


**OM NATTEN
ÄR ALLA KATTER GRÅ**





ETT ROLLSPEL OM
vilsna människor
nattdränkta städer
konstens betydelse
och själahunger



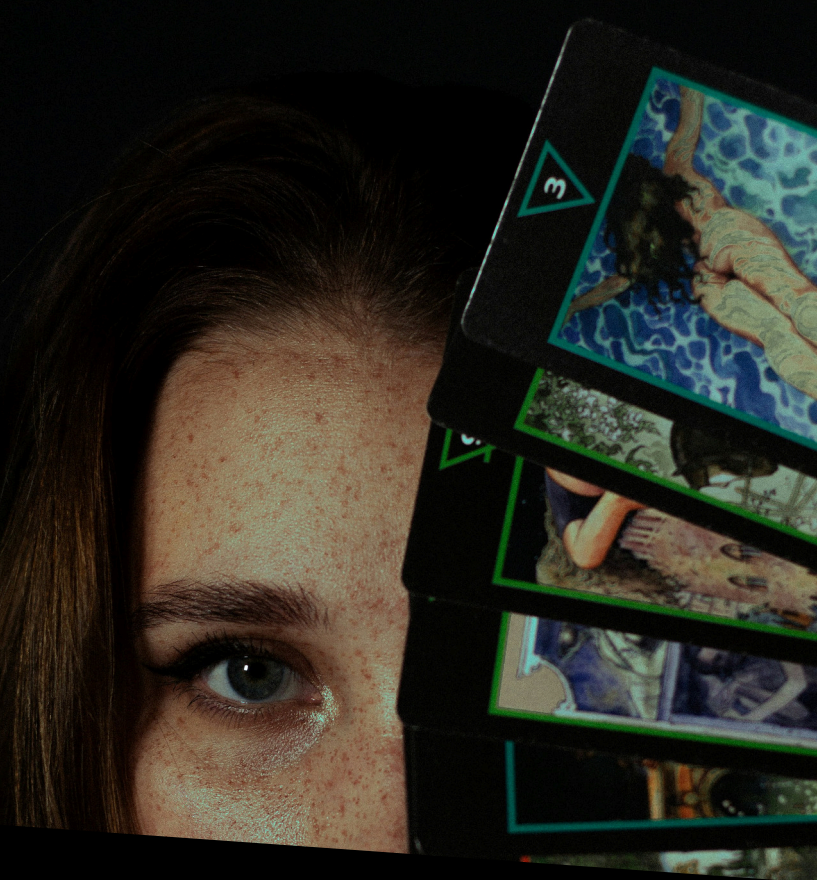
Det här är ett rollspel om människor som söker om natten. Efter kärlek, sex, frälsning, förståelse, distraktion, gemenskap, glömska, frihet, trygghet. Ett spel om drömmare, brottslingar, taxichaffisar, glädjeflickor och poeter. Det är ett spel med en vilsenhetens estetik, för förvirrade berättelser som inte ger några svar. Ett spel om nattens filosofer, om skönhetsens imperativ, om människans oförmåga att förstå sig själv och andra, om plötsliga uppenbarelser och om famlande i mörker.



Om natten
Är alla änkor grå
Utom hon som älskar
För hon är blå
Om dagen
Är alla änkor vita
Utom hon som sörjer
För hon är svart

Om natten gråter varje katt
Som inte syns
För hon är grå
Utom hon som älskar
För hon är blå

MONIKA ZETTERLUND
OM NATTEN



För att spela detta spel behövs:

- 2-6 spelare, inklusive dig själv
- En kortlek. Om ni spelar med en tarot-lek så ger spelet mer öppningar till egna kreativa inlägg, men ni kan också spela med en vanlig kortlek.
- Varsin mobiltelefon.
- Anteckningspapper och pennor.

