligt som möjligt.

Avslutningsvis

DE ROLLER SOM NI skall gestalta i scenariot är ofta ganska löst definierade. De kanske består av ett par korta textstycken eller en lång monolog. Spelar ni med rollkort är det inte ens frågan om det. Allt därutöver lämnar vi åt er att bestämma själva. Kan ni inte hitta någonting, anspelas det på en händelse som inte närmare förklaras, så fråga inte spelledaren, han vet inte mer än ni. Det ligger på ert ansvar gentemot storyn att hitta på egna förklaringar och brodera ut era egna roller. Samma löst definierade information kan finnas hos flera spelare, något som kan vara tänkvärt när man spinner vidare på de lösa trådar som inte knutits

samman i rollen. Därför är det viktigt att ni bejakar varandra, att ni inte till varje pris måste genomdriva just *er version av en händelse*, och, framför allt, att ni inte är rädda för att »förlora».

Ha så roligt ni bara kan – annars har någon annan det! Detta är rollspel, och om inte ni skapar det roliga, blir det tråkiga timmar att sitta av.

En ursäkt

DE SOM SPELAT mina scenarier tidigare drar säkerligen på munnen när de läser titeln, men återigen är det faktiskt befogat att be om ursäkt. Denna gång inte på grund av tidsbrist, matematik- eller forskarstudier utan på grund av något helt annat: ren och skär dumhet (som dock givit upphov till viss tidsbrist).

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. 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.

Det problematiska i situationen är att scenariot utmålats som ett socialsurrealistiskt 30-talsscenario i foldern, vilket alltså inte längre är fallet. Socialsurrealismen kvarstår, men handlingen har flyttats 40 år fram i tiden till 1970-talet.

Jag vill be om ursäkt för denna oavsiktliga felaktiga varudeklaration, 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. Jag har själv varit med om att ha haft »*våta drömmar om äppelknyckarbyxor*» bara för att i scenariots första skede bli snuvad på konfekten. Därför vill jag att ni redan här och nu skall veta att jag har bytt Ernst-Rolf mot Captain Beefheart.

Försök att inte ha en negativ inställning till scenariot när du spelar 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 surrealistiska sönder vad som verkar vara en schysst deckare*».



TOBIAS WRIGSTAD 2000-04-19