

Nerver av stål

Ett film noir-spel av
Simon Pettersson



Intro

Klockan var någonstans mellan alldeles för sent och alldeles för tidigt. Jag satt på mitt kontor med en mörbultad cigarett i mungipan, ett glas whiskey framför mig och två i magen. Jag stirrade ut över Center City. Ett tjockt, oljigt molntäcke höll på att dra in över staden. Det var som om Gud själv helst ville slippa se ned på de ljusskygga själar som kravlade ut ur sina skrymslen vid den här tiden. Hederliga affärer hade stängt och syndens nästen tänt sina blinkande neonskyltar. De lovade glömska och lättsamma nöjen till de stackars satar som befolkar gatorna på natten.

Molnet började släppa ur sig vatten som ett badkar som svämmar över. Jag såg ned på de människor som rusade runt på de våta gatstenarna i jakt på skydd från regnet. Tusentals vilsna och hungriga själar som alla ville rycka sig upp ur rännstenen med samma oljiga rep, trampanades på varandras ansikten i jakten på ljuset i toppen, som bara var ännu en billig neonskylt med falska löften.

Jag försökte tända cigaretten, men min tändsticksask var nedblodad och tändstickorna vägrade ta fyr. Jag fimpade den i alla fall. Jag svepte glaset. Jag behövde ett till. Jag behövde en förbannat bra livförsäkring också. Jag behövde semester. Jag behövde ett litet hus på landet. Vad jag hade var en hatt, en rock och en revolver. Jag tog på mig dem och gav mig ut i regnet.

Center City är en stad fylld av falska hjärtan och billig sprit. En stad fylld av drömmar av guld och tungor av silver, av nerver av stål och kulor av bly. Det är en stad med tusen berättelser, och min var bara en av dem.

Förord

Hej! Så kul att du bestämt dig för att läsa igenom mitt spel. Med lite tur kommer du också att spela det, så mitt jobb är att förklara tillräckligt för att du ska kunna göra detta tillsammans med dina vänner, och att ni ska ha en kul kväll och skapa en intressant berättelse tillsammans. Jag är av åsikten att det är önskvärt att du som ska spela och förklara spelet förstår inte bara vilka reglerna är, utan även varför de ser ut som de gör. Därför kommer jag att ägna en hel del text åt att förklara mina tankar om regelsystemet. På det här sättet får du förhoppningsvis en djupare förståelse för reglerna, vilket hjälper dig att få ut mesta möjliga ur spelet. Det finns en hel del ”oskrivna regler” i alla rollspel, och om jag misslyckas med att förklara dem alla så kan du förhoppningsvis fundera ut dem genom din förståelse av det här spelet. Så, låt oss börja!

Nerver av stål är ett rollspel som försöker att emulera en viss sorts berättelser från efterkrigstidens USA, nämligen film noir-filmer

och hardboiled-romaner. Om du inte vet vad detta är så finns det en kort filmlista i slutet av boken. Jag kommer i fortsättningen att utgå ifrån att du har sett minst en film noir-film (om du bara ska se en så rekommenderar jag *The Maltese Falcon* (1941), både för att den är bra och för att den perfekt representerar vad jag strävar efter med det här spelet), men du måste inte ha läst någon hardboiled-deckare (vill du göra det ändå så duger i princip vilken bok som helst av Raymond Chandler). Det är viktigt att du har ett hum om genren vi försöker att emulera, för i den här boken kommer jag som sagt att försöka att visa dig hur jag har tänkt när jag designat det här spelet och varför olika regler och tekniker fungerar som de gör. Det är däremot inte nödvändigt att de du spelar med ska ha sett några film noir-filmer, för om du och jag gör vårt jobb rätt så kommer berättelsen att komma naturligt.

Hårda fakta

Låt oss först ta en titt på några rena fakta om det här spelet.

- Spelet kan spelas på tre eller fyra spelare. Inte fler, inte färre.
- Spelet tar ungefär tre timmar i anspråk. Det går att dra ut längre om man gillar komplicerade intriger, eller kan spelas något snabbare om man har bråttom. Har ni mindre än två och en halv timme bör ni dock spela något annat.
- För att spela behöver någon runt bordet (du) ha läst reglerna. Ni behöver också:
 - Pennor, gärna en per spelare.
 - Ett tomt A4-ark.
 - Utskrifter av de fyra rollpappren som finns i slutet av den här boken (Nerver av stål, Gyllene drömmar, Silvertunga och Stad av skuggor). Dessa finns även att ladda ned från www.urverkspel.com. Det är inte fel att

ha regelsammanfattningen utskrivnen, också, så att du kan vara säker på att du får med allt.

- En kortlek. Den behöver inte vara komplett. Ni behöver tre spaderkort, tre klöverkort, två hjärterkort och, om ni är fyra spelare, tre ruterkort.
- En apparat för musikuppspelning. Jag använder min mobiltelefon och en bluetooth-högtalare. Du behöver kunna spela upp en låt i taget och därefter stanna. I värsta fall, skapa separata spellistor för varje låt för att åstadkomma detta.
- En handfull smooth jazz-låtar. Gärna mycket sax, och inga snabba sekvenser. Miles Davis är en guldgruva. Fyra låtar är tillräckligt, och ha inte fler än ett halvdussin.
- Ovanstående är allt ni behöver. Rensa bort allt annat från bordet. Snacks eller dricka är okej under regelgenomgångar, men när ni börjar spela ska inget sådant finnas på bordet, om det inte är stämningshöjande saker (whiskey, en revolver, en fedorahatt ...).

Mörka skuggor och falska kvinnor

Varken du eller jag vill nog att jag ska skriva en hel historik över amerikansk efterkrigsfilm, men jag vill peka ut några detaljer om film noir som jag har sett som viktiga för det här spelet.

För det första: När jag talar om ”film noir” i det här spelet så talar jag om filmer som gjordes i USA på 1940- och 50-talet, ungefär. Jag talar inte om ”neo-noir”, inte om filmer som ”Sin City”. Jag talar om svartvita filmer med Humphrey Bogart och filmcensur. Det är den genren vi ska försöka emulera runt spellbordet.

Den här genren är resultatet av en hel rad faktorer, varav några är intressanta för oss. Filmerna är generellt gjorda av amerikanska män som återvänt från andra världskrigets Europa där de inspirerats av tysk expressionism och sett fasansfulla saker som givit dem en ganska cynisk och bister syn på livet och samhället. Människans ondskas var alltför tydlig i Nazityskland.

De återvände även till ett USA där kvinnor tagit plats i arbetslivet medan männen var ute i kriget. Dessa kvinnor hade vilja, ambitioner och en makt som skrämde männen. Det är i det här ljuset jag vill att du ser den stereotypiska ”femme fatalen”. I modern tid har denna rollfigur blivit en ganska sunkig stereotyp, men när den tillkom var den banbrytande. Det här var kvinnor som inte nöjde sig med den plats de blivit givna av männen utan strävade efter att gå sin egen väg. Många av kvinnorna i film noir-filmer drivs till det de gör av män som försöker tvinga in dem i roller de inte är intresserade av. Dåtidens filmcensur krävde att de straffades för sina brott, men de går trotsiga och nästan triumferande i döden eller fängelset. Vi minns dem för deras spektakulära liv, inte för deras öde.

Filmcensuren är också något viktigt, och något vi kommer att återvända till. Hollywood hade fått ett ganska skamfilat rykte på 20-talet och en ganska strikt censur hade införts 1930 i och med den så kallade ”Hays-koden”, som innehöll regler som filmer var tvungna att uppfylla för att godkännas av ”the Motion Picture Association of America” (MPAA), i praktiken ett krav för att en film skulle kunna visas på bio.

Filmskaparna försökte att visa en svart och cynisk bild av verkligheten, men censuren tvingade dem att vara subtila och försiktiga. De kunde inte säga saker rakt ut, inte visa vissa saker på duken, men de kunde antyda. Det här gav filmerna en subtilitet som låter oss ana det mörka samhälle som ruvar bakom den fasad som målas upp.

Mitt spel, mina regler

För att du ska få ett hum om hur spelet fungerar och få lite perspektiv så tänker jag här snabbt gå igenom spelets regelsystem. Vi kommer att dyka ned i de olika teknikerna och reglerna i detalj senare, men det kan vara bra att ha en idé om det stora hela. Återvänd gärna till den här listan medan du läser boken, och använd den när du ska förklara spelet för andra så att du inte missar något. Regelsammanfattningen finns även att ladda ned från www.urverkspel.com.

- Först sätter du igång en smörig saxlåt och läser upp introduktionstexten som inleder den här boken.
- När texten lästs klart väljer ni alla en varsin roll från de fyra som finns att välja mellan: Nerver av stål, Gyllene drömmar, Silvertunga och Stad av skuggor. Ni läser alla igenom texten och sedan förklarar ni era

specialförmågor för varandra. Varje roll har en unik specialförmåga.

- Nu sätter spelet igång. Ni turas om att sätta scener. Den som sätter en scen väljer en jazzlåt som börjar spelas upp. Alla tystnar under de första sekunderna. Låten spelas igenom en gång och tystnar sedan. Under tiden håller scensättaren en kort monolog där scenen introduceras.
- Allt prat under scenen sker enligt strikta regler.
 - För det första: Inget prat som inte är en del av berättelsen får försigkomma. Inga uppmuntrande tillrop eller Monty Python-referenser.
 - För det andra: Allt berättande måste ske i första person dåtid, där Nerver av stål är ”jag”.
 - För det tredje: Ingen får avbryta den som talar under beskrivande sekvenser. Ni får endast avbryta varandra under dialoger.
- Under scenens gång kan en spelare vars roll inte är med i scenen ge tummen upp eller tummen ned till en annan spelare. Detta innebär att den nuvarande situationen

kommer att lösa sig till spelarens rolls fördel respektive nackdel.

- Nerver av stål kan inte dö, annat än under speciella omständigheter. Han kan vara döende (länge, om så behövs), och berättelsen kan avslutas med hans död. Detta kräver dock att alla frågor är besvarade på frågepappret (se nedan).
- Om en spelare bryter mot Hays-koden måste spelet avbrytas. Den som upptäcker brottet säger "Bryt!" och musiken stoppas, om den spelar. Regelbrottet påpekas och spelet spolas tillbaka en liten bit för att sedan återupptas. Musiken sätts igång igen om den spelade när brottet skedde.
- Om en spelare upptäcker vad som verkar vara ett kontinuitetsbrott, en missuppfattning eller ett hål i intrigen, ska denna spelare också ropa "Bryt!" och förklara vad problemet är. Om så behövs så spolas berättelsen tillbaka enligt ovan.
- Om en spelare är missnöjd med sin egen (inte andras!) prestation kan hen ropa "Bryt!" och scenen spolas tillbaka enligt ovan för ett nytt försök.

