

My baby just cares for me

En surrealistisk film noir-historia
Arrangemang på Sydcon VII 1997
av Henrik Örnebring

INLEDNING

Vad är surrealism?

“Surrealism är det tillfälliga mötet mellan en symaskin och ett paraply på ett dissektionsbord.”
(Lautréamont)

Ordet surrealism introducerades av den franske poeten Appollinaire och betyder ordagrant “öververklig”. Termen togs över av André Breton, som på 1920-talet skrev flera manifest där han klargjorde surrealismens ställning inom litteraturen: surrealismen skulle stå för det drömlika, och den poetiska metoden skulle vara s k automatism, d v s fritt associerande utan kontroll av vare sig vilja eller förnuft. Den surrealistiska poesin kom att karaktäriseras av ett utpräglat bildspråk, drömlika övergångar och förskjutningar, och absurda sammanställningar (som paraplyet och symaskinen ovan).

Den litterära surrealismen inspirerade bildkonstnärerna. Surrealismen slog igenom som konstriktning på 1930-talet, med Salvador Dali som den mest kände företrädaren. Dali började mer och mer överge det “automatiska” idealet och kom istället att företräda en mer intellektuell bearbetning av de drömlika intrycken. Fortfarande var dock märkliga bildmässiga sammanblandningar en central komponent i den surrealistiska konsten. I Sverige kom surrealismen att representeras av Erik Grate och den s k Halmstads-gruppen (konst) och Gunnar Ekelöf (poesi).

Det var bakgrunden. Vad spelar nu detta för roll i scenariot? My baby just cares for me är ett utpräglat friformsscenario, d v s inga regler eller tärningar förekommer. I friform är också stämningen central. I detta scenario är surrealismen en del av stämningen. Det finns flera klart “öververkliga” inslag som är viktiga för stämningen. Viktigast av dessa är förstas att en av karaktärerna är en tvättäkta pistol (mer om detta senare). Spelarna kommer säkert till en början att tro att Dinah (pistolen) helt enkelt är mr Haynes inre röst och att mr Haynes är knäpp, men efter det att Damen fått ett slag i huvudet kan även hon höra Dinah. Dinah kan också prata med andra pistoler, vilket vare sig mr Haynes eller Damen kan. Dessa knäppa kommunikationsmönster är en del av den surrealistiska stämningen.

En annan del av den surrealistiska stämningen är avsaknaden av färger. Den här historien är förstas i svartvitt, och, vad viktigare är, även karaktärerna ser den i svartvitt. Använd därför aldrig färgord när du beskriver miljöer och personer. Använd istället någon av följande metoder (eller blanda). (1) Femnyansmetoden. Det finns bara fem nyanser: svart, mörkt, grått, ljust och vitt. Använd endast dessa. Ex “Han bär en ljus kostym” “Hon blir alldeles grå i ansiktet” och “Mörk av avund”. (2) Alphavillemetoden (tack till Storyteller's Inn för lånet!). Grundfärgen är grått. Grått finns dock i många nyanser, t ex karmosinrött, himmelsgrått, mossgrått, brandgrått etc. Använd alltså vanliga färgbeskrivningar men istället för de vanliga färgorden använder du “grått”. Det här låter kanske svårt men man kommer ganska snabbt in i det.

I äventyret finns också en hel del knäppa övergångar och märkliga bilder. På en del ställen är de noggrant beskrivna, på andra ställen får du fylla ut själv. Det du själv får hitta på är övergångarna mellan scener - scenariots alla transportsträckor sker inte medhelst normala transportmedel nämligen. För att ta sig mellan scenerna kan man t ex åka hiss och komma ut i en port mot gatan, bara gå igenom en innerdörr och komma in på en bar, hoppa på ett lastbilsflak eller ta en buss. Dessa knäppiga transportsträckor varvas lämpligen med regeltätta “klipp” mellan scener - först är spelarna på ett ställe, och så “klipp” är de på nästa ställe. Precis som i en film.

Ett centralt surrealistiskt tema som genomsyrar hela äventyret är bden variabla bakomliggande intrigen. Spelarna är själva med och formar handlingen, främst genom de associativa minneslappar som Damen får under äventyrets gång. Det kommer dock att finnas en klar början och ett klart slut, även om slutet kanske inte blir detsamma för alla de som spelar scenariot.

Vad är film noir?

Film noir betyder ordagrant "svart film". Film noir används i allmänhet för att beskriva en viss genre av amerikansk film som hade sin storhetstid under 1940-50-talen. I allmänhet anses film noir-perioden sträcka sig från 1941 och John Hustons *The Maltese Falcon* fram till 1958 och Orson Welles *Touch of Evil*, med en "topp" mellan 1946 och 1950. Dessa årtal är förstas öppna för akademiskt ifrågasättande, men avgränsningen duger gott i ett rollspelsscenario. Namnet film noir användes inte av filmmakarna själva - det introducerades av de franska filmkritiker som efter kriget började komma i kontakt med den nya amerikanska filmen. Film noir-genren sågs som ett klart brott mot 1930-talets genrekonventioner i Hollywood.

Film noir har ett antal karaktäristika som filmvetare har skrivit hyllmeter om. Jag tänker här bara ta upp några utvalda punkter som är relevanta för scenariot, och redogöra för vilken rollspelsmässig relevans dessa karaktäristika har.

Ljussättning - Film noir, är, som namnet antyder, mörk film. Alla scener utspelar sig på kvällen eller natten. Skulle någon scen undantagsvis utspela sig på dagen gör den det antingen inomhus så att det inte märks, eller så är det väldigt molnigt utomhus. Solen skiner aldrig i film noir. Däremot regnar det ofta, så att ljuset från neonskyltar och från fönster kan speglas i vattenpölar. Alla kastar långa, ödesmättade skuggor. Mörkret bryts gärna av plötsliga ljusstrålar från billyktor eller polisstrålkastare, eller av glöden från en cigarett (alla röker förresten också i film noir).

Samhälle i förfall - Det är Staden som bildar bakgrund i film noir, och då oftast stadens baksida - slum, kriminalitet och korrupcion. Alla film noir handlar om brott av olika slag. Handlingen utspelar sig i de farliga kvarteren, på skumma barer, sjaskiga kontor och i trånga gränder. Ibland görs dock avstickare till de finare kvarteren, naturligtvis i akt och mening att visa att överklassen är lika rutten som de värsta rännstensskurkarna - de är bara mer noga med att inte smutsa sina egna händer. Samhället är korrupt, gammaldags moral gäller inte längre. Det gäller att ta för sig, och om man bryter mot några lagar... så är det inget brott om man inte blir upptäckt.