SKÅDEPLATS

An aerial night photograph of a city square. In the center is a large, modern building with a prominent glass facade and a red sign that reads "Spartan". The square is filled with cars and streetlights, creating a vibrant urban scene. The overall atmosphere is that of a busy city at night.

Er första uppgift är att avgöra var er historia utspelar sig. Dra ett kort och avläs på listorna på följande sida.

Varje stad har också en artist eller ett band listat. Försök att hitta en spellista med musik av denna artist. Sätt på en låt och lyssna en stund i tystnad. Använd era mobiltelefoner för att söka fram bilder av staden, för att titta på en karta av den, för att läsa om den på Wikipedia, och liknande. Medan musiken spelar i bakgrunden, läs upp textsnittar och visa varandra bilder, för att skapa er en bild av staden. Skriv ned anteckningar på ett papper medan ni gör detta.

STAVAR / SPADER

- 1/A Mexico City, *Armando Manzanero*
- 2 Antwerpen, *Will Tura*
- 3 Gdansk, *Czesław Niemen*
- 4 Hongkong, *Anita Mui*
- 5 Budapest, *Bayer Friderika*
- 6 Jakarta, *Nasida Ria*
- 7 Kapstaden, *Abdullah Ibrahim*
- 8 Sarajevo, *Bijelo dugme*
- 9 Kinshasa, *Koffi Olomide*
- 10 Rom, *Adriano Celentano*
- Knekt Rio de Janeiro, *Tom Jobim*
- Riddare Ljubljana, *Tomaž Pengov*
- Dam Madras, *The Casteless Collective*
- Kung Montreal, *Donald Poliquin*

BÄGARE / HJÄRTER

- 
- 1/A Kairo, *Halim El-Dabh*
 - 2 Barcelona, *Pau Riba*
 - 3 Caracas, *Caramelos de Cianuro*
 - 4 Las Vegas, *Pink Floyd*
 - 5 Sankt Petersburg, *Mirazh*
 - 6 Prag, *Čechomor*
 - 7 Paramaribo, *Ai Sa Si*
 - 8 Havanna, *Los Van Van*
 - 9 Warszawa, *Kasia Kowalska*
 - 10 Montevideo, *Los Iracundos*
- Knekt Karachi, *Nusrat Fateh Ali Khan*
Riddare Ulan bator, *Arga Bileg*
Dam Lissabon, *Camané*
Kung Seoul, *Song Dae-kwan*

MYNT / KLÖVER

- 
- 
- 
- 1/A Buenos Aires, *Almendra*
 - 2 Istanbul, *Altın Gün*
 - 3 Bangkok, *Carabao*
 - 4 Tokyo, *Eiichi Ohtaki*
 - 5 Amsterdam, *De Kift*
 - 6 Paris, *Serge Gainsbourg*
 - 7 Almaty, *Eroiera*
 - 8 Basse-Terre (Guadeloupe), *Kassav'*
 - 9 Chongqing, *Cui Jian*
 - 10 Aten, *Imam Baildi*
- Knekt Dehli, *Sanam*
- Riddare Jakarta, *Guruh Gipsy*
- Dam Taipei, *Deserts Chang*
- Kung Bogotá, *Gentil Montaña*

SVÄRD / RUTER



- 1/A Dhaka, *Azam Khan*
 - 2 Luanda, *André Mingas*
 - 3 Hanoi, *Mỹ Linh*
 - 4 Casablanca, *Saïda Fikri*
 - 5 Addis Abeba, *Mahmoud Ahmed*
 - 6 Berlin, *Ash Ra Tempel*
 - 7 Madrid, *La Romántica Banda Local*
 - 8 Montréal, *Flore Laurentienne*
 - 9 Tammerfors, *Leevi and the Leavings*
 - 10 Kyiv, *Okean Elzy*
- Knekt Tasjkent, *Sevara Nazarkhan*
Riddare Wien, *Wolfgang Ambros*
Dam Beirut, *Rabih Abou-Khalil*
Kung Port-au-prince, *Alan Cavé*