- Spelaren som satte scenen kan till slut bryta den när den är klar, återigen genom att säga ”Bryt!”. När scenen är bruten är det återigen tillåtet att tala fritt, diskutera vad som händer, gå på toaletten och annat.
- Efter scenen plockas frågepappret fram. Nya mysterier som introducerats skrivs ned, och frågor som besvarats stryks.
- Härnäst går turen vidare till nästa spelare som sätter en ny scen enligt ovan.
- Spelet kan avslutas när följande krav är uppfyllda:
 - Samtliga frågor har strukits från frågepappret, alternativt samtliga utom en, som lämnas öppen.
 - Alla som begått allvarliga brott har straffats, enligt Hays-koden.

Skelett i garderoben

Här börjar min mer djupgående förklaring av spelet och dess regler. Alla regler finns sammanfattade i det förra kapitlet; vad som följer är fördjupning och förklaring. Låt mig börja med mitt allmänna tillvägagångssätt och min designfilosofi.

I mitt försök att fånga noir-genren i rollspelsmediet har jag fokuserat på två saker: intrig och stämning. Du kan tänka på det som berättelsens skelett (intrigen) och köttet på benen (stämningen). Alla regler i spelet syftar till att ge en intressant och överraskande intrig eller en tät stämning runt bordet. Det är detta jag vill att du har i åtanke när du läser spelet och när ni sedan spelar det.

När det gäller intrigen kommer vi att fokusera på mysterielösande. Vår huvudperson kommer att kastas in i en underlig serie händelser och försöka att gå till botten med vad som ligger

bakom. Det finns andra typer av noir (till exempel ”vanlig människa begår ett mord och försöker att komma undan med det”), men det är varianten med mysterier och komplicerad intrig som detta spel fokuserar på. Spelarna runt bordet skapar det här mysteriet tillsammans allteftersom spelet går, och ingen känner till hur det kommer att sluta. Det finns alltså ingen färdig handling, ingen bakgrund som väntar på att upptäckas. Mysteriet skapas under spelets gång. Det här kan kännas som att det kommer att ge upphov till en spretig och osammanhängande historia, men det är faktiskt tvärtom. Jag kommer att visa dig vilka verktyg ni kan använda för att se till att improvisera en berättelse värdig en hollywoodfilm, och den kommer att vara bättre och tajtare än ni någonsin skulle kunna åstadkomma om den var planerad i förväg.

Stämningen är en sorts inlevelse, men det är inte en inlevelse i rollerna vi spelar. Vi söker inte efter en känsla av att *vara* berättelsens huvudpersoner, tänka deras tankar och känna deras känslor. Istället har vi hela tiden ett historieberättarperspektiv. Vi har en inlevelse i berättelsen, i handlingen, i atmosfären, språket. Det är ungefär som när du tittar på en bra film

eller läser en god bok; du upplever aldrig att du *är* huvudpersonen, men du känner *med* hen och du är emotionellt investerad i handlingen. Det här är vad vi vill åstadkomma.

Rollerna vi spelar

Låt oss nu tala lite om de fyra rollerna ni har att välja mellan när ni ska sätta igång att spela. Först och främst, hur bör det delas upp? Om ni spelar för första gången rekommenderar jag att ni använder en av varje för fyra spelare, och att ni utelämnar En stad av skuggor om ni är tre. Trion Nerver av stål, Gyllene drömmar och Silvertunga är så typisk och återkommande i film noir att den kan anses vara standardupplagan. Spelar ni det fler gånger kan ni välja att variera litegrann. Ni skulle kunna ha två Silvertunga, eller kanske ingen. Ni skulle till och med kunna ha två Nerver av stål (Double Indemnity från 1944 skulle man kunna anse har det), och välja den ene som huvudperson, eller till och med växla mellan de båda. Känn er fria att experimentera, men, som sagt, jag rekommenderar standarduppsättningen om ni spelar för första gången.

Detsamma gäller rollpersonernas kön. Film noir-genren är ett barn av sin tid och tyvärr finns det extremt få exempel på filmer ur genren med

kvinnliga protagonister (Mildred Pierce (1945) är det enda exempel jag stött på, kanske kan även This Gun for Hire (1942) kvalificera). För att vara genren trogen bör därmed Nerver av stål vara man och Silvertunga kvinna. Gyllene drömmar kan gott vara av valfritt kön. Ni är helt fria att bryta mot detta, och jag rekommenderar till och med att ni gör det, men första gången ni spelar anser jag att det är bäst att köra med denna uppsättning. I hela den här boken använder jag ”han” om Nerver av stål, ”hon” om Silvertunga och ”hen” om Gyllene drömmar.

Anledningen till att jag gör denna rekommendation (som jag tvekar lite inför att göra) är för att genren till väldigt stor del vilar på de etablerade könsroller och -normer som rådde i USA på 40- och 50-talet. Film noir handlar mycket om kvinnor som försöker att bryta sig ur dessa roller och om filmskapare som också försöker att göra det, men tvingas kämpa mot en filmcensur som upprätthåller det gamla systemet. Silvertungas driv och hänsynslöshet kontrasteras mot den bild hon tvingas visa upp för samhället, och denna kontrast sker både i berättelsen och i själva filmskapandet, där regissör och manusförfattare tvingas straffa henne för hennes

uppstudsighet, men gör sitt bästa för att visa upp hennes agens och få oss att förstå henne.

Nerver av stål

Vår huvudperson är generellt en cynisk och världsvan person men har ett gott hjärta. I dokumentären ”The Rules of Film Noir” säger värden Matthew Sweet att en av reglerna för film noir är att ”välja en dam utan förflutet och en hjälte utan framtid”. Ett klassiskt och fungerande koncept är att låta honom vara en privatdetektiv, och det kanske är det första du tänker på när det gäller genren, men det är inte alls obligatoriskt, eller ens så vanligt i genren. Visst har vi ikoner som Phillip Marlowe i *The Big Sleep* (1946) och *Murder, My Sweet* (1944), eller Sam Spade i *The Maltese Falcon* (1941), men huvudpersonen kan lika gärna vara hemvändande soldat som i *Dead Reckoning* (1947), barägare som i *Casablanca* (1943) eller hasardspelare som i *Gilda* (1946). Oavsett vad du väljer så finns det några saker värda att tänka på när du väljer att spela Nerver av stål.

Det första är att du bör vara medveten om att din rollperson kommer att vara närvarande i

alla scener i berättelsen. Vi berättar trots allt ur hans perspektiv, med hans röst, om vad han upplevt. Om inte han är där för att bevittna en händelse kan vi bara veta om det genom att han får höra om det i andra eller tredje hand. Det är därmed svårare att hålla sig i bakgrunden när man spelar Nerver av stål. Det är möjligt att sätta scener där han spionerar på några och egentligen bara iakttar händelserna utan att delta, men i stort sett kommer han alltid att vara i rampljuset.

Samtidigt, på grund av detta, måste du vara beredd att släppa lite på kontrollen över din rollperson. I och med Nerver av ståls centrala placering i berättelsen kommer de andra spelarna att behöva ha en del att säga till om. De kommer att placera din rollperson på olika platser, kanske besluta att han bestämt sig för att åka och träffa någon, och till och med beskriva hans handlingar till viss del. Om det inte är du som sätter första scenen kan någon annan till och med hitta på vem han är eller vad han heter!

Till sist vill jag påpeka att eftersom vi upplever berättelsen genom Nerver av ståls ögon är det tacksamt, för det första om vi kan identifiera oss med honom, så att han inte är en omoralisk skitstövel (men en moralisk skitstövel

går alldeles utmärkt!), och för det andra om vi kan lösa mysteriet tillsammans med honom. Försök att inte hålla en massa hemligheter för ”publiken” utan låt huvudpersonen vara lika förbryllad och nyfiken som ni som spelare är.

Nerver av ståls specialförmåga, som nämns på hans rollkort, är att kunna dra slutledningar. Som Nerver av stål börjar du spelet med tre spaderkort framför dig. Det går alldeles utmärkt för honom att dra slutledningar när som helst, men när du vänder på ett av spaderkorten är slutledningen obestriddigt sann. Det här kan användas på flera sätt. Ibland kanske du vänder på kortet bara för att stryka under en slutledning. Det hade gått att göra samma sak utan kortet. Det är helt okej. Men det finns kraftfullare saker att använda det till. Till exempel kan du göra någon immun mot Gyllene drömmars specialförmåga, som är att köpa människor. Vänd på ett spaderkort och säg ”Jag kunde se i hans ögon att han var en hederlig snut som bara försökte göra sitt jobb utan att få vare sig sparken eller en kula mellan ögonen”. Vips, så har du etablerat bortom allt tvivel att polisen går att lita på. Gyllene drömmar kommer aldrig att kunna köpa honom. Eller så kan du använda det för att

dra intrigen i en ny riktning. ”Jag såg i hennes ögon att hon ljög för mig” etablerar att det som just sades var en lögn, oavsett vad spelaren som sade det tänkte när orden kom ut ur hens mun. Om du försöker att etablera något du tycker är intressant och känner dig blockerad kan du också använda förmågan för att tvinga igenom det. ”Det var uppenbart att han dolde något, och jag tänkte inte ge mig förrän han avslöjade vad” funkar för detta syfte. Var bara försiktig så att du inte trampar på någons tår. Det kan ta lite tid att inse alla möjligheter du har med den här specialförmågan, men var inte rädd att använda den aggressivt. Den är ditt trumfkort, trots allt.

Gyllene drömmar

När det gäller Gyllene drömmar finns det lite olika sätt att spela rollen. En av mina favoritmetoder är att inte visa vem det är förrän långt in i berättelsen. Genom specialförmågan, att etablera folk som jobbar för dig, kan du agera genom bulvaner och hantlangare utan att avslöja din identitet. Kanske är din rollperson någon som redan etablerats, eller kanske är det någon som ruvar i skuggorna, som bara talas om och som

inte visar sig förrän saker börjar hetta till. Ett roligt trick är att köpa någon roll som spelats av någon annan, till exempel En stad av skuggor, och etablera denna person som spindeln i nätet.

Som vanligt levererar The Maltese Falcon (1941) en arketyper rollen, i form av The Fat Man. Alec Stiles i The Street with No Name (1948) är också ett riktigt gediget praktexemplar.