Psykologisk pessimism - Samhällets sorgliga skick beror dock inte på sociala faktorer utan på att människor är onda. I film noir fokuserar man på individens psykologi, och den är oftast inte trevlig. Personerna i film noir är kallhamrade, cyniska, desillusionerade och alierade. De känner sig inte hemma i samhället. Stämningen är depressiv och fatalistisk - ingen kommer undan sitt bestämda öde. Personer med ideal skildras för det mesta som godtrogna och naiva, utan grepp om hur verkligheten egentligen fungerar. Dessa troskyldiga personer dör ofta, eller krossas psykologiskt av någon femme fatale eller hänsynslös brottsling.

Antihjältar - Huvudpersonerna i film noir är nästan utan undantag män. De är pessimistiska cyniker enligt ovan. De uttrycker gärna sin cynism genom bistra och galghumoristiska kommentarer. Antihjälten är dock i grunden introvert och ensam - den oglamoröse privatdeckaren är inte för inte en vanlig huvudperson i film noir. Även om antihjälten lever utanför lagen eller i gränslandet mellan lag och brott, så har han någon form av moralkodex han lever efter. Han kan vara väl så våldsam, otrevlig mot kvinnor eller vägra samarbeta med polisen, men har alltid en sorts heder i botten. Denna hederlighet spelar naturligtvis aldrig någon roll i det stora hela - de stora skurkarna kommer ändå alltid undan.

Obehaglig kvinnosyn - Kvinnorna spelar också en viktig roll i film noir, även om det är männen som är huvudpersonerna. Kvinno-skildringen är väldigt stereotyp. Den vanligaste roll kvinnan har är rollen som femme fatale. En femme fatale är en lycksökerska och en lögnerska, villig att gå över lik för att nå sina mål (oftast pengar). Hon är en beräknande manipulatör som döljer sitt rätta jag med lögn och teaterspel. En femme fatale är dödlig, även om hon inte bär en pistol - hon brukar istället använda förhaxade män som sina vapen. Ibland flimrar en annan typ av kvinna förbi i film noir, nämligen den oskuldsfulla, ouppnåeliga idealkvinnan som står för godheten

i film noir-verkligheten. Hon klarar sig för det mesta obefläckad genom historien och står på något sätt för hopp i en förtvivlad värld.

Våld och hot - Även om en deckare får räkna med att käka knogmackor både en och annan gång under sin yrkesutövning, är det ändå rätt sällan som våldet verkligen exploderar. Det är fråga om dolda hot snarare än öppet våld - fyra hejdukar med knogjärn, en liten pistol riktad mot ens hjärta etc. Hot om våld är mycket viktigare än själva våldet. När våldet väl kommer upp till ytan är det bara för en kort stund - några knytnävsslag, en kort skottväxling. Utdragna actionscener hör hemma i en annan genre. Vilka följder våldet har är helt en fråga om dramaturgi. Antihjälten kan kvickna till omedelbart efter en blydagg i bakhuvudet, eller vara sänkt i en halv dag av en näve på hakspetsen. Skottskador är små och svarta och blöder endast litet. Splatter är en annan genre. Blir man skjuten segnar man stönande ned på den arabiska mattan istället för att vilt skrikande fara ut baklänges genom fönstret.

Surrealism + Film noir = NOIR

I ett friform finns inga regler i normal rollspelsmening. Däremot kan det finnas s k metaregler, som behandlar hur man kan rollspela. I NOIR heter den främsta metaregeln acceptans. Om spelledaren säger något, så är det så. Punkt slut. Om dessutom spelledaren inte betonar det han säger på något speciellt sätt, är det heller inget förvånande för karaktärerna. De drömliga scenväxlingar och bisarra bakgrunder som karaktärerna stöter på är bara ett naturligt inslag i vardagen.

Acceptansen gäller också i spelarnas inbördes samspel. Eftersom spelarna i viss utsträckning kommer att forma intrigen själva, är det viktigt att de inte blockerar varandras påhitt. Det är roligare om spelarna köper varandras resonemang och använder dem för att bygga en kul historia, än att de säger: "Nej, så är det inte. Så här är det!"

Acceptans kan vara ett tveeggat svärd. En del spelare använder acceptanstanken hämningslöst för att skaffa sig fördelar - de försöker dra fram maskingevär under rocken, deklarerar stolt att de hittar ledtrådar som de själva har hittat på etc. De flesta som spelar friform har dock tillräckligt mycket vett för att inte agera på detta sätt. Men man ska aldrig säga aldrig. Du som spelare har naturligtvis rätt att lägga in veto mot spelarnas påhitt om det inte passar genren eller historieberättandet i övrigt. Använd dock vetorätten sparsamt. Motpolen mot helvilda maktgalna spelare är inte en totalitär spelare. Historien ska berättas tillsammans.

Så funkar karaktärerna

Du har förmodligen vid det här laget fattat att en av spelarna har en lite annorlunda roll. En av spelarna ikläder sig nämligen rollen av mr Haynes pistol. Och ja, Dinah är en tvättakta .38 snubnose-revolver. Hon kan inte göra någonting som kräver armar, ben eller andra rörliga delar än hane, avtryckare och trumma. Dinah pratar dock. Med mr Haynes. Ingen annan kan höra henne. Detta inkluderar naturligtvis Damen (fram till slaget i huvudet, se scenariot). Dinah har också förmågan att förnimma ungefär det som mr Haynes förnimmer, även om hon sitter i hans axelhölster. Dinahs och mr Haynes partnerskap går ut på att hon är hjärnan och han musklerna, så det är oftast Dinah som kommer på idéer om vad man ska fråga misstänkta, var man ska leta ledtrådar etc. Man skulle t o m kunna säga att Dinah för det mesta förnimmer lite mer än vad mr Haynes gör, eftersom det är hon som hittar ledtrådar och hör de viskade konversationerna vid grannbordet etc.

Spelmässigt innebär detta följande: Vad än Dinah säger, så kan Damen inte höra henne. Dinah kan därför inte prata direkt med Damen. Mr Haynes kan alltid höra Dinah. Dessutom hör andra (inklusive Damen) vad mr Haynes säger till Dinah, men alltså inte vad Dinah svarar. De flesta som hör mr Haynes prata rakt ut i luften eller tittandes på sin pistol drar slutsatsen att mr Haynes är galen, full eller bådadera.