STORA ARKANAN

- 
- O Teheran, *Faramarz Aslani*
I Bagdad, *Seta Hagopian*
II Abidjan, *Bailly Spinto*
III Vientiane, *Sam Intharaphithak*
IV Santiago de Chile, *Los Jaivas*
V Dar es-Salaam, *East African Melody*
VI Rangoon, *R Zarni*
VII Douala, *André-Marie Tala*
VIII Minsk, *Ljapis Trubezkoi*
IX Bukarest, *Timpuri Noi*
X Antananarivo, *Justin Vali*



- XI Ciudad de Panamá, *Rubén Blades*
- XII Reykjavik, *Sigur Rós*
- XIII Marseille, *Sam Karpenia*
- XIV Jerusalem, *Bashar Murad*
- XV Yanjin, *Miserable Faith*
- XVI Constantine, *Idir*
- XVII Bergen, *Postgirobygget*
- XVIII Kingston, *Prince Jazzbo*
- XIX Kabul, *Kabul Dreams*
- XX Kathmandu, *Sajjan Raj Vaidya*
- XXI Port Moresby, *George Telek*

ROLLPERSONER

Rollpersonerna i det här spelet har vissa saker gemensamt. De söker alla efter något. Kanske vet de inte riktigt själva, men något driver dem att leta.

De är även nattdjur, som lever ut på natten på stadens gator, på klubbar, i sina eller andras lägenheter, eller någon annanstans.

Spelet förenas av vissa teman, som även reflekteras i rollpersonerna. Det är spiritualiteten, estetiken, förhållandet till samhället och relationerna med andra.

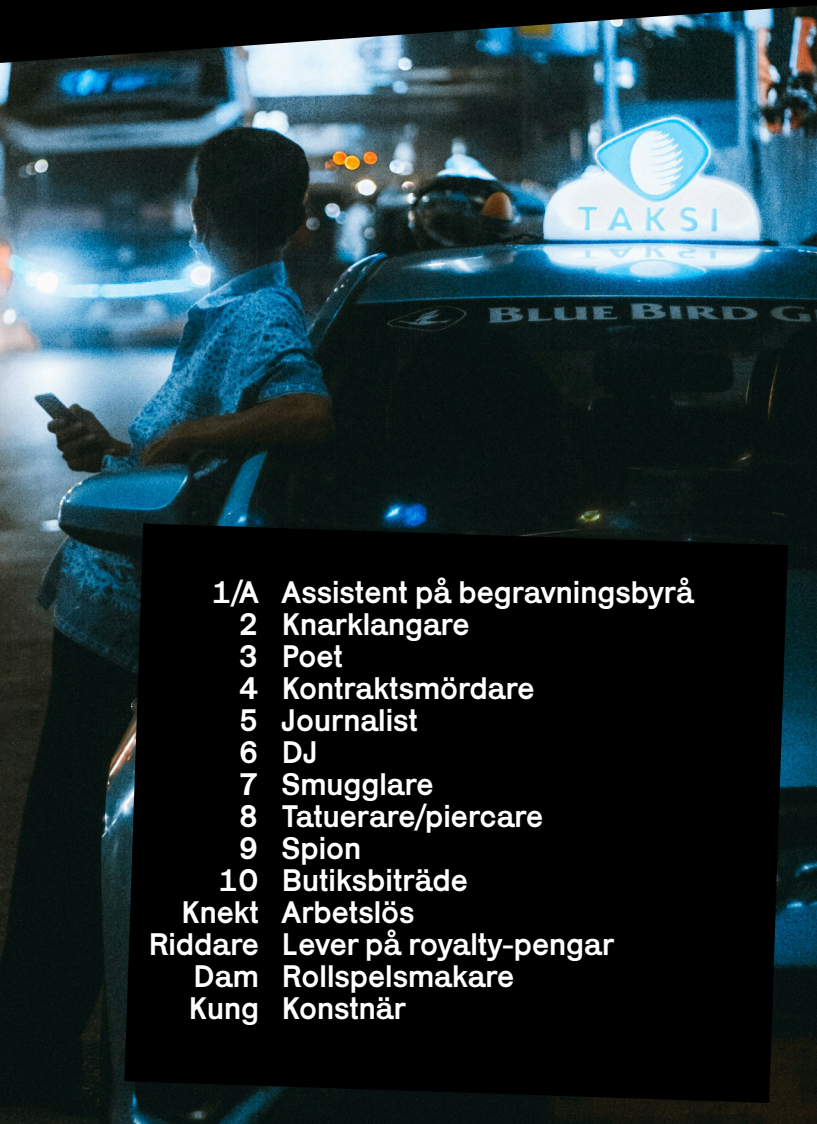
För att skapa rollpersoner ska ett antal kort dras. Först dras ett kort som visar vad rollpersonen gör om dagen/natten. Det här spelet utspelar sig om natten, och vissa har sysselsättningar som reflekterar detta. Andra har jobb som snarare håller dem sysselsatta om dagen, men av en eller annan anledning är de ändå ute på nätterna och vandrar genom staden.