Det går också alldeles utmärkt att introducera din rollperson redan från början, kanske i första scenen. Det viktiga är att spela på din makt. Spendera gärna tid med att spela andra personer än din rollperson, och låt dem tala om hur farlig du är, hur Nerver av stål bör akta sig för dig och inte bli inblandad.

Gyllene drömmars specialförmåga är att köpa folk. Du har tre klöverkort framför dig och kan genom att vända ett av dem etablera att någon jobbar för dig eller har jobbat för dig tidigare. Till och med rollpersoner kan köpas. När du köpt en roll tar du över denna och endast du kan spela hen i framtiden, förutom när det gäller rollpersoner. Du kan använda den här förmågan för att introducera hantlangare tidigt, men det är inte fel att hålla på ett eller två kort en bit in i spelet. Många plötsliga vändningar kan

komma när någon visar sig arbeta för dig, eller till och med vara din rollperson.

Silvertunga

Silvertunga är den klassiska femme fatalen vi alla känner till. Men akta dig, det finns stor risk att du associerar fel klichéer till den här rollen! Det här är en stereotyp som ändrat sig en del från de klassiska filmerna till den såkallade "neo-noiren". Nyare filmer tenderar att öppet sexualisera henne på ett sätt som inte görs lika mycket i den klassiska perioden. Silvertunga är åtråvärd, men hon har inte nödvändigtvis hes sängkammarröst och djup uringning (även om det också förekommer). Ruth Wonderly/Brigid O'Shaughnessy i *The Maltese Falcon* (1941) är ett utmärkt exempel på en Silvertunga som spelar på oskuld snarare än sex. Cora i *The Postman Always Rings Twice* (1946) kan tjäna som ett exempel på en väldigt förförisk och manipulativ Silvertunga. Den ojämförligt bästa Silvertungan är dock Rita Hayworths *Gilda* (1946). Hennes enträgna och eskalerande kamp för frihet från vad som förväntas av en ärbär kvinna kan tjäna som exempel på en Silvertunga som vi verkligen

kan ha empati med. Även *The Lady From Shanghai* (1947) kan tjäna som studiematerial för den som vill bemästra Silvertungan.

Även om det är ont om kvinnliga Nerver av stål så finns det faktiskt exempel på manliga Silvertungor. Hank, den korrupte polisen i *Orson Welles Touch of Evil* (1958) är charmerande och övertygande på ett sätt som passar bra som Silvertunga.

Silvertungas specialförmåga är att folk måste ställa sig på hennes sida och hjälpa henne. Nerver av stål och Gyllene drömmar börjar spelet med ett uppvänt hjärterkort framför sig och så länge det ligger med framsidan upp måste de försöka hjälpa Silvertunga. De kan när som helst vända ned det, men om Silvertunga är i en konfliktfylld situation med någon med ett nedvänt hjärterkort kan hon ge sin motståndare tummen ned, trots att hon är part i konflikten. Den här förmågan är kraftfull, och bör utnyttjas till fullo. Be om hjälp, be om tjänster, se till att folk gör saker för dig. När du konfronteras med de saker du gjort, säg att det är lögn eller att du var tvungen till det. När kortet sedan vänds, var skoningslös. Samtidigt, kom ihåg Hays-koden. Om du begått ett brott (och med största sannolikhet har du det) så måste

du straffas för det, så mitt främsta tips om Silvertungas specialförmåga är att använda den när det passar och sedan förlora när det är dags, för censuren kommer inte att låta dig komma undan.

En stad av skuggor

Den sista rollen kallas ”En stad av skuggor” och representerar inte en viss person. Det här är motsvarigheten till en ”spelledare” i traditionella spel, och spelet klarar sig alldeles utmärkt utan hen. Men har ni fyra spelare kan Stad av skuggor vara en tillgång. Om du spelar den här rollen kan du fokusera på alla andra intressanta personer i berättelsen. Många noir-filmer har ett gediget persongalleri, och du kan gestalta det till fullo. Du kan också hålla ett öga på berättelsen i sin helhet och därmed slänga in dina idéer där de passar bäst. Som Stad av skuggor kommer du att spela alla roller som inte är någons rollperson eller som ägs av Gyllene drömmar. Tänk på deras planer och handlingar och blanda in dem djupt i handlingen.

Polisen som institution och specifika konstaplar är alltid en utmärkt aktör i en noir-

film. De kan dra in Nerver av stål för förhör, anklaga honom för brott han inte begått och ibland hjälpa honom på traven. Andra personer i huvudpersonens liv som är viktiga för honom kan också vara bra roller. Titta på den tråkigt naiva och simpla flickan Anne i *Out of the Past* (1947), till exempel. Hon fyller en viktig roll genom att agera kontrast till den komplexa, drivna och intagande Kathy.

Stad av skuggors specialförmåga handlar om extra berättelsekontroll. Du har tre ruterkort framför dig och kan vända på dem för att ta kontrollen över en scen eller sätta en ny. Eftersom du inte har en egen rollperson får du ett mer övergripande regissörsansvar. Var inte blyg med att utnyttja detta. En rädsla för din egen kreativitet och att dina medspelare ska ta illa upp om du tar över är dina största fiender. Försök framför allt hålla ett öga på hastigheten och komplexiteten i spelet och sätt extrascener för att snabba upp, sakta ned, kränga till eller lösa upp historien så att den når den där göttiga lagomnivån där man kan hänga med i svängarna, men bara om man håller tungan rätt i mun.

Om gevär och nyfikenhet

”Tjechovs gevär” är en dramaturgisk tes lanserad av den ryske novellförfattaren och dramatikern Anton Tjechov. Den säger att om man introducerar något i handlingen så bör detta något få betydelse innan berättelsen är över. Om det hänger ett gevär på väggen så bör det någon gång avfyras.

Det här är en välanvänd tes inom västerländskt historieberättande och gör att berättelsen känns tajt och fokuserad. Allting finns där av en anledning, allting tjänar att föra berättelsen framåt. Det är dock betydligt enklare sagt än gjort när det gäller rollspel. Om du visar upp ett gevär i en scen, hur kan du se till att det blir avfyrat? Eller, mer relevant för film noir-mysterier: Om du introducerar en ledtråd, hur kan du se till att den blir betydelsefull? Hur kan spelgruppen se till att berättelsen är tajt och inte innehåller en massa poänglösa sidospår?

Verktyget ni använder för detta kallas för ”frågepappret” och är just vad det låter som: ett papper på vilket ni skriver ned frågor. Under spelets gång så inträffar en massa saker som ni inte förstår och som ”publiken” (i ett rollspel detsamma som författarna, alltså spelgruppen, men låt oss fokusera på publikrollen för tillfället) undrar över. Ni har just visat upp hur en man överlämnade ett paket till huvudpersonen och sedan föll död ned. Flera frågor surrar i era huvuden: Vem är mannen? Vem sköt honom, och varför? Vad är det i paketet? Varför överlämnades det till vår huvudperson?

Dessa frågor är just vad ni skriver ned på frågepappret: olösta mysterier. Frågepappret ser till att ni håller koll på alla trådar ni introducerat och besvarar alla frågor. Underskatta aldrig kraften hos bra dokumentation! Allteftersom spelet fortgår kommer ni att besvara frågor och ställa nya. I nästa scen kanske huvudpersonen öppnar paketet och finner komprometterande foton på en okänd kvinna. Ni stryker frågan om vad det är i paketet, för den är nu besvarad. Ni skriver dock en ny fråga: ”Vem är kvinnan på fotografierna?”. Publiken frågar sig fortfarande varför paketet lämnats till huvudpersonen, vem

mannen var, vem som sköt honom och varför, så dessa frågor står kvar.

Frågepappret har två extra funktioner, förutom att se till att ni håller koll på berättelsens olika trådar. Den första är att det hjälper er att driva berättelsen framåt. Vad jag menar med det är att om du ska försöka att hitta på vad som ska hända härnäst och inte riktigt har några bra idéer, så kan du alltid titta på frågepappret. Finns det många öppna (alltså ej överstrukna) frågor nedskrivna? Då kan det vara en bra idé att försöka besvara en eller kanske ett par av dem i din scen. Du behöver inte (och bör inte) ha ett färdigt svar på hur alltihop hänger ihop och hur alla frågor kommer att besvaras. Olika frågor kommer att besvaras av olika spelare och berättelsen blir resultatet av er samlade kreativitet. Även om du skulle ha en tanke om hur allting hänger ihop så kommer du snart att finna att andra spelare besvarar frågor på ett sätt som gör att du måste kassera din plan, i alla fall. Och det är bra, för på det sättet blir du överraskad som publik. Så försök istället att hitta ett intressant svar på en eller två av frågorna, och sätt en scen som visar upp detta.

Om det istället finns relativt få öppna frågor på papperet, då kanske det är dags att introducera lite nya svängningar, nya mysterier. Sätt en scen där något oförklarligt händer. Nerver av stål kanske kommer hem till sin lägenhet och finner att någon genomsökt den. Kanske Jane, som ni alla trodde var död, dyker upp i en bar. Kanske Jimmy blir arresterad och ber om vår hjältes hjälp. Samma sak gäller här som ovan: introducera dessa nya mysterier utan en plan på hur det egentligen ligger till. Eller, ha föralldel en plan, men var beredd på att den kan komma att behöva ändras eller förkastas.

Den tredje och sista funktionen som frågepappret har är att tajma spelet. När ni känner att det börjar bli dags, antingen på grund av att berättelsen nått ett lämpligt läge, eller på grund av att er speltid börjar närma sig sitt slut, kom överens om att inte öppna några nya frågor utan koncentrera er på att besvara de redan ställda. Försök att ha en halvtimme eller så på er att besvara de sista frågorna så att ni kan göra det i lugn takt. Om ni vill kan ni lämna en fråga obesvarad, för att ge ett mer öppet slut. Annars besvarar ni samtliga frågor innan spelet kan avslutas.



Nu när du vet vad frågepapprets bakomliggande syfte är, har jag bara en sak kvar att förklara. Jag skulle vilja prata lite om vilken typ av frågor det lämpar sig att skriva ned på pappret, och när man bör stryka dem. Tänk dig en publik som lyssnar på berättelsen ni skapar. När scenen är slut, vilka frågor ställer de sig, rent naturligt? Vad undrar de över? Vilka frågor *måste* besvaras innan berättelsen är slut? Om någon är skjuten så vill man veta vem som sköt. Däremot sitter man inte och frågar sig om mordet var fejkat. Det kanske det var, men det är inget en tänkt publik sitter och undrar över, om det inte finns något som tyder på det, i scenen. Skriv bara ned frågor som behöver besvaras för att berättelsen ska kunna knytas ihop. Använd inte frågepappret för att styra berättelsen. Skriv inte "Var det någon som tjuvlyssnade?" om inte publiken sett något som tyder på att så var fallet. Och i så fall är det bättre att visa att någon tjuvlyssnar och sedan ställa frågan "Vem var det som tjuvlyssnade?". I de flesta fall är frågor om vem, vad, hur, när, var och varför bättre än ja/nej-frågor.