Alltså: mr Haynes pratar med Damen och Dinah. Damen pratar med mr Haynes, och senare även med Dinah. Dinah pratar med mr Haynes och kommenterar oupphörligen syrligt Damens förhållanden, vilket Damen till en början inte hör. Så var det utrett.

Damen har alltså minnesförlust. Med jämna mellanrum i scenariot kommer hon att få blixthuvudvärkar och tilldelas associativa minnesbilder. Dessa minnesbilder representerar inte någon entydig sanning om Damens förflutna, inte ens något entydigt namn på Damen faktiskt, utan är tänkta att användas för att Damen lite halvfritt ska få improvisera ihop vad som har hänt henne och vem hon egentligen är.

Mr Haynes är egentligen en okomplicerad karaktär. Det enda du behöver tänka på är att ingen annan kan höra Dinah och att omgivningen allt som oftast tror att mr Haynes pratar med sig själv och är potentiellt tokig. Om du vill göra det riktigt påtagligt kan någon icke-spelarkaraktär hela tiden avbryta Dinah med frågor eller liknande till mr Haynes, eftersom han/hon helt enkelt inte hör Dinah.

MANUS

Upplägg

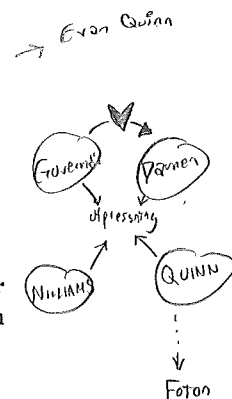
Trots den fria associationstekniken har scenariot ett antal fasta punkter. Enligt klassisk aristotelisk dramaturgi kommer lugna perioder att varvas med konfliktsener, och allt kommer att trappas upp till en slutgiltig konflikt som följs av en avtoning.

Det finns en grundintrig i äventyret, men spelarna kan alltså improvisera fram handlingen lite vid sidan av denna om det skulle passa. Grundintrigen är att Damens senaste offer var en guvernör i en avlägsen stat. Hon inledde ett förhållande med den gifte guvernören och hennes "pojkvän" (en annan förlorare som Damen användt sig av) tog bilder på deras bibliska förening i utpressningssyfte. Guvernören är i sin hemstat en mycket rik och mäktig man, och hans högra hand, mr Williams, är för sin utkomst beroende av att guvernören fortsätter vara guvernör. Mr Williams är anställd för att lösa guvernörens problem och utpressning är ett sådant problem. Mr Williams ser till att Damens utpressningsbrev aldrig når guvernören personligen - guvernören är nämligen på allvar kär i Damen och skulle aldrig tro henne om något ont. Därefter spårar mr Williams Damen och hennes pojkvän till Staden och åker dit tillsammans med sina hejdukar. När Damen och pojkvännen tror att de ska få betalt blir de i själva verket attackerade, separerade och bortförda. Damen klubbas ned och tas med till en gränd för att expedieras, men några människor kommer förbi och hejdukarna tvingas hastigt fly. Så lämnas Damen i gränden och äventyret börjar. Mr Williams försöker tvinga ur pojkvännen var utpressningsfilmen finns, men han dör olyckligt nog i förhören innan han hinner avslöja detta. Mr Williams och hejdukar är nu på jakt efter Damen för att ta tillbaka sina pengar, få reda på var filmen är och sedan tysta henne för gott. Mr Williams agerar dock utan guvernörens godkännande - guvernören är som sagt kär i Damen och vill inte att ett hår kröks på hennes huvud. Han tror att hon bara är tillfälligt bortrest.

I grova drag en ganska klassisk film noir-intrig alltså. Den är här ovan ganska löst beskriven eftersom de personer spelarna stöter på under äventyrets gång kan vara inblandade på lite olika sätt. Dessutom finns som sagt vad gott om utrymme för en kreativ Dam att själv hitta på vad som har hänt henne, och då är det bara att ändra intrigen efter det.

Mötet - Introduktion

Scenariot inleds med att mr Haynes och Dinah lite lojt konverserar på kontoret. Det är kväll och kontoret är egentligen stängt. Det har varit dåligt med uppdrag på det senaste och mr Haynes ligger efter med hyran och elräkningen. När mr Haynes och Dinah har pratat en stund, kommer Damen in på kontoret och äventyret börjar. I denna scen är inte spelledaren så involverad - det handlar mest om att karaktärerna interagerar med varandra. Damen bör ha fått ordentligt med tid på sig innan scenen kör igång för att hitta på en lämplig lögn. Damen är bra på att ljuga, så Dinah kan mest notera att Damen sannolikt inte säger hela sanningen (vilket i och för sig borde räcka för att göra Dinah mycket misstänksam). Tänk som sagt på att Damen inte kan höra Dinah och därför inte heller prata med henne.



HAYNES + DINAH

DAMEN IN &
LYUGER
(HÖR DINAH DET?)

Förr eller senare torde spelarna ge sig av antingen till Dr Gerard Dell (hans adress står i telefonkatalogen), Starlight Lounge eller till gränden där damen vaknade. Gränden ligger surrealistiskt nog precis utanför mr Haynes kontorshus. För att ta sig till Dr Gerard Dell tar man hissen upp till översta våningen och kommer då ut i ett helt annat fashionabelt kontorshus i de bättre delarna av staden, där Dr Dell har sin praktik. Till Starlight Lounge tar man sig lämpligen genom att åka buss.

Mr Haynes visar framfötterna - Fördjupning

Detta är egentligen två-tre mindre scener där mr Haynes och Damen letar ledtrådar. I två av dem (de två första) får Damen lite nya minnesbilder som flimrar förbi och som kan hjälpa henne pussla ihop sin identitet. Minnesbilderna kommer alltså att dyka upp i slutet på varje delscen, när det händer något dramatiskt. Damen kommer då få en huvudvärksattack och vara borta ett tag, vilket ger spelaren tid att läsa lappen. Hon kommer att få dessa minneslappar under de första två delscenerna. Detta kommer troligen att vara hos dr Dell och på Starlight Lounge, men om Damen redan av någon anledning skulle vilja dra med sig mr Haynes och Dinah till gränden innan hon gör något annat så får hon naturligtvis en av minneslapparna där. Det viktiga är att Minneslapp 1 och 2 delas ut under två delscener, inte i vilken ordning spelarna besöker delscenerna.