A photograph of a person with short dark hair, wearing a dark, quilted puffer jacket, sitting at a bar. They are holding a lit cigarette in their right hand, and smoke is rising from it. The person is looking towards the left. The background is dark and out of focus, showing other patrons and a glowing neon sign with the letters 'MOEI'. The lighting is warm and low-key, typical of a bar or club.

SYSSLESÄTTNING

Varje spelare drar ett kort och avläser sin rollpersons sysselsättning på tabellerna nedan. Den som drar ett kort ur den större arkanan får istället hitta på en egen sysselsättning, inspirerad av kortet och bilden. Det kan vara något som redan finns på listan, eller något helt annat. Underliga och excentriska sysselsättningar är helt i linje med spelets estetik.

STAVAR / SPADER



- 1/A Assistent på begravningsbyrå
- 2 Knarklangare
- 3 Poet
- 4 Kontraktsmördare
- 5 Journalist
- 6 DJ
- 7 Smugglare
- 8 Tatuerare/piercare
- 9 Spion
- 10 Butiksbiträde
- Knekt Arbetslös
- Riddare Lever på royalty-pengar
- Dam Rollspelsmakare
- Kung Konstnär

BÄGARE / HJÄRTER

- 1/A Gängmedlem
- 2 Croupier
- 3 Kultledare
- 4 Bartender
- 5 Prostituerad
- 6 Förfalskare
- 7 Polis
- 8 Filmmakare
- 9 Strippa
- 10 Författare
- Knekt Bedragare
- Riddare Spåkvinna/man
- Dam Präst
- Kung Taxichaufför



MYNT / KLÖVER



- 1/A Cannabisodlare
- 2 Drag-artist
- 3 Boxare/ringvrak
- 4 Hemlös
- 5 Akademiker
- 6 Guru
- 7 Nattklubbsägare
- 8 Medlem av paramilitär grupp
- 9 Kontorsarbetare
- 10 Psykolog
- Knekt Musiker
- Riddare Impressario
- Dam Utkastare
- Kung Hacker

SVÄRD / RUTER

- 
- A woman with long dark hair, wearing a red lace-trimmed dress, is looking towards the camera. She is in a room with patterned wallpaper featuring fish and lizards. A round light fixture is visible on the wall to the left, and a mirror is mounted on the wall behind her. The background is dimly lit, with the light from the fixture casting a glow on the wallpaper.
- 1/A Politiker
 - 2 Skådespelare
 - 3 Brottsplatsstädare
 - 4 Infiltratör
 - 5 Nattvakt
 - 6 Porrskådis
 - 7 Ufolog
 - 8 Korthaj
 - 9 Kritiker
 - 10 Socialarbetare
- Knekt Motivationspratare
Riddare Medium/schaman
Dam Kurir
Kung Kampkonstnär