Hur är det med att stryka över frågorna? Det ska ni göra *så fort ett svar har givits*, oavsett om det visar sig vara det slutgiltiga svaret. Om publiken undrar över vem som mördade Jane, och Jimmy arresteras för mordet, stryk frågan. Det kan mycket väl visa sig att Jimmy är oskyldig, men ni har fått ett svar, och om inget mer sägs så kommer publiken inte att undra mer. Om publiken inte kräver ett svar längre bör frågan strykas. Dyker det senare upp nya tecken på att Jimmy kanske är oskyldig är det bara att ställa frågan på nytt.

Tre gyllene regler

Låt oss prata om språk. Rollspel är ett verbalt medium och ni kommunicerar med varandra genom ord, meningar, liknelser och beskrivningar. Om berättelsens skelett formas av *vad* ni säger så klär ni det i kött genom *hur* ni säger det. Språkbruket är det främsta medel ni har för att skapa en inlevelsefull berättelse där ni engageras och håller andan i väntan på vad som ska hända.

För att åstadkomma detta krävs att vi sätter lite regler för hur ni får prata. Det här är det första och viktigaste steget, att överhuvudtaget sätta regler. När vi sätter regler så betyder det att spelarna inte kan prata slentrianmässigt och utan tanke, utan måste formulera sig medvetet. Exakt vilka reglerna är är inte alls lika viktigt, men eftersom vi ändå ska sätta dem så kan vi lika gärna inspirera oss av de genrer vi försöker emulera: film noir och hardboiled-deckare.

Film noir är ett visuellt medium och en stor del av stämningen härstammar från bildspråket: skarpa skuggor, silhuetter, mörka gator,

kontraster. Det här bildspråket kan vi inte översätta till rollspel utan att det mesta av effekten går förlorad. Ingen beskrivning av hur skuggan av persiennerna faller över kvinnans ansikte kan ge samma omedelbara effekt som när det visas på vita duken. Men film noir har tagit mycket inspiration från ett verbalt medium, hardboiled-deckare, och ett av dess mest ikoniska grepp är lånat därifrån. Jag talar om den överdubbade berättarrösten, såkallad ”voiceover”. Trots att den endast använts i ett fåtal filmer har den blivit något av ett kännetecken för genren. När kameran zoomar in på Roberts’ ansikte i *Detour* (1945) och narreringen och flashbackscenen sätter igång så vet vi genast att det är en film noir-rulle vi ska titta på. Den användes till stor del för att ta känslan av hardboiled-deckare till vita duken, och nu lånar vi tillbaka den till ett verbalt medium. Vi gör detta genom att etablera tre regler om hur ni får tala runt spelbordet.

Tystnad, tagning, börja

Det första vi behöver klargöra är när ni berättar och när ni inte gör det. Den första regeln om hur ni får tala säger att *under en scen får spelare endast*

säga saker som är en del av berättelsen. En del av berättelsen är alltså saker som beskrivningar av personer och handlingar, dialog, skratt eller till och med ljudhärmade uttryck. Saker som ”Ha! Det där var coolt!” eller ”Skickar du chipsen?” är inte en del av berättelsen och måste därmed hållas utanför scenerna. Från dess att musiken börjar spela tills dess att någon säger ”Bryt!” får endast det sägas, som hade stått i boken eller varit en del av filmen.

Tanken med denna regel är naturligtvis att se till att en ordentlig och tät stämning kan byggas upp utan att bli avbruten av saker som sker utanför spelet. Det är svårt att förlora sig i berättelsen om man kastas ut från den av saker som inte hör hemma där.

Tala är silver, tuga är guld

Den andra regeln om hur ni får tala säger att *ingen spelare får avbryta en annan spelare som beskriver.* Med ”beskriver” menas här allt utom dialog, så inte bara beskrivningar av platser och personer, utan även beskrivningar av vad människor gör, och till

och med referat av vad som sägs, som ”Jag talade om för henne att hennes fall såg mörkt ut, men att jag skulle göra mitt bästa för att komma till botten med det hela.” I dialoger är det såklart helt okej att avbryta varandra, förutsatt att du avbryter som en del av dialogen, ungefär såhär:

— Jag tror inte att du ...

— Jag struntar fullständigt i vad du tror, Johnny!

Syftet med den här regeln är att tillåta stämmingsfulla och utdragna beskrivningar och ett lugnt tempo. Den som vill ta sig tid att beskriva den regniga gatan och ljudet av hundar som rotar i soptunnorna ska kunna göra detta utan att riskera att beskrivningen avbryts av någon annan som hoppar igång. Den här regeln kan användas av en scensättare för att berätta en hel scen utan att någon annan spelare kan delta. Det är helt okej, så länge hen inte trampar för mycket på andras rätt att bestämma över sina rollpersoner.

Ibland kan det hända att du väldigt gärna vill bygga vidare på något som sagts eller flika in något innan berättaren hinner gå vidare. Du får gärna signalera detta med ansiktsuttryck, vinkande eller vilt gestikulerande, men munnen håller du stängd tills personen talat färdigt.

Det var en mörk och stormig natt

De ovanstående två reglerna är ganska generella och skulle kunna appliceras på vilket rollspel som helst för att förbättra stämningen. Men den tredje regeln är till för att ge den specifika film noir-känslan: *Allt berättande måste ske i första person dåtid, där ”jag” alltid betyder ’Nerver av stål’.*

Det här kan behöva utvecklas litegrann. ”Berättande” har jag redan förklarat; det handlar om allt som inte är dialog. ”Första person” innebär att ni använder ”jag”-form, och dåtid innebär att ni säger ”jag gick” och inte ”jag går”. Men det här med att ”jag” alltid betyder ’Nerver av stål’? Jo, Nerver av stål är ju er huvudperson, som spelet handlar om. Berättelsen skildras alltid ut hans perspektiv och ni berättar som om det vore han som berättade, som om ni turades om att läsa från en bok skriven ur Nerver av ståls perspektiv. Så när du, som kanske spelar Silvertunga, beskriver hur Nerver av stål får syn på din rollperson, kanske du säger ”Jag kunde se henne komma ned för trappan, och hela rummet tystnade”. ”Jag” i den här meningen är alltså Nerver av stål, inte din rollperson. Du benämner

din egen rollperson som ”hon” och någon annans rollperson som ”jag”. Det här kan verka krångligt till en början, men ni vänjer er snabbt.

Syftet med den här regeln tror jag inte att jag behöver förklara. Så fort vi börjar med den här typen av berättande (speciellt om vi gör det med en monoton, whiskey-hes röst) så lägger vi alla genast i film noir-växeln. Stämningen kommer liksom automatiskt.

Hela världen är en scen

Låt oss tala om scensättning. Det här är en grundläggande teknik som används av alla rollspel, på ett eller annat sätt. Tänk på hopp i tid eller rum i filmer eller böcker. Vi ser mordoffret ligga på golvet, och sedan hoppar vi till polisstationen där huvudpersonen sitter i förhör. Att ”sätta en scen” innebär helt enkelt att sätta igång ett sådant klipp genom att beskriva var vi närmast fäster vår uppmärksamhet. I Nerver av stål gör vi detta genom musik och monolog.

Berättelsen är en progression av scener och spelet är en progression av scensättningar. En spelare sätter en scen, den spelas ut av deltagarna och sedan bryter scensättaren scenen. Frågepappret konsulteras, mellansnack sker, eventuella toalettbesök eller annat avklaras och sedan är det nästa spelares tur att sätta en scen. Turas om på detta sätt runt bordet.

Musik, maestro

Det första som händer när en scen ska sättas är att scensättaren väljer en låt och börjar spela upp den. För detta syfte behöver ni en metod för att spela en smörig jazzlåt på ett sådant sätt att den spelas igenom och därefter tystnar. Ni bör inte använda en längre spellista så att en ny låt börjar när den första spelats klart. Jag brukar använda en mobiltelefon och en bluetooth-högtalare.

Syftet med musiken är såklart delvis att framkalla film noir-stämning. Här är en punkt där jag tillåter mig att avvika från min annars ganska strikta hållning när det gäller att återskapa klassisk film noir och inte såkallad ”neo-noir”. De klassiska filmerna använder generellt klassisk filmmusik med stråkinstrument, men saxofonmusik är så intimt förknippad med genren i det moderna medvetandet att den gör underverk för att framkalla noir-stämning.

Men musiken har även ett annat syfte. Den fungerar som en ”portal”, en liten miniritual som signalerar till alla inblandade att lämna småsnacket bakom sig och fokusera på berättelsen, precis som hälsningsceremonin i

början av en kampsportsträning eller orgelmusiken i början av en gudstjänst.

Tystnad, tagning, action

När musiken börjar är det ett tecken för alla inblandade att sluta småprata, för nu börjar scenen. Nu träder regeln i kraft att endast tal som är en del av berättelsen tillåts. Låt musiken spela i några sekunder för att sätta lite stämning och tillåta alla att växla fokus. Börja sedan att tala.

Det första du säger i en scen är intromonologen. Här etableras var vi befinner oss, vilka som är där och vad som håller på att hända. Kom ihåg att tala i första person dåtid! Så här kan en intromonolog låta:

”Solen hade hunnit gå ned när jag återvände till kontoret. Hisspojken hälsade mig muntert när jag steg in och jag grymtade något ohörbart till svar. Jag hade en besökare, sade han. En besökare med resliga axlar och bister uppsyn. Jag förberedde mig mentalt på att förklara för Jean att jag låtit Mildred komma undan. Lukten av hans importcigarett mötte mig i dörröppningen och hans uppsyn skvallrade om ett humör lika

dåligt som min skolfranska. ”Bonjour,” försökte jag innan jag gav upp och växlade till engelska.”

När du är klar med intromonologen kan alla deltagare få ”komma in” i scenen och börja prata. Om du vill kan du signalera detta med en inbjudande gest för att visa att du är färdig. Notera att du i intromonologen kan bestämma lite över Nerver av stål, även om det inte är din roll. Det är oundvikligt när det är han som är huvudpersonen, och priset spelaren får betala för att hans roll deltar i samtliga scener.