Hos Dr Gerard Dell - Dr Dell har sin praktik i ett glassigt kontorshus mitt i Staden. När spelarna kommer dit arbetar han ensam kvar och är synbarligen nervös. Dr Dell är en fetlagd person med grått ovårdat hår och stålbågade runda glasögon. För tillfället svettas han ymnigt och torkar sig i pannan och på överläppen med en näsduk. Dr Dells mottagningsrum domineras av ett mahognyskrivbord och ett stort glasskåp som innehåller kroppsdelar i formalin. I en del av glasskåpet står ett skelett. Bredvid skelettet står ett mindre skelett i barnstorlek och håller det större skelettet i handen.

DELL

Svettig + göckis

Formalin & skelett

Exakt hur dr Dell reagerar på spelarnas ankomst beror på vilken historia Damen har slagit i mr Haynes. Till att börja med kommer dr Dell att vara nervöst avvisande, säga att hans praktik är stängd och hota med att kalla på nattvakten. Mr Haynes kan utan problem stirra ned honom. Dr Dell är en societetsläkare med spelskulder. För att finansiera sitt spelande har han börjat ta betalt för skumma tjänster - t ex skriver han ut narkotiska preparat åt drogberoende, han skriver läkarintyg på falska grunder åt folk som behöver det etc. Han har med tiden blivit allt djupare inblandad i skumraskaffärer och är nu ordentligt nervös för att bubblan ska spricka och att hans yrkesbana som respekterad societetsläkare ska ta slut.

o AVVISANDE
o NERVÖS

Vad har då dr Dell med Damen och preparatet **Tripocin** att göra? Det finns ett flertal alternativ:

- Damen själv har tubbat dr Dell att skriva ut receptet. Tripocin är en ovanlig blodtrycksmedicin som i vissa doseringar kan framkalla skengraviditeter hos kvinnor. Damen har då tagit Tripocin för att ge mer tyngd åt sin utpressningshistoria - guvernören har gjort henne gravid, och om han inte tror på det kan hon frivilligt underkasta sig en läkarundersökning som då kommer att ge vid handen att hon faktiskt är det. Dr Dell kommer då att tilltala Damen med det namn han känner henne under (Phyllis Dietrichsen) och nervöst undra om allt har fungerat till belåtenhet. Han känner inte till något om mr Williams eller bakgrundshistorien.

TRIPOCIN

(A) Skengraviditet
= UTRESSNING

[Phyllis Dietrichsen]

- Damen har själv tubbat dr Dell att skriva ut medicinen. Hennes "pojkvän" och utpressarkollega lider av svår astma och hon sade till honom att hon skulle skaffa fram medicin från en läkare hon känner. Astmapreparatet är Tripocin, men det är inte vad burken innehåller - den innehåller i själva verket ett gift som kommer att förvärra pojkvännens astmaattacker och döda honom utan spår så att Damen slipper dela pengarna med honom. I så fall är dr Dell mycket nervös eftersom han är potentiell medhjälpare till mord.

(B) ASTMAMEDICIN
= GIFT = MORD

- Damen har redan tidigare klagat över migränhuvudvärkar, så guvernören erbjöd sig att ordna fram dyr och bra medicin från en läkare han känner. Mr Williams, som redan på detta stadium förstod att Damen tänkte utpressa guvernören, tog över ärendet och lät dr Dell skriva ut lite huvudvärkstabletter. Längst ned i burken finns dock fem giftpiller som förorsakar döden genom hjärtstillestånd. I så fall är doktorn MYCKET nervös. Han har aldrig sett Damen förut, men han

(C) MIGRÄN
= gift av Williams = MORD

[Eliza Cook]

Dr. känner till Williams
↓
guvernören

känner igen sin medicinburk och förstår att hon är den som mr Williams vill ta kål på. Han känner då Damen under det namn mr Williams känner henne: Eliza Cook. Han vet vem mr Williams är men har ingen aning om att han uppehåller sig i Staden - han brukar alltid finnas vid guvernörens sida. Detta kan leda till att spelarna telefonerar till guvernören, vilket förorsakar rätt spännande resultat. Guvernören kallar också kvinnan för Eliza och undrar när hans sockertopp tänker komma hem och vet inte alls om att han har blivit utpressad.

Ett lämpligt tillfälle att ge Damen minneslappen är när hon får reda på exakt vad Tripocinet gör.

På Starlight Lounge - Detta är en glamorös nattklubb i bästa 40-50-talsstil. Det är tidigt på kvällen när spelarna anländer och det är inte så många här. Bartendern är sysselsatt med att kamma pälsen på en uppstoppad mård som står på bardisken. När spelarna kommer ställer han snabbt bort den uppstoppade mården på en prydnadshylla mellan whiskyflaskorna.

STARLIGHT
LOUNGE

På Starlight Lounge kan spelarna interagera med tre personer: bartendern Wilmer, klubbens ägare, en mr Casper Gutman, och en av cigarettflickorna (Dolly). Om du känner för det kan de förstås råka på allehanda folk här; dörrvakter, nattklubbssångerskor, fulla gäster etc. Vad är då alternativen för denna scen?

[Bridgid O'
Shaughnessy]

- Bartendern hälsar förvånad på Damen, som han känner under namnet Bridgid O'Shaughnessy. Hon har tidigare jobbat här som nattklubbssångerska och dessutom lurat män på pengar. Hon har inte varit här på ett tag och mr Gutman söker efter henne eftersom hon lämnade sin anställning mycket hastigt utan att ordna en ersättare. Som mr Gutman ser det är Damen skyldig henne pengar. Det kan säkert mr Haynes ta ur honom om det skulle behövas. Den intressanta information mr Gutman och Wilmer kan bidra med är kunskaper om Damens pojkvän/utpressarpartner, Evan Quinn. De vet att han hängde i baren när Damen uppträdde och att han ibland väntade på henne när hon slutade. De vet att Dolly, cigarettflickan, säkert vet mer. Dolly är en uttråkad, lite spånig tös som egentligen är svartsjuk på Damen - hon var lite tänd på Evan. Men man kan förmå henne att berätta var Evan Quinn bor.