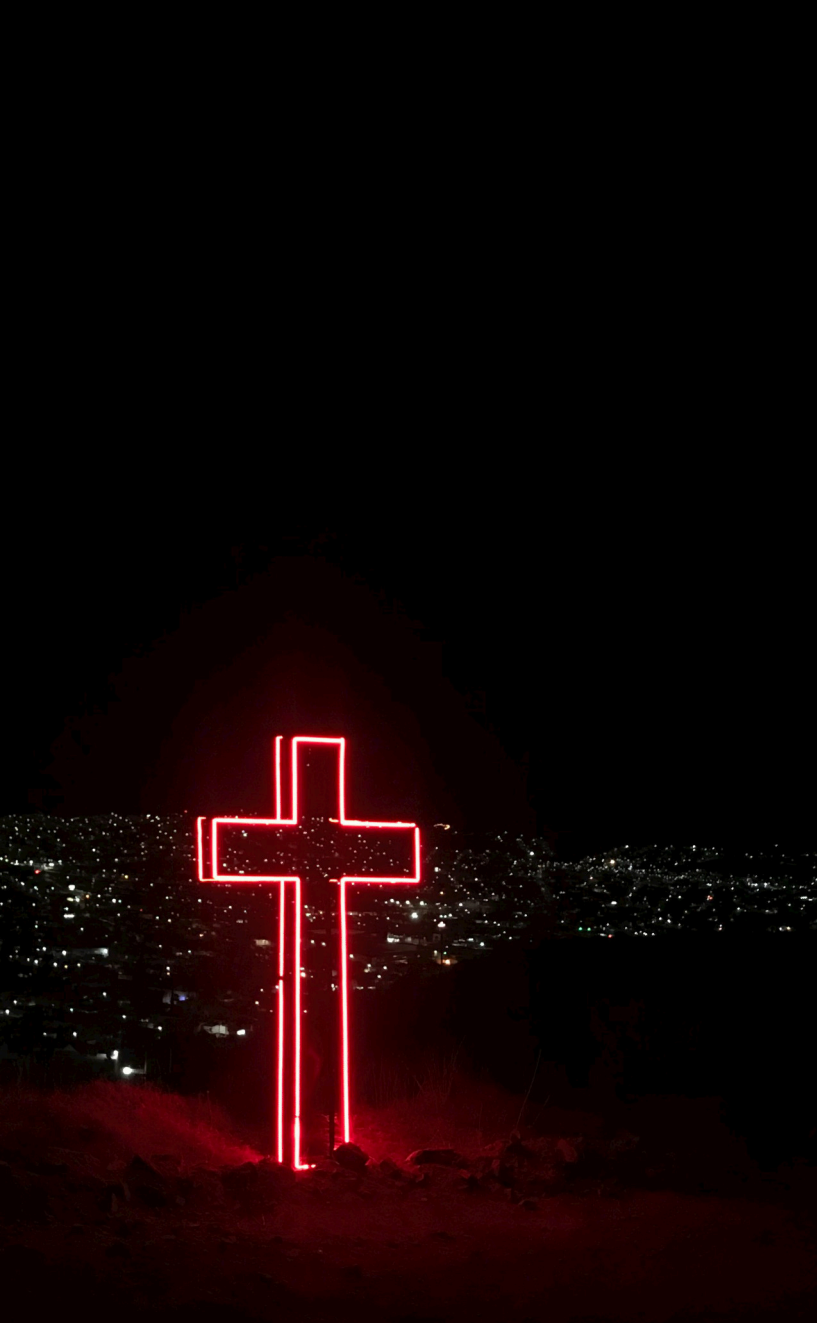
VAD SÖKER DU EFTER?