Brott och straff

För att hålla på stämningen behöver ni vara noga med att det som sägs under en scen är saker som är en del av scenen (se avsnittet ”Tre gyllene regler”). Därmed måste scenen bytas för att annat tal ska kunna ske, vilket ibland är nödvändigt. Det finns fyra tillfällen när det är nödvändigt att bryta scenen.

Vid scenens slut

Det första är när scenen är färdigspelad. Det är scensättaren som avgör när detta sker. Säg ”Bryt!” och, om nu scenen var så kort att låten inte hann spelas färdigt, stoppa den. Sedan är det fritt fram att diskutera scenen, plocka fram frågepappret och göra annat som ska klaras av innan näste spelare sätter sin scen.

Vid oklarheter och intrighål

Ett annat tillfälle när det är nödvändigt att bryta scenen är när du upptäcker att något i berättelsen inte riktigt känns logiskt. En spelare kanske glömt att Jimmy och Jane träffades i första scenen och låter Jimmy säga att han aldrig hört talas om Jane. Eller så kanske Francis ses springa ut genom dörren trots att ni tidigare etablerade att han är blind. Då bör du bryta scenen och pausa musiken, om den spelas, och sedan förklara vad problemet är. Det är möjligt att det är ett missförstånd – Jimmy kanske ljuger, Francis kanske bara låtsades vara blind – och spelaren har full koll, men det är också möjligt att du uppdagat ett hål i intrigen. Diskutera igenom saken så att alla är på samma sida. Spola därefter tillbaka handlingen litegrann, sätt på musiken igen om den inte spelat klart, och fortsatt scenen.

Se till att inpränta ordentligt i dina medspelare att det är viktigt att bryta scenen när intrighål eller missförstånd kan misstänkas. Det här spelet vilar på mysterielösande och komplexa intriger, och om berättelsen inte håller för granskning så undergrävs hela upplevelsen. Även

saker som ”Det här känns inte riktigt trovärdigt” eller ”Det här borde vi hört talas om innan, om så var fallet” bör poängteras. Håll er berättelse till en hög standard och låt er inte komma undan med felaktigheter ni hade reagerat på i en film eller bok.

Däremot är det inte lika viktigt med historiska, geografiska eller på annat sätt faktabaserade felaktigheter. Om någon nämner en stadsdel i New York som inte finns eller ett bilmärke som inte ännu existerade på 40-talet, låt det vara. Detta är inte centralt för berättelsen och om ni inte alla kommit överens om att sådana detaljer är viktiga så kommer du bara att stoppa spelet i onödan.

När du känner att du kan bättre

Det här är inget obligatoriskt, men vissa spelare kan vilja bryta scenen för att de inte är nöjda med sin prestation. Om du känner att du inte gav ett tillräckligt rappt och fyndigt svar på frågan, eller om du haltar i din beskrivning, så kan du välja att

bryta scenen, säga ”Jag kan bättre”, spola tillbaka lite och försöka igen.

Jag hoppas att det inte är nödvändigt att poängtera att det *inte* är okej att bryta scenen för att *någon annans* prestation inte faller dig på läppen.

Vid brott mot Hays- koden

Det fjärde tillfället ni kan vilja bryta en scen är när brott mot Hays-koden upptäcks. Låt oss diskutera detta litegrann i nästa kapitel!

En man vid namn Hays

Mellan 1930 och 1968 lydde Hollywood under *The Motion Picture Production Code*, en censurkod även kallad *Hays-koden* efter William H. Hays, president av Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) från 1922 till 1945. Denna kod var uppförd för att reparera Hollywoods dåliga rykte och den ställde hårda krav på sedlighet och moral i filmer. Kodens bestod av en samling regler för vad som inte fick visas, samt ett antal kategorier som krävde extra försiktighet. Kodens var inte lagstadgad, men den som inte följde koden kunde i praktiken inte visa sina filmer på biograferna i USA. En sammanfattning av koden finns i slutet av boken och går även att ladda ned från www.urverkspel.com.

I sitt försök att återskapa de klassiska noir-filmerna kräver det här spelet även att ni följer Hays-koden i er berättelse. Men det är inte bara

för att slaviskt återskapa genren. Filmcensur är knappast ett populärt tema idag, men förvånansvärt många filmskapare från den här tiden har påstått att censuren faktiskt ofta gjorde deras filmer bättre. Anledningen är att det tvingade dem att vara subtila. Du kan inte visa två personer som har sex (definitivt inte om de inte är gifta), men du kan antyda det genom att visa en obäddad säng och en kvinna som fixar till håret.

För såhär är det: Alla dessa teman som censorerna vill skydda oss från är teman som ni som skapare av en film noir vill skildra. Mörka teman, prostitution, droger, mord och brott, moraliska gråtoner, sympati för mördaren, normbrytande kvinnoroller, korrumperade poliser, omoraliska präster, homosexualitet och relationer mellan svarta och vita. Allt detta är precis sådant som vi vill ha in i berättelsen ni väver. Men ni måste vara smarta och subtila. Ni måste hitta sätt att hinta om det utan att visa det tydligt. Det måste helt enkelt finnas en viss "plausibel förnekelsebarhet". Om censorn kallar upp er till sitt kontor och frågar vad tusan ni menade så ska ni kunna svara med ett oskyldigt "Vaddå? Vi vet inte vad du menar. Vi sade att

flickan 'jobbar i fabriken'. Hon jobbar i en fabrik, såklart!"

Bryt!

Så när du märker att någon bryter mot Hays-koden måste du ropa "Bryt!" och stoppa scenen, enligt det förra kapitlet. Förklara regelbrottet, spola tillbaka och sätt igång igen.

Brott lönar sig inte

En av de grundläggande moraliserande principerna i Hays-koden är att brott inte får löna sig. De som begår allvarliga brott måste få sitt straff innan berättelsen är slut. Denna regel är anledningen till mången femme fatales svarta öde, och även mången huvudpersons. Se till exempel *Detour* (1945). Den sista scenen, när huvudpersonen vandrar längs motorvägen och blir upplockad av en polis, var ett tvunget tillägg för att han inte skulle komma undan med (det visserligen oavsiktliga) mordet på sin kvinnliga reskamrat. Detta gör att ni inte kan avsluta berättelsen förrän alla som begått allvarliga brott

har antingen arresterats eller råkat ut för ett annat otrevligt öde. Detsamma gäller korrupta poliser.

Det här ger en oväntad bonus. Genom att vi från början gör det klart att vissa roller inte kan ”vinna”, så ser vi till att spelare spelar för en bra historia, inte för att deras rollpersoner ska vara så framgångsrika som möjligt. ”Play to lose” är en gammal slogan, och den applicerar speciellt på det här spelet. Både Gyllene drömmar och Silvertunga kommer antagligen att sluta illa, så spela med detta i åtanke och fokusera på att göra resan så häftig som möjligt.

Att tumma på reglerna

Humphrey reste sig upp och såg ned på mig över en grill fylld till bristningsgränsen med guldtänder. ”Han måste ha bra utsikt däruppe; hoppas för hans skull att han inte lider av svindel”, tänkte jag förstrött. Jag började säga det till honom när han avbröt mig med en röst som lät som en knarrande gammal dörr. ”Du skulle inte ha kommit hit, pyssen. Du skulle inte lagt näsan i blöt. Nu måste jag ta hand om dig.” Med de orden svingade han sin stekspade till näve mot mitt arma plyte.

Nerver av stål har, som du ser, hamnat i en prekär situation där Gyllene drömmars hantlangare försöker puckla på honom. Hur avgör ni om Humphrey lyckas med sitt nidingsdåd? Är det bara att spela ut? Tja, om både Gyllene drömmar och Nerver av stål känner att det vore fräckt om vår hjälte får sitt ansikte ommöblerat så är det bara att köra på. Men det kan vara så att de inte är helt överens, eller, vilket kanske är vanligare, att bägge är osäkra och inte

vill köra över den andre med sin egen version av vad som borde hända.

Här är det utmärkt att använda en liten teknik som snabbt kan avgöra situationen: Låt någon som inte är part i konflikten bestämma. Ni är ju åtminstone tre spelare, så minst en av er står utanför (även om denne mycket väl kan vara partisk, men det spelar mycket mindre roll än du kanske tror). Den tredje spelaren kan enkelt signalera en vinnare genom att ge tummen upp till någon av de andra spelarna. En tumme upp till Gyllene drömmar signalerar i det här fallet att Humphrey lyckas ge Nerver av stål en rejäl omgång, medan en tumme upp till Nerver av stål signalerar att vår hjälte lyckas komma undan, eller kanske till och med puckla på Humphrey. Det är upp till den vinnande spelaren att beskriva resultatet.

Den här tekniken kan användas i många situationer. En tumme upp signalerar helt enkelt ”Nu går det bra för dig”. Om Nerver av stål pressar ett motvilligt vittne betyder det att vittnet måste ge med sig och säga något som Nerver av stål kan använda. Om han jagar någon betyder det att han hinner ikapp hen, och så vidare. Ibland kan det vara lämpligt att ge en tumme ned

till förloraren snarare än en tumme upp till vinnaren, till exempel om det inte är tydligt vem som är motpart i konflikten. Säg att Nerver av stål håller en monologscen där han smyger sig fram till ett hemligt möte för att tjuvlyssna. Vi vet ännu inte vem det är som är motparten, men kan ge en tumme ned till Nerver av stål och tvinga honom att beskriva hur han blir upptäckt.

Om det finns flera spelare som kan använda tekniken är det helt enkelt först till kvarn som gäller. En tumme som är given kan inte ”kontras” av en annan tumme. Och de som är part i konflikten kan inte använda tummen själva, utan måste låta någon annan spelare avgöra. Undantaget är Silvertunga, som själv får avgöra konflikter hon är part i, förutsatt att motståndaren har vänt sitt hjärterkort. Om du hamnar i en situation där du vill att någon ska ge en tumme för att avgöra situationen, men ingen annan verkar tänka på det, prova att hålla ut din egen tumme horisontellt och vicka lite på den upp och ned, för att signalera att du skulle vilja få lite guidning.

Våga använda den här tekniken! Den är ganska bra, stör inte i spelet och låter dig ha inflytande i scener du inte är delaktig i. En

spelare som håller utkik efter situationer att avgöra med tummen är en spelare som lyssnar aktivt och uppmärksamt. Tekniken finns för att engagera spelare, för att komma undan den där tveksamma ”Jag vill inte vara den som bestämmer att jag vinner”-känslan och för att driva ståryn framåt när det känns som att folk är lite för mystiska och vägrar tala. Ge en tumme upp till Nerver av stål under en utfrågning eller när någon ljuger för honom så kan du tvinga fram lite ny information till frågepappret.