- Bartendern lutar sig nervöst över mot Damen (som fortfarande är känd som Bridgid O'Shaughnessy) och meddelar att en mr Williams har varit här och sökt henne - mr Williams pratade med mr Gutman och de verkade komma väl överens. Wilmer framgår under scenen en hälsning från pojkvännen Evan Quinn - han var här strax innan mr Williams och verkade mycket nervös. Wilmer meddelar i alla fall att Evan sade att paketet finns i hans lägenhet, "Där ingen annan än du (d v s Damen, förf anm) kan hitta det". Wilmer blir lite förvånad när Damen inte kommer ihåg var Evan bor, men han kan tala om det. I det här alternativet kan det bli farligt att prata med mr Gutman - han har mottagit en rundlig dusör från mr Williams för att omedelbart meddela honom när Damen och/eller Evan Quinn dyker upp. Om mr Haynes visar musklerna kan han tvinga ur Gutman ett telefonnummer som går till en diner (lunchrestaurang). Detta är mr Williams kontaktpunkt och en ledtrådmässig återvändsgränd.

o Gutman + Williams
= deal

o Wilmer hälsar
från Evan Quinn

o Dolly sofs

Minneslappen utdelas lämpligen till Damen i samband med att hon hör pojkvännens namn.

I gränden - I gränden finns egentligen inte så mycket av intresse. Mr Haynes (eller rättare sagt Dinah) kan hitta spår av att någon blivit nedklubbad här: märken i sopsäckar, blöta hjulspår som försvinner ut på gatan, en liten test av Damens hår. Det som kan hittas i gränden kan således inte hjälpa Damen att få reda på något hon inte redan vet - däremot kan mr Haynes och Dinah kanske pussla ihop att Damen har minnesförlust, vilket borde leda till en intressant rollspelsituation.

Slaget i huvudet - Första konfrontationen

Här kommer scenariots första våldsinslag och en liten överraskning. Denna scen är lämplig att förlägga när spelarna lämnar antingen dr Dell eller Starlight Lounge. Då kommer de att överraskas av två av mr Williams gorillor, som medhelst pistolövertalning kommer att tvinga in Damen och mr Haynes i en gränd i akt och mening att avrätta dem. De ler elakt och säger saker i stil med "Det var dumt att tro att du skulle kunna lura mr Williams, stumpan. Det är han som är hjärnan, guvernören är bara med på åkturen", "Här slutar visst resan för dig, Eliza. Eller ska jag säga Judith?", "Jaså, du har hittat en ny stackars tokstolle att ställa mellan dig och kulorna. Men

Goons
kommer
↓

den här gången hjälper det inte, vi har tillräckligt med bly för två” och naturligtvis “Lämna över paketet och pengarna så låter vi udda vara jämnt (LÖGN)” etc. Skurkarna kommer säkert att låta kryptiska eftersom de förutsätter att spelarna vet vad de pratar om. Här kan en kort förvirrad konversation utspinna sig, men eftersom skurkarna upplever att de har övertaget kommer de naturligtvis inte att svara på några frågor. Om Damen undrar var Evan är, kommer de att svara något i stil med “Oroa dig inte för det du, lillan”, eller “Om du väntar lite kommer du snart att få träffa honom”.

MOBBING
&
"VAR ÄR
PAKETET"
[ELIZA,
JUDITH]

Mr Haynes kommer säkerligen att kunna hitta på något klurigt för att sänka de två gorillorna. Han har ju haft pistoler riktade mot sig förut. I denna lilla våldsscenen är det två viktiga saker som måste hända: (1) Mr Haynes antingen knocker eller dödar skurkarna så att de inte kan förhöras. Dessutom förhör man aldrig gorillor i film noir. (2) Damen får en smäll och slår i sitt bakhuvud igen och slocknar under stridsscenen. Det sista är mycket viktigt, ty när Damen vaknar igen kan hon höra Dinah! Från och med nu kan alltså Damen både höra och prata med Dinah. Detta torde kullkasta flera av spelarnas förutfattade meningar om Dinahs sanna natur, så ge dem en stund att spela vidare på detta. Denna scen går lämpligen med ett enkelt klipp över till nästa.

A) Goons slås ut (ej förhör)
B) Damen får en smäll
= HÖR DINAH!

Semiromantiskt interludium - Mellanspel

Denna scen utspelar sig i Evan Quinns lägenhet. Återigen har spelledaren inte så mycket att göra. Den här scenen bygger upp triangeldramat mellan mr Haynes, Damen och Dinah. Det är tänkt att spelarna fortfarande ska vara förvirrade efter upptäckten att Damen nu kan samtala med Dinah. Förhoppningsvis kommer genomletandet av Evan Quinns lägenhet att varvas med en tung munhuggning - kanske avslöjas det också att Damen har minnesförlust. Vad händer då?

EVANS
LGH

△ - drama

Evan Quinns lägenhet är en kyffig etta med kokvrå. Den har alldeles tydligt blivit genomletad å det kraftigaste: alla kläder är utrivna på golvet, en del golvbrädor är uppbrutna, madrassen uppskuren etc etc. Även i den här scen ska Damen få en minneslapp (nr tre i ordningen). Den delas lämpligen ut när argumentationen mellan mr Haynes, Damen och Dinah når någon form av kulmen. Efter denna minneslapp vet Damen var paketet/nyckeln finns i lägenheten. Var finns den då? Tja, du behöver bara säga till Damens spelare att Damen vet. Så är det bara för Damen att hitta på var den är gömd... Paketet är alltså en nyckel till ett förvaringsskåp (nr 23). Att lista ut var förvaringsskåpet ligger är naturligtvis inga problem - alla vet ju att förvaringsskåp bara finns på den stora järnvägsstationen.

LAPP 3

○ - Nr 23.
(CS)

Mr Haynes spänner musklerna - Andra konfrontationen

Nästa anhalt är förstas järnvägsstationen, vid förvaringsboxarna, där mr Haynes får tillfälle att visa vilken Riktig Karl™ han är. Precis när spelarna har öppnat skåp 23 och hittat filmen däri, överraskas de ännu en gång av Mr Williams gorillor. Om mr Haynes dödade en/flera gorillor sist, är de den här gången ersatta av nya, och nu är det tre gorillor istället för två. Mr Williams håller sig i bakgrunden.

CENTRAL
ST.