Alla rollpersoner söker efter något. De bär en känsla av att något fattas i deras liv. Vissa kanske vet exakt vad som fattas dem, medan för andra är det mest en vag längtansråtta som gnager på deras lugglitna själ.

Tolka resultaten på följande tabeller fritt, både när det gäller målet för längtan och graden av medvetenhet hos rollpersonen.

Om du drar ett kort ut den större arkanan, hitta på något fritt med inspiration från kortet.

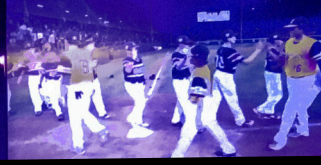
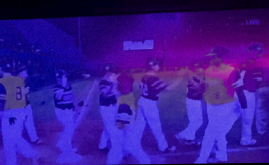




YZ

STAVAR / SPADER

- 
- 1/A Kärlek
 - 2 Sex
 - 3 Frälsning
 - 4 Förändring
 - 5 Distraction
 - 6 Trygghet
 - 7 Respekt
 - 8 Stimulans
 - 9 Någon som står ut med mig
 - 10 Någon jag förlorat
- Knekt Vänskap
Riddare Förståelse
Dam Inspiration
Kung Vila



BÄGARE / HJÄRTER



1/A En dröm
2 Mening
3 Någon som behöver mig
4 Berömmelse
5 Mod
6 Självförtroende
7 Något jag kan respektera
8 Något/någon att avguda
9 En ägodel
10 Det förbjudna
Knekt Bedövning
Riddare Flykt
Dam Intimitet
Kung En förlorad ungdom



MYNT / KLÖVER

- 1/A Kraft
- 2 Vad som helst
- 3 Verklighet
- 4 Äkthet
- 5 Tro
- 6 Något/någon som
kan läka mig
- 7 Smärta
- 8 Ett hem
- 9 Skönhet
- 10 Konsten
- Knekt Vad som finns
bakom allas masker
- Riddare Min egen rädsla
- Dam Besträffning
- Kung Ett minne



SVÄRD / RUTER



- 1/A Sanningen
 - 2 Upplysning
 - 3 Pengar
 - 4 Makt
 - 5 Mig själv
 - 6 Förlåtelse
 - 7 Publik
 - 8 Glömska
 - 9 Njutning
 - 10 Acceptans
- | | |
|---------|-------------|
| Knekt | Frigörelse |
| Riddare | Gemenskap |
| Dam | Skydd |
| Kung | En illusion |

KOPPLINGAR

Varje rollperson har en koppling till spelaren till högers rollperson. Detta innebär ofta, men inte nödvändigtvis, att de känner varandra.

Varje spelare drar ett kort och avläser på tabellen på nästa sida. Ni kan klargöra lite detaljer tillsammans, om ni vill, men undvik att tala för mycket om kopplingens natur. Låt detta komma fram under samtal i spel, istället.

Drar du något från den större arkanan, fundera fritt ihop en koppling inspirerat av kortet. Den kan även koppla ihop andra rollpersoner runt bordet, om ni vill.

Låt kortet ligga kvar, pekandes mot spelaren till höger, för att påminna er och ge er vidare inspiration.



STAVAR / SPADER

- 1/A Ni var en gång med i samma kult.
- 2 Ni tar alkohol och/eller andra psykoaktiva substanser tillsammans.
- 3 Ni spenderar somrarna på samma religiösa/new age-/meditations-läger.
- 4 Ni studerar under samma teceremonimästare.
- 5 Du anser att ni kände varandra i ett tidigare liv.
- 6 Ni delar samma konspirationsteori.
- 7 Ni tränar kampkonst ihop.
- 8 Du har räddat hen från en överdos av alkohol eller annan drog.
- 9 Ni var med om något otroligt osannolikt tillsammans.
- 10 Du ser hen som en sorts spirituell rådgivare eller guru.