Att göra sig presentabel

Okej, så nu har du lärt dig spelets regler, och förhoppningsvis har jag också lyckats förklara tankarna bekom reglerna tillräckligt för att du ska ha en förståelse för varför spelet ser ut som det gör och hur du ska se till att göra det rättvisa. Tyvärr räcker det ju inte med att du förstår dig på spelet; det är också nödvändigt att dina medspelare gör det. Om du har möjlighet, övertala dem gärna att läsa spelet i förväg. Spelet är ju trots allt gratis på PDF, och ju fler som har koll, desto bättre. Har de dessutom möjligheten att se en noir-film som förberedelse är det ännu bättre.

Men ofta finns det inte sådana möjligheter. Kanske har ni inte planerat i förväg att ni ska spela just det här spelet, eller så har någon inte haft möjligheten att läsa på i förväg. Därför finns det här kapitlet, som förklarar hur du presenterar spelet och förklarar reglerna för dina vänner.

Förberedelser

Först och främst, se till att ni har det som behövs för att spela. Den kompletta listan finns i början av boken. Se gärna till att rensa bort allt annat från bordet, också. Låt alla sitta ned och fråga om de är redo att börja.

Stämningssintro

Det första du gör när du sätter dig ned för att spela är att läsa upp introtexten. Det är den lilla text du hittar allra först i den här boken. Gör detta innan du säger något annat. Säg bara ”Är vi redo att börja?” och när alla nickar sätter du igång en av jazzlåtarna. Låt den gå i några sekunder och börja sedan att läsa upp introtexten i en monoton och whiskeyhes stämma. Syftet med detta är att kickstarta stämningen, skicka en signal om att nu är vardagslivet slut och vi ska fokusera på den här berättelsen. Dessutom visar hela texten på den typ av språkbruk som ska användas under spelet, så du visar spelarna exempel på hur världen ni spelar i kan beskrivas. På så sätt synkroniserar du allas förväntningar och ni som grupp kommer därmed att ha lättare

att sträva mot samma mål och bygga en berättelse som inte spretar så mycket. Förväntningar är ett otroligt kraftfullt verktyg och du bör tänka på att du börjar att bygga förväntningar så fort du ens nämner spelet för dina vänner. När du är klar med introtexten, låt musiken fortsätta i bakgrunden (som vanligt ska det bara spelas en låt, och musiken tystnar när den spelats klart) medan du börjar förklara spelet. Jag brukar säga något i stil med detta:

”Vi ska spela ett spel som heter ”Nerver av stål”. Det är ett spel som försöker att emulera klassiska noir-filmer så som de såg ut i USA på 40- och 50-talet.”

Här kan du förklara filmgenren lite om du är osäker på om de andra spelarna har koll. Annars kan du gå vidare direkt med att lägga fram rollerna.

Dela ut roller

Är ni tre spelare, lägg fram Nerver av stål, Silvertunga och Gyllene drömmar. Är ni fyra, lägg till Stad av skuggor. Förklara lite kort vad de olika rollerna går ut på och låt alla runt bordet välja en varsin. Ge dem tid att läsa igenom texten

medan du lägger ut korten: tre spaderkort och ett hjärterkort framför Nerver av stål, tre klöverkort och ett hjärterkort framför Gyllene drömmar, och tre ruterkort framför Stad av skuggor.

Be därefter samtliga spelare förklara sina specialförmågor för varandra. Det är ett bra trick för att se till att de förstår dem, och gör att det inte bara är du som pratar. I samband med Silvertungas förmåga behöver du antagligen förklara hur konflikter fungerar, så gör det.

Språkreglerna

Förklara nu hur ni ska turas om att sätta och klippa scener och hur musiken används. Förklara hur det finns regler för hur man får prata. Använd gärna regelsammanfattningen i boken eller det lösa blad som finns att ladda ned från urverkspel.com. Reglerna där är presenterade i en ordning som är hyfsat logisk när det gäller att presentera dem.

Bryt!

Nu kan du förklara hur man bryter scener. Dels i slutet av en scen, dels för kontinuitetsbrott, och dels för eventuella ”omtagningar” om man inte är nöjd med sin presentation. Till sist, förklara att man behöver bryta om man upptäcker brott mot Hays-koden, och använd detta som övergång till att förklara hur denna fungerar. Här brukar jag också försöka vara noga med att påpeka att det här är teman vi vill ha med i berättelsen, men som vi måste vara försiktiga med för att komma undan censorerna. Se till att de förstår att vi inte förbjuder förhållanden mellan vita och svarta för skojs skull, utan för att skildra censuren så som den såg ut på den här tiden.

Frågepappret

Förklara nu frågepappret och hur det ska användas. Förklara både hur man skriver frågor och vilken typ av frågor som ska skrivas ned (de uppenbara), samt när frågor ska anses besvarade (när de har fått *ett* svar, vare sig det visar sig vara sant eller ej). Förklara också hur ni ska använda pappret för att sätta tempot i berättelsen.

Börja spela

Här kan det vara värt att ta en paus om folk behöver gå på toaletten eller liknande. Annars är det bara att börja. Tänk på att den som sätter första scenen hittar på en hel del om Nerver av stål, eftersom han dyker upp direkt i intromonologen. Om någon annan spelar Nerver av stål, säg ”Du får gärna sätta första scenen, om du vill, eftersom den kommer att etablera en del saker om din rollperson. Om du föredrar att jag gör det, så är det helt okej.” Även om det är du som spelar Nerver av stål är det inte fel att fråga om någon annan vill sätta första scenen, men erbjuda dig att göra det själv om de andra är osäkra på hur det ska göras.

Frågor och svar

Det här kapitlet behandlar diverse funderingar du kanske har om spelet.

Kan Nerver av stål dö?

Nja, kanske. Eftersom vi ser berättelsen från Nerver av ståls perspektiv blir det ju lite svårt att ha ihjäl honom. Men det finns ett par sätt att komma runt det. Nerver av stål kan bli dödligt sårad och sedan springa runt i vetskapen att han *kommer* att dö. Hela filmen D.O.A. (1950) fungerar på det här sättet.

Det går också att ha ihjäl honom i berättelsens slut. Hela berättelsen kan vara en ”flashback” där Nerver av stål går igenom händelserna som ledde till hans död. Se bara till att alla som begått brott hinner få sitt straff! Vid den här typen av avslutning kan ni gå över till att berätta i nutid i den sista scenen, om ni vill.

Vad gör jag om någon pratar fel?

Om någon börjar tala i nutid, eller glömmer bort att använda ”jag” om Nerver av stål och ”Han/hon” om sin egen rollperson, låt det först vara. Ofta kan spelaren komma på sig själv, och det är inte hela världen. Om det fortgår en längre stund kan du vilja göra en kort rättning, som att säga ”gick” när någon säger ”går”. Strikt taget ska du bryta spelet för att göra detta, eftersom endast tal som är en del av berättelsen tillåts under scenen, men jag låter dig själv avgöra om det är lämpligt eller ej. Om någon har upprepade problem med att hålla koll på detta (de flesta klarar det galant, men vissa kan ha svårt att bryta en vana från många år av rollspelande i presens), låt hen hållas och fokusera på berättelsen. Det är inte hela världen, och inte värt att avbryta spelet igen och igen.

Om någon absolut vill hålla sig till dåtid men glömmer av det då och då kan ni komma överens om en liten signal, som att du knackar hen på handen, för att påminna om det, men gör bara detta om personen absolut vill det.

Vad gör jag om berättelsen står still?

Det här kan hända i vissa typer av berättelser: Ett mysterium inträffar och Nerver av stål frågar ut folk, men möts bara av mystik, nekanden och vägran. Det känns som att berättelsen står och trampar.

Det första som kan vara bra att veta är att det inte nödvändigtvis är ett problem. Det är bara ett problem om du eller andra känner att berättelsen lider av det. Så länge nya frågor ställs och gamla besvaras så går berättelsen framåt, även om en viss fråga envist vägrar bli strykt. Men om du känner att det är problematiskt så finns det ett par sätt att ta hand om det.

Det första är att använda tummen. När Nerver av stål frågar ut någon, ge honom en stor tumme upp. Förhoppningsvis är detta nog för att få personen att spilla sina bönor.

En annan metod är att själv sätta en scen som besvarar några frågor. Du kan göra detta utan att låta någon annan ha möjligheten att blockera dig genom att vägra svara. Antingen kan frågan besvaras med något annat än dialog (som att Nerver av stål hittar en ledtråd, får ett brev

eller söker i sitt minne), eller så kan en dialog sammanfattas i scenens intromonolog. Du kan sätta en hel monologscen där du sammanfattar en konversation och vilken information som kom fram i ljuset. Var bara försiktig med att göra detta med andras rollpersoner!

Till sist kan du naturligtvis tala om det mellan scener. Säg ”Det känns som att vi inte kommer framåt. Är det inte dags för vår hjälte att hitta några svar?”.

Kan vi modifiera och husregla spelet?

Tja, jag kan inte hindra er, men jag vill föreslå att första gången ni spelar så spelar ni helt enligt regler och rekommendationer. Förhoppningsvis har jag lyckats övertyga dig om att alla regler har ett syfte och en tanke bakom sig, och med lite tur har jag även lyckats förklara vad den tanken är. Om du känner att du måste ändra på reglerna för att spela spelet så har jag antingen misslyckats, eller så kanske det här inte är rätt spel för dig.

Med det sagt så ser jag gärna att ni ändrar, modifierar och provar er fram när ni väl spelat

spelet enligt reglerna en eller ett par gånger. Rollspel är en hobby med många kreativa hjärnor och det finns en massa spännande saker man kan göra genom att modifiera ett spel.

Det första och enklaste är att ändra på rollerna. Spela med en kvinnlig Nerver av stål, till exempel. Spela med två Gyllene drömmar. Berätta från någon annans perspektiv, variera perspektivet (alla sätter scener från sin egen rolls perspektiv), eller gör som i Double Indemnity (1944) och låt en roll vara ”du” (filmens voiceover är ett inspelat meddelande riktat till en annan person). Ni kan också slänga Hays-koden och spela neo-noir: Ös på med prostitution, narkotikamissbruk och svordomar. Eller föralldel den franska noir-vågen, där filmskaparna inte levde med den censur som amerikanarna tvingades anpassa sig efter. Kolla in filmer som Pépé le Moko (1937) eller Le Quai des brumes (1938).

Har du några fler tips?