Goons kommer

↓
Action

Vad händer nu? Möjligheterna är oändliga. Rent dramaturgiskt är det i alla fall meningen att det ska utspela sig en liten actionscen innan själva slutscenen. Det kommer i alla fall säkert att ske en skottväxling mellan mr Haynes och de tre gorillorna, och också en liten jakt inne på järnvägsstationen. Kanske en barnvagn börjar åka ned för en trappa mitt under skottlossningen? Det är mycket möjligt att Damen och mr Haynes separeras under striden. Damen vill säkert mycket gärna komma undan med utpressningsfilmen och sina 40 000 dollar, eller så kanske hon bara vill ha ett slut på alltihop och vill lämna över filmen till mr Williams gorillor. De kommer dock ändå försöka döda spelarna.

Beroende på hur denna actionscen tar sig ut, kan slutscenerna bli väldigt olika.

Intrigen upplöses - Uppgörelse

I denna scen får spelarna tillfälle att rekonstruera intrigen och på detta sätt få fram grundlag för ett lämpligt slut. Ett par lämpliga slut avhandlas här.

- Damen dör av en förlupen kula. I dödsscenen kanske hon erkänner sin kärlek till mr Haynes, eller ångar sin tidigare tillvaro som femme fatale. Filmen förstörs eller övergår i gorillornas ägo, som då struntar i mr Haynes.

(A) Dam dör

- Damen smiter med filmen och lämnar mr Haynes åt sitt öde. Mr Haynes ådrar sig en skottskada när han nedkämpar gorillorna och står kvar med skammen på slutet.

(B) Dam sticker

- Gorillorna lyckas få tag på Damen och drar med henne ut till mr Williams som väntar i en bil. Bilen försvinner i fjärran medan mr Haynes återhämtar sig från sin skottskada.

(C) Dam kidnappas

- Polisen lockas dit av all skottlossning och mr Haynes överlämnar både Damen och gorillorna i fängsligt förvar. Eller så är polisen i maskopi med mr Williams, så Damen skjuts under flyktförsök.

(D) Dam fångas
(& skjuts?)

- Mr Williams lämnar sin bil och ger sig personligen in i slutstriden, varvid han givetvis dör.

(NE?)

Flera av ovanstående slut går naturligtvis att kombinera. När du syr ihop slutscenen bör det styrande vara vilken stämning som tidigare skapats i scenariot - välj helt enkelt det slut som passar bäst ihop med hur scenariot har spelats. Slutet bör inte vara alltför lyckligt eftersom film noir-slut inte är det. Dessutom bör slutet innehålla element av s k poetisk rättvisa, d v s de som är onda ska få vad de förtjänar. Vissa element är också konstanta. Oavsett vilket slut du väljer, så måste följande komponenter vara med: (1) Damen försvinner ur handlingen, och (2) Mr Haynes (och Dinah) överlever.

Vad händer? - Avtoning

Denna korta scen består helt enkelt av att mr Haynes och Dinah är tillbaka på kontoret, en icke närmare specificerad tidsrymd efter det att slutscenen utspelat sig. Allt är åter som förut. Här får helt enkelt mr Haynes och Dinah tillfälle att runda av filmen med ett kort meningsutbyte. Avluta när du tycker att något tillräckligt kärnfullt, film noir-mässigt har sagts.

Allt som allt borde detta scenario inte ta mer än en och en halv-två timmar att spela, precis som en film. Försök gärna korta scenerna hellre än att dra ut på tiden.



Mr Haynes, privatdetektiv

Du är privatdeckare. En gång var du snut, men när du vägrade ta mutor från en lokal gangsterboss, hittade din "partner" ett parti knark i dit klädskåp och du tvingades ta avsked under förnedrande former. När du kom hem samma dag hittade du din dåvarande flickvän i sängen tillsammans med din bror. Martha (flickvännen) slog upp förlovningen och rymde till Florida med din bror och innehålllet i din lägenhet. När du inte hade något arbete längre kunde du inte betala hyran och blev vräkt.

En del kanske skulle ha blivit knäckta för mindre, men inte du inte. Du är nämligen en Riktig Karl™, och Riktiga Karlar™ biter helt enkelt ihop och kämpar vidare. Du köpte dig en privatdeckarlicens och hyrde ett billigt kontor i de sämre delarna av staden. Kontoret inrymmer också ett litet kök, ett kyffigt badrum och ett ostädat sovrum. Nu har du varit privatdeckare i fem år och du hankar dig fram. För det mesta handlar dina fall om att ta bilder på otrogna äkta män/kvinnor eller skrämma upp folk som inte har betalat sina spelskulder.

Din bakgrund och din dagliga tillvaro har naturligtvis gjort dig inte så lite cynisk. Man kan inte lita på någon, världen är korrumperad, samhället är ruttet och människan är ond och svag. Du är dock inte den som är bitter och går omkring och pekar ut detta elände för alla och envar, nej, du tiger och lider istället. Ensam är stark. Och tyst. Det är din modell. Du är förstås inte stum och biter gärna ifrån om någon försöker vara kaxig, men, som sagt: att världen är skit kan folk gärna få uppäcka själva.

Du har ett hatkärleksförhållande till kvinnor. Du vet förstås att alla kvinnor är egenkära, hänsynslösa, manipulativa hjärtekrossare, men utan att du kan förklara det dras du till dessa farliga kvinnor. Du värjer dig förstås mot detta och använder din hårda stil för att kvinnorna inte ska fatta vilken effekt de har på dig.

Om det är något du ogillar så är det när folk försöker sätta sig på dig och tala om för dig hur du ska göra saker och ting. Även om du inte får de glamorösa fallen, så vet du att du är en bra privatdeckare och du har en viss yrkes stolthet. Hur djupt man än sjunker har man ändå sin heder. Dessutom vet du faktiskt så mycket om hur den här eländiga världen fungerar att ingen egentligen har någon rätt att bete sig streberaktigt mot dig.

Du röker och dricker förstås, det ska en Riktig Karl™ göra. Eftersom du ogillar auktoriteter tänder du gärna demonstrativt en cigg på ställen där rökning är förbjuden. Du har förstås en flaska bourbon i din nedersta byrålåda och en fickplunta i tenn i innerfickan. Du super dig sällan full - man måste ju behålla skärpan! Men när du väl blir full händer sällan något spektakulärt. Du blir mest ännu tystare och ännu mer cynisk. Tack vare din enorma självdisciplin blir det minsann inga sentimentala gråtattacker på fyllan, nänämensan!

Precis som alla Riktiga Karlar™ är du en hårding. Du har blivit hotad av experter, misshandlad av före detta proffsboxare och bedragen av de vackraste kvinnorna. Ingenting skrämmer eller förvävar dig längre. Du brukar kunna stirra ned vem som helst, och behöver sällan ta till nävarna eller pistolen för att få folk att göra som du vill.

Pistolen, ja. Dinah heter hon. Hon är det enda undantaget i en kall värld, den enda du kan lita på. Strax efter att du blev kickad från polisen och Martha hade lämnat dig började din pistol prata med dig. Hon presenterade sig som Dinah, och hon förstod dig. Inte sådär mes-förstod som fruntimmer säger att de gör, utan sådär som bara en pistol kan: känslösamt och hårt på samma gång.

Dinah är din enda vän i den här hårda världen. Hon är kallhamrad och cynisk hon med, men du vet att hon aldrig skulle svika dig. Dinah brukar älska att gnabbas med dig och faller ständigt snärtiga kommentarer om dina förehavanden, men du tar det med jämnmod eftersom du vet att hon inte menar något illa. Och visst, du svarar emot för det mesta - bara för att ni är vänner behöver man ju inte vända andra kinden till, eller hur?

Du och Dinah är århundradets radarpar när det gäller detektivarbete. Hon har ett fantastiskt öga för detaljer och hjälper dig att hitta ledtrådar. Hon är också en god personkännare och talar om för dig vilka frågor du ska ställa till folk för att få dem att avslöja sig. Det är hon som är hjärnan och du som är musklerna, helt enkelt. Det har du ingenting emot, eftersom du egentligen trivs bäst när du får gå omkring och bara vara hård, kall och cynisk.

Du skulle aldrig lämna Dinah. Du bär henne ständigt i ditt axelhölster. När du sover brukar Dinah ligga under din kudde eller i din mellersta byrålåda. Du skulle aldrig förlåta dig själv om något hände med Dinah. Ibland när du och Dinah har era personliga stunder ihop (när du gör vapenvård) pratar ni mycket om vad ni betyder för varandra och hur mycket ni uppskattar varandra. Vapenvårdsstunderna är era egna, och ingen annan får störa då - det är faktiskt persoligt!

Du har naturligtvis noterat att ingen annan tycks prata med sin pistol, eller med döda föremål över huvud taget för den delen. Dessutom är det ingen annan som hör vad Dinah säger. När du pratar med Dinah brukar folk i allmänhet tro att du pratar för dig själv. Du försöker vara diskret när du och Dinah konverserar, så att folk inte ska tro att du är tokig eller nå't. När du träffar nya bekansskaper brukar du vara mer försiktig, men det är lätt hänt att du glömmar bort dig. Och om folk skulle märka något, än se'n? Dinah är din enda vän, varför skulle du skämmas för att du pratar med henne?



Dinah, pistol

Du är en pistol. Vad är det för konstigt med det då? Det finns många pistoler här i världen, och det är minsann en respektabel sysselsättning. De senaste fem åren har du varit mr Haynes pistol, och du har blivit mycket fäst vid honom. Trots att han kan vara en bufflig typ ibland vet du att han verkligen uppskattar dig.

Få vet att pistoler kan prata med sin ägare. Det kan alla pistoler, men de flesta pistoler håller tyst eftersom människor av någon anledning tycker det är väldigt konstigt att pistoler pratar. Dessutom har faktiskt de flesta pistoler tämligen lite gemensamt med sina ägare, så att prata skulle inte vara särskilt givande heller. Pistoler kan bara prata med sin ägare (ingen annan hör dem) och med andra pistoler.

Du började prata med mr Haynes för fem år sedan. Du tyckte synd om honom eftersom han nästan blivit totalt knäckt - han förlorade jobbet och sin flickvän på samma dag. Sedan dess har du troget funnits vid mr Haynes sida (eller rättare sagt i hans axelhölster) och ni utgör tillsammans ett strålande deckarpar.

Du är en mycket kvicktänkt och intelligent pistol, som dessutom är en god människokännare. Det är därför för det mesta du som föreslår för mr Haynes var han ska leta efter ledtrådar, vad ledtrådarna kan tänkas betyda, och vilka frågor han ska ställa till folk när han förhör dem. Det är du som ser sambanden och lägger ihop två och två. Ibland kan du bli irriterad på din käre mr Haynes eftersom han ibland är mer än lovligt trög och angelägen om att spela hård, kall och cynisk. Du vet att han inte alltid gillar att du talar om för honom vad han ska göra, men det är ju för hans eget bästa.

Du är mycket snabb i repliken och pikar ofta mr Haynes (på ett mycket kärvänligt sätt naturligtvis). Fast allra roligast tycker du det är att kommentera de personer mr Haynes träffar; de kan ju inte höra dig och svara emot. Du har en talang för att upptäcka folks svagheter och känsliga punkter och utnyttja det för bitande elaka (och roliga) förolämpningar. Det här med att du är bra på att upptäcka folks svagheter är också till nytta i ert detektivarbete - du kan för det mesta avgöra om folk ljuger eller döljer något för dig.

Du är mycket fäst vid mr Haynes och skulle bli förtvivlad om något hände med honom. Därför försöker du se till att han inte blir utnyttjad av sina klienter eller lurad i fällor eller så. Du vet att du måste göra detta subtilt eftersom mr Haynes absolut inte uppskattar att du leker dadda åt honom. Om du skulle bli för överbeskyddande skulle det sannolikt få motsatt effekt och mr Haynes skulle kasta sig ut på farofyllda uppdrag.

Särskilt vaksam måste man vara på de kvinns som mr Haynes träffar på. Även om han gärna spelar känslökall hårding, så vet du att fruntimmer är hans svaga punkt. Kvinnorna han möter är undantagslöst manipulerande häxor som försöker använda honom för sina egna ändamål. Och han kan inte stå emot! Nej, i sådana fall vet du att han är helt beroende av dig för att hålla huvudet kallt och ro iland uppdraget. Kvinnliga klienter och kontakter behandlar du med extra stor misstänksamhet.

Innerst inne är du avundsjuk på dessa kvinnor eftersom du vet att de är kvinnor och du bara en pistol - du kan aldrig ha ett fullvärdigt förhållande med mr Haynes. Du vet, att om han skulle hitta en kvinna att slå sig ned med (även om det är osannolikt - alla kvinnor vill bara utnyttja män för att sedan dra) så är det tack och adjö, Dinah. Du tänker ofta på detta när du och mr Haynes har era intima stunder ihop (vapenvård). Dessa stunder är åtminstone för dig mycket erotiska, men mr Haynes verkar inte förstå det - han ser det nog som någon slags terapisaftal. Nå, du kommer i alla fall aldrig, aldrig att tala om för mr Haynes att du är kär i honom. Det skulle bara leda till sorg och bedrövelse - en pistol och en människa kan aldrig få varandra!