Det kan vara en bra idé att inte låta Nerver av stål ha hemligheter för publiken. När någon säger ”Kom ihåg vad som hände i Tijuana” så kan det

vara en bra idé att relativt snabbt etablera vad som egentligen hände där, så att det inte finns ett gap av förståelse mellan huvudpersonen och publiken. Det är genom Nerver av stål som ni upplever berättelsen, och det brukar fungera bäst om han upptäcker mysteriet i samma takt som ni själva. Men detta är ingen hård regel, och det går utmärkt att spela på andra sätt.

Undvik också att blockera varandra. Bygg vidare på varandras idéer och när någon slänger in något som inte passar in med hur du tänkte dig att saker ligger till, omfamna detta och bygg vidare på det. En stor del av charmen med det här spelet är det gemensamma byggandet av mysteriet.

På samma tema, försök inte att lista ut hur allt hänger ihop förrän mot slutet. När du svarar på frågor från frågepappret behöver du bara fundera på just dessa frågor. Du behöver inte, bör inte, ha en komplett bild. Låt mysteriet skapas efter hand och organiskt, så blir upplevelsen bäst för alla inblandade.

Till sist, håll hårt på stämningen. Spelet står och faller med den noir-atmosfär ni lyckas skapa, så se gärna till att det är lite dunkel belysning, att bordet är rensat från distraktioner, att folk inte

SMS:ar eller pillar på mobilen under spel, och att reglerna om hur pratet sker hålls under scener.

Samtidigt, ha inte prestationsångest. Kör på vad som känns naturligt och känn inte att du måste hitta på skitcoola idéer och prata som en professionell författare. Ansträng dig gärna för att hitta fräcka sätt att beskriva scenerna, men låt inte detta få dig att tveka och stressa dig. Det mesta av språket i film noir är ganska rättframt med korta meningar och enkla ord. Slappna av och ha kul!

Falska förhoppningar

Det här är en kortfattad beskrivning av en omgång Nerver av stål som jag spelade med Gustaf Sjöstedt och Petter Nallo. Se det som ett typexempel på hur en spelomgång kan se ut. Inget av berättelsen var planerat i förväg och inga rollpersoner var skapade innan spelet började. Ingen hade ens ett namn innan de dök upp i spel. När alla väl dykt upp var det dock jag som spelade Lou Flick (Nerver av stål), Gustaf som spelade Frances Farinelli (Silvertunga) och Petter som spelade Jane Grant (Gyllene drömmar).



Historien börjar på Hotel Belvedere, ett en gång elegant men numera nedgånget och smutsigt hotell. Lou möter Frances i baren. Hon röker B&H-cigaretter och verkar nervös. Hon är elegant klädd och verkar ha pengar. Hon vill att

han ska hitta hennes bror Jake Hall, som varit försvunnen i två veckor. Lou frågar hur hon hörde talas om honom (han är uppenbarligen privatsnok), och Frances säger att Goldstein hade tipsat henne. Lou låter lite förvånad. Han säger att han trodde att Goldstein inte var så förtjust i honom. För sig själv tänker han att det kanske är just därför han skickat Frances till honom, men han är charmad av henne och kan inte låta bli att hjälpa henne.* Han tar fem dollar om dagen plus omkostnader. Lou pumpar henne på information och reser sig upp för att gå. På väg ut stöter Lou på Jane. Hon är en gammal flamma, men hon jobbar för Goldstein. Han frågar henne vad hon gör där, men hon säger att hon bara råkar befinna sig där. Hon jobbar inte längre för Goldstein, säger hon. Det går inte så bra för Goldstein längre, något Lou är glad att höra.



Lou sticker därefter till Jakes lägenhet, som är liten, skabbig och i en fattig del av staden, trots att Jake borde ha pengar, om han är bror till Frances. Utanför byggnaden står en bil, kanske

med någon i, men det är svårt att se. Lägenheten verkar ha blivit utrensad, antingen genomsökt eller så har ägaren snabbt packat vad han kunde och givit sig av i hast. Det är blodspår i handfatet, B&H-cigarett i askfatet och en tändsticksask från Lazyview Motel på golvet. Plötsligt hörs steg och röster. Någon ropar in ”Kom ut, Jake, vi vet att du är därinne!” Två män dyker upp, en stor och kraftig biff och en liten och smal vessla. Vesslan presenterar sig som Johnny och de snackar lite med Lou. De letar också efter Jake. Lou har en revolver dragen och efter viss tvekan går de med på att låta honom träffa deras boss.



Lou följer med Biffen och Johnny och träffar deras boss, som visar sig vara Goldstein. Han har ingen lust att svara på frågor och försöker få Lou att släppa fallet. Han nämner att han inte längre litar på Lou efter vad som hände i Mexico för tio år sedan. Han säger att han inte tipsat Frances om Lou och att han inte borde lita på henne. Han ger Biffen och Vesslan i uppdrag att ta med

Lou ut och lära honom en läxa, men inte döda honom.



Lou vaknar på sjukhuset och får besök av Frances, som har med sig en ask choklad. Han skäller ut henne för att ha ljugit för honom och hon erkänner att det inte var Goldstein som tipsat om honom, utan Jake, som umgicks med en hel del dåliga människor. Hon hade besökt Goldstein eftersom det var någon Jake talat med, men han hade en egen agenda och Frances ville därför anlita Lou. Hon säger att hon är rädd och försvarslös. Lou frågar henne lite försynt om hennes man, eftersom hon och hennes bror inte har samma efternamn. Hon säger att hennes man är död sedan länge. Han säger att det var tråkigt att höra, vilket är en lögn.



När Lou kommit ut från sjukhuset besöker Jane honom på hans kontor. Hon frågar hur mycket Frances betalar honom. Fem dollar om

dagen plus omkostnader. Lojalitet är billigt nuförtiden. Hon säger att hennes nye arbetsgivare erbjuder hundra dollar om han säger till henne innan han säger till Frances att han funnit Jake. Hundra dollar borde kunna köpa en hel del lojalitet. Lou säger att det tyvärr är en bristvara och att han bara har så det räcker till en. Lou nämner Mexico igen. ”Gjorde du med Jake vad du gjorde mot mig i Mexico?” Jane säger att hon och Jake inte hade en sådan relation.



Nästa dag läser Lou i tidningen att Goldsteins kropp fiskats upp ur floden. Frances besöker Lou och säger att hon är rädd. Hon tror att det är Jake som dödat Goldstein. Jake är en farlig man. Johnny pressar Frances mer och hon erkänner att Jake inte var hennes bror, utan hennes älskare, men han var svartsjuk. Nu vill hon veta var han är för hon är rädd att han ska hitta henne först. Lou är skeptisk till den historien och visar mycket irritation över att Frances hela tiden ändrar sin historia. Hur kan han hjälpa henne om hon inte berättar sanningen?



Lou besöker Lazyview Motel. Han visar mannen bakom disken en bild på Jake och mannen nickar. Han beskriver Jane och mannen flinar. Lou ger sig av igen.



Lou kallar in en tjänst hos konstapel Sanders. Han sitter i polisens källararkiv och går igenom Jakes papper. Jake var en falskmyntare. Han kollar även upp Frances och ser att det är en falsk identitet. Den riktiga Frances Farinelli borde vara över sextio år.



Lou konfronterar Frances efter att ha stämt möte med henne på Hotel Belvedere. Lou bluffar, säger att Jake är död och att han har hittat falskmyntarplåtarna. Han anklagar henne för mordet och hon bryter ihop och erkänner. Det var hon som dödade Jake, och det är plåtarna hon egentligen hoppats att Lou skulle fiska upp.

De är hennes, säger hon. Hon och Jake var partner. Hon vill att Lou ska ge henne plåtarna, men Lou går bara ilsket därifrån.



Lou träffar Jane på en tequilabar. Han dricker ordentligt och de pratar om vad som hände i Mexico. Publiken får först nu veta bakgrunden: Lou arbetade som kurir åt Goldstein och Jane tog paketet och lämnade honom med ett halvdussin mexikanska gangstrar. Jane säger att Jake och hon inte hade en affär med varandra på motellet, utan var där för en uppgörelse. Hon kollade kvaliteten på hans sedlar, som han ville sälja till henne så att hennes arbetsgivare kunde tvätta dem.



Lou är full av tequila och går och lägger sig, men telefonen ringer. Det är Johnny som har kidnappat Frances och håller henne i ett magasin i hamnen. Lou åker dit och Johnny vill ha plåtarna i utbyte mot Frances. Vid frågan vad

han kan göra med plåtarna själv nu när Goldstein är död säger Johnny att han fått en ny arbetsgivare. Det var Johnny som skjutit Goldstein. Lou säger att han inte har plåtarna. Johnny ger honom till gryningen att hitta dem, och Lou ger sig av.



Nå åker Lou för att konfrontera Jane. Hon erkänner att det är hon som köpt upp Johnny. Hon har ingen arbetsgivare utan agerar i egen sak; det är hon som är spindeln i nätet. Hon säger att Jake hade funderat på att dra sig ur livet som falskmyntare. Han ville inte vara med längre; det var för farligt. Lou får en idé och ger sig av, med Jane i släptåg.



De åker till postkontoret i närheten av Jakes lägenhet. Där låtsas Lou vara Jake Hall och hämtar ut paketet, adresserat till Jane men otillräckligt frankerat. Jake ville dra sig ur och postade plåtarna till Jane, som han tyckte mycket

om. Han talade inte om för Frances vad han hade gjort med dem och i vredesmod dödade Frances honom i hans lägenhet och dumpade liket i floden. Jane är märkbart rörd av att Jake tänkt skänka henne plåtarna. Lou och Jane åker tillsammans till hamnmagasinet, efter att Lou har ”besökt toaletten”.



De kommer till magasinet och öppnar paketet och hittar plåtarna. Johnny säger att de nu måste döda Lou och Frances, och Jane håller vemodigt med. Lou säger till Johnny att inte lita på Jane, men han svarar att han har koll på henne. Jane skjuter Johnny som dör med ett förvånat ansiktsuttryck. Konstapel Sanders anländer, eftersom Lou ringt honom när han var ”på toaletten”. Jane blir arresterad och Frances blir glad då hon tror att Lou har räddat henne, men Lou säger åt Sanders att arrestera även henne, för mordet på Jake. Han ger henne dock en kyss och säger att han kommer att vänta på henne.

Filmlista

Här är en lista på ett dussin filmer som har inspirerat spelet och som kanske kan inspirera dig, också.

The Maltese Falcon (1941)

Den arketypiska noir-rullen, baserad på romanen av Dashiell Hammet. Cynisk privatsnok, hemlighetsfull kvinna, girig och mystisk gangsterboss och en komplicerad intrig full av vändningar och överraskningar. Ska du bara se en film som inspiration för att spela det här spelet, så är det denna film du borde se.