F ö måste påpekas att det inte spelar någon roll om du sitter i mr Haynes axelhölser - allt han kan se kan du också se, och allt han kan höra kan du också höra. Eftersom du är så skärpt märker du för det mesta t o m mer än mr Haynes. Kontentan är i alla fall att du inte behöver vara utanför axelhölstret för att kunna leta ledtrådar.



Damen , femme fatale med minnesförlust

Du är en tvättäkta femme fatale. Du är kall och manipulativ - alla människor (särskilt män) är bara verktyg för dig när det gäller att nå dina mål. Du har dock inga problem att spela övertygande teater och verka hjälplös, kär, ledsen, rädd, eller vad som nu kan behövas. Just för tillfället har du dock ett stort problem - du kommer inte ihåg vem du är!

I morse vaknade du upp i en gränd med en stor bula i bakhuvudet. Du var iklädd en vacker aftonklänning av senaste snitt, en kort vit jacka, högklackade skor i italienskt läder och en elegant handväska. I handväskan fanns inga identitetshandlingar, bara en burk piller, en tändsticksask och fyra tjocka buntar med färska hundradollarsedlar (totalt 40 000 dollar, en enorm summa). Förutom bulan i bakhuvudet (och den huvudvärk som tydligen följde med den) var du oskadd. Ingen annan fanns i närheten. När du vaknade insåg du också att du inte kom ihåg någonting om vem du är, vad du har gjort eller vad du har varit.

Din personlighet är dock intakt. Du är van att klara dig själv ur de svåraste knipor, så du är övertygad om att du förr eller senare kommer att få tillbaka ditt minne och din identitet. Du har ju ett par ledtrådar (se nedan), men du inser att det nog är bäst om någon annan hjälper dig att följa dem, någon som kan ta smällarna. Du vet ju trots allt inte varför du blivit nedslagen i en gränd - någon vill dig kanske illa? Du vet att du inte kommer att ha några problem med att manipulera någon karl att hjälpa dig, gärna någon som inte ställer för mycket frågor. Under dina planlösa vandringar genom staden gick du på kvällen förbi en port där du såg en skylt. "Haynes & Co, Privatdetektivbyrå, 3 tr". Huset låg i de sämre delarna av staden och du hade på känn att den där Haynes är en så'n privatdeckare som mest fotograferar otrogna äkta män/kvinnor och skrämmer folk som inte betalt sina spelskulder, d v s perfekt för dina syften. Just nu är du på väg upp för trappan till mr Haynes kontor.

Det finns dock ett problem till: du hatar att öppet visa dig svag och ynklig. Du måste hela tiden ha kontroll över de situationer du befinner dig i. Visst, du har inga problem att spela svag och hjälplös om det skulle behövas, bara du inte visar när du är det på riktigt. Och har man minnesförlust är man hjälplös. Därför vill du inte avslöja för den här mr Haynes att du har tappat minnet - då blir du ju beroende av honom! Du räknar med att kunna slå i honom någon historia om varför du behöver hjälp, och så kan du själv följa med privatsnoken och själv försöka pussla ihop din verkliga identitet. Nå't namn kan man ju alltid hitta på, och om man säger till honom att man har blivit hotad och visar upp lite hundradollarsedlar så kan man säkert vira honom kring lillfingret se'n. Karlar är alla likadana!

Lögner kommer naturligt för dig. En del kanske skulle påstå att du är en mytoman, men det är bara för att de inte har något begrepp om vad en flicka måste göra för att klara sig i den här hårda världen. Du är också mycket bra på att ljuga - det är sällan du trasslar in dig i självmotsägelser, så som amatörlognare ofta gör. Du inser förstås att det nog kommer att bli svårare att ljuga nu när du har minnesförlust - du kanske motsäger dig själv utan att veta om det! Därför tänker du försöka vara extra försiktig. Prata i gåtor och antyd saker för den stackars privatsnoken. Nedgångna deckare brukar alltid bli så glada om de tror att de är "något stort" på spåren, så han får gärna tro att du döljer saker - bara han inte kommer underfund med att du har minnesförlust.

Du är mycket cynisk och vet att det handlar om att unyttja eller bli utnyttjad. Du hör definitivt till de som utnyttjar, och du är mycket bra på att få den du för tillfället lurar att tro att det är han (för det är oftast en han) som har övertaget och får alla fördelarna. Det enda som möjligen skulle ge dig problem vore om du skulle konfronteras med en man som är lika cynisk som du och som genomskådar dina charader. Det har dock inte hänt hittills och du är inte speciellt orolig för att det någonsin ska hända - alla män vill innerst inne bli lurade.

Även om din skådespelartalang är stor har du ibland svårt att dölja din svartsyn och cyniska läggning. Du har väldigt svårt för naiva människor och kan sällan motstå chansen att trycka till dem med någon rapp replik. Du har också svårt för andra kvinnor - män går ju att lura, men andra kvinnor är oftast dina rivaler. Iskalla subtila förolämpningar, dräpande ironi och bitande sarkasm är dina främsta vapen mot andra kvinnor eller de du upplever som rivaler.

Dina ledtrådar:

Pillerburken: En liten burk, innehållande ungefär 40 vita, platta, runda piller. Du har ingen aning om vad de gör. På burken står det bara handskrivet: "40 st Tripocin, 1 ggr dagligen eller vid behov. Dr G. Dell". Du har inte vågat ta några piller eftersom du inte vet vad de gör eller ens om de tillhör dig. Men den där dr Dell borde ju privatsnoken kunna leta upp.

Tändsticksasken: En halvtom tändsticksask med texten "Starlight Lounge - Where the stars go!" och ställets adress: 455 East Warwick Avenue. Du kanske bara har plockat på dig asken vid ett tillfälligt besök, men stället borde nog ändå kollas upp.

Gränden där du vaknade: Du hittar utan problem dit, och även om inte du hittade något av intresse där så kanske en privatsnok skulle göra det. Fast då gäller det att slå i honom en bra historia, annars kan han börja fatta hur det verkligen ligger till. Du är tveksam om du ska ta med honom dit, emn om inga av de andra ledtrådarna ger någonting kanske du blir tvungen.