Casablanca (1942)

Erans mest hyllade film och har under årens lopp blivit legendarisk. Du har antagligen redan sett den, och har du inte det borde du se den oavsett

om du ska spela det här spelet eller ej. Den cyniske Rick är en utmärkt Nerver av stål och kapten Renault, eller alternativt major Strasser, är en utsökt Gyllene drömmar. Ilsa, däremot, passar inte helt in i rollen som en klassisk Silvertunga. Hon är inte en femme fatale som lockar Rick in i fara – snarare tvärtom. Hon är en sorts omvänd Silvertunga. Rick börjar filmen med ett vänt hjärterkort, men vänder tillbaka det när han inser Ilsas sanna känslor för honom.

Murder, My Sweet (1944)

Filmatisering av en Raymond Chandler-bok med samma namn om privatdeckaren Phillip Marlowe. Inte den bästa filmen på listan, men följer mallen ganska väl. Privatsnok får ett fall och blir mer och mer personligt insyltad medan han gräver upp bakgrundshistorien. Boken är bättre än filmen, i min åsikt, så läs gärna den istället.

Mildred Pierce (1945)

Den här filmen är inte helt typisk, på många sätt. Den är inte riktigt helt mysteriedriven, även om frågan om vem som dödade Monte Baragon, som skjuts i första scenen, ligger och ruvar genom hela filmen. Filmens dock sevärd på grund av dess kvinnliga protagonist och dess manliga Silvertunga-roll. Ingen riktig Gyllene drömmar finns i filmen, men man skulle kunna klassa dottern Veda som en andra Silvertunga.

Gilda (1946)

Sevärd för filmhistoriens bästa Silvertunga. Gilda kanske inte är en typisk femme fatale, men Rita Hayworths gestaltning av den frihetsökande, otämjda kvinnan fångar ändå mycket av Silvertungans innersta väsen. Nerver av stål och Gyllene drömmar finns också tydligt representerade i filmen. En av mina favoriter på den här listan.

The Big Sleep (1946)

Ännu en filmatisering av en Marlowe-bok. Den här är klart bättre än *Murder, My Sweet*, och en av de absolut bästa noir-filmer som gjorts. Den har ett lite mer digert persongalleri än vad som tenderar att bli fallet i det här spelet, men alla element finns där. Den är också ett skolexempel på hur filmmakare tvingades anpassa sig till Hays-koden. I originalet är det nakenhet, pornografi och homosexualitet, medan filmen tvingas antyda allt detta utan att visa det rakt ut. Istället är det ”skandalösa bilder” och ”partner”.

Dead Reckoning (1947)

Detta hade enkelt kunnat vara en omgång *Nerver av stål*. Humphrey Bogart spelar kapten Murdoch och Elizabeth Scott är en väldigt bra *Silvertung*. Skurken Martinelli är också en klokken *Gyllene drömmar*. Murdoch gräver i sin vapenbroders mystiska försvinnande och hittar ett ormböja av lögner och falskspel. Klart sevärd.

The Lady from Shanghai (1947)

Orson Welles komiskt dåliga irländska dialekt lyckas inte förstöra denna i övrigt mycket välgjorda film. Den visar också tydligt att noir inte behöver innebära regniga gator. Här är det idel karibiska stränder och segelbåtar, men ändå noir så det förslår. Den komplicerade intrigen slår nästan knut på sig själv och det är inte helt lätt att hänga med i svängarna.

Out of the Past (1947)

Klockren film, helt enligt regelboken. En man utan framtid, en kvinna med bagage och en rik gangster med långa tentakler. Vackra människor, rapp dialog, mord, lögner och dubbelbluffar, precis som vi vill ha det. Den innehåller extremt få scener utan huvudpersonen närvarande, och hade lätt kunnat vara en omgång Nerver av stål. Silvertungan i filmen kan studeras för en mästarkurs i kappvänderi. När det är flera personer närvarande är hon tyst och tar inte ställning, men så fort hon är ensam med någon svär hon genast evig trohet. Filmen har också ett

väldigt tydligt ögonblick när Nerver av stål vänder på sitt hjärterkort, och ett till när Gyllene drömmar gör det. Helt enligt regelboken!

The Street with No Name (1948)

Den här filmen kör tricket ”baserad på en sann historia”. Den har också en utgången upphovsrätt och kan ses på archive.org helt lagligt. Här är huvudpersonen en polis som infiltrerar en gangsterorganisation. Trots kvinnan på filmaffischen saknar filmen mer eller mindre Silvertunga, men dansen mellan Nerver av stål och Gyllene drömmar gör den klart sevärd, och polisen spelar en viktig roll, så med en Stad av skuggor-roll hade den kunnat spelas i det här spelet.

D.O.A. / Dead on Arrival (1950)

En man kliver in på en polisstation för att anmäla ett mord – och det är han själv som är mordoffret! Liksom ovanstående har den en

utgången upphovsrätt och kan ses lagligt och gratis på nätet.

Touch of Evil (1958)

Orson Welles klassiska noir-mästerverk anses ofta den sista filmen i den klassiska noir-eran. En bomb planteras i en bil i Mexico och exploderar efter att bilen kört över gränsen till USA, vilket ger upphov till snåriga problem med jurisdiktion. Orson Welles spelar poliskaptan Hank Quinlan i en roll som fungerar som en manlig Silvertunga.

Nerver av stål

Du kastas hals över huvud in i ett mysterium och du vill komma till botten. På resan träffar du människor som kommer att vilja ha din hjälp. Du försöker att vara en någorlunda hederlig människa och hjälpa de som förtjänar det, men i en värld som den här, fylld till bristningsgränsen av lögn och svek, är det inte lätt att veta vem, om någon, som förtjänar det, och du har utvecklat en hälsosam cynism för att kunna överleva. I slutänden är det viktigaste att rå om sitt eget skinn, och försöka komma ut ur soppan helskinnad.

Ändamål: Nyfikenhet, medkänsla, rättvisa, lusta.

Medel: Rapp tunga, hårda nävar och en cynisk världsvana.

Kom ihåg: Information är livsviktigt. Ta reda på sanningen, avslöja inte mer än du måste och låtsas alltid som om du vet mer än du gör.

Specialförmåga: Du har tre spaderkort på bordet framför dig. Du kan när som helst vända

på ett av dem och använda din berättarröst för att introducera dina slutledningar i scenen. Till exempel kan du se att någon ljuger, notera att någon är beväpnad eller dra en slutsats att vad som ser ut som en olycka egentligen är ett mord. Dessa slutledningar är alltid korrekta när du använder spaderkortet, och du kan också till viss del kontrollera andras rollpersoners tankar och handlingar under monologen när du använder dem.

Silvertunga

Du har ett mörkt förflutet som du inte vill ska komma upp till ytan, och du är trött på människor som vill att du ska sitta snällt, följa deras regler och anpassa dig efter deras vilja. Du vet att världen är en hård plats och det finns inga lyckliga slut. Du har inte pengar eller makt och du kan inte vinna i ett knytnävsslagsmål, men du vet att den tuffaste kämpe lätt faller offer för en kula i ryggen. Därför använder du din charm för att se till att oavsett vem som har överhanden så vill de dig inget ont, och de som avslöjar din tveeggade silvertunga måste försvinna så fort som möjligt. Du är inkapabel att lita på en annan människa, men du är fullt kapabel att förälska dig.

Ändamål: Maktbegär, kärlek, rädsla, hämndlystnad.

Medel: Charm, krokodiltårar, pistol.

Kom ihåg: Det bästa sättet att bli bra på att ljuga är att öva regelbundet.

Specialförmåga: Nerver av stål och Gyllene drömmar har båda ett hjärterkort

framför sig. Så länge det ligger med framsidan uppåt kan de inte låta bli att stödja dig. De måste inte tro på allt du säger, men de måste försöka skydda och hjälpa dig. När som helst kan en spelare vända på sitt hjärterkort och genomsåda dig. Om du är i en scen med någon med ett vänt hjärterkort kan du ge denne en tumme ned, trots att du själv är part i konflikten.

Gyllene drömmar

Du är spindeln i nätet, dockmästaren som håller i trådarna. Du är rik och mäktig, men inte tillräckligt. Aldrig tillräckligt. Det finns något du vill ha, och du är beredd att göra vad som helst för att få det. Men du är en tålmodig människa och har lärt dig att vänta. Du har också lärt dig att det är farligt att smutsa ned sina egna händer, och du föredrar att låta dina underhuggare göra det som krävs. Du är också sannolikt den som vet mest om vad som pågår bakom kulisserna.

Ändamål: Girighet, kontrollbehov, svartsjuka.

Medel: Underhuggare, kontaktnät, mutor, affärsuppställningar

Kom ihåg: Skrattar bäst som skrattar sist. Gör inget förhastat i affekt, utan bida din tid och lägg ut dina fallor.

Specialförmåga: Du har tre klöverkort som representerar tre personer som arbetar eller har arbetat för dig. Du kan använda ett av dem för att introducera en underhuggare som då

spelas av dig. Du kan även spela ett för att ta över en existerande roll som då visar sig ha jobbat för dig hela tiden. Till sist kan du spela kortet på en av de andra spelarna. Detta betyder att rollpersonen har arbetat för dig i det förflutna, kanske till och med fram tills nu. Du kan däremot såklart inte styra andras roll personers agerande.

En stad av skuggor

Världen i film noir kan vara både idylliskt vacker och skrämmande ondskefull, men även när det till synes rena och vackra visar sig så kan alltid skuggorna skymtas i bakgrunden. Den godhjärtade flickan är hopplöst naiv och menlös och i den vackraste av karibiska solnedgångar planeras ett mord. Din roll är att gestalta denna värld, från både dess bästa och värsta sidor. Du spelar alla roller förutom de tre huvudrollerna. Det kan handla om poliser, bartendrar, godtrogna makar, arbetskamrater eller andra personer som interagerar med huvudrollerna i berättelsen. Försök att återanvända dessa roller och låt dem dyka upp igen under berättelsens lopp. Gestalta också gästerna på en fest, folkmassan på gatan och publiken i rättssalen. Använd dig friskt av berättarrösten när dina roller inte är i scenen, för att introducera vändningar i berättelsen eller bara beskriva hur neonskyltarna speglar sig i den regnvåta trottoaren.

Specialförmåga: Som tröst för att du inte har en egen huvudroll att spela får du lite extra makt att bestämma över berättelsen och dess riktning. Du har tre ruterkort framför dig, med framsidan upp. Du kan vända på ett av dessa för att sätta en ny scen, även om det inte är din tur. Du kan till och med använda det för att avbryta en pågående scen och direkt sätta en ny.