Knekt Du lär hen ditt hemspråk.

Riddare Ni har samma kroniska sjukdom.

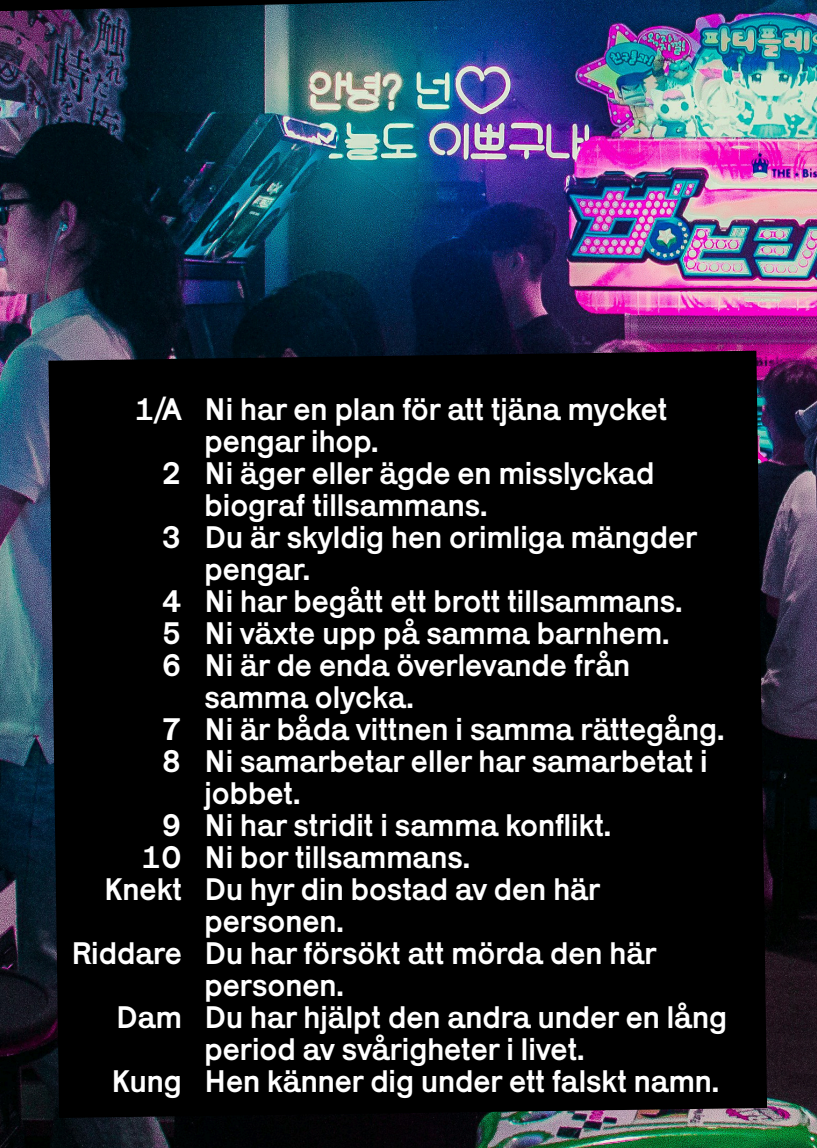
Dam Det är din mentor, då ni båda försöker att sluta med alkohol eller annan psykoaktiv substans.

Kung Du har haft starka, livliga drömmar om den här personen.

BÄGARE / HJÄRTER

- 1/A Ni ligger ibland med varandra, men hatar varandra för mycket för att ha ett riktigt förhållande.
 - 2 Du hjälpte denna person att komma undan ett dysfunktionellt förhållande.
 - 3 Ni har ett S&M-förhållande.
 - 4 Ni ligger med varandra och du betalar för det, men inte med pengar.
 - 5 Ert förhållande bygger på en lögn.
 - 6 Ni har aldrig träffats, men är tvillingar.
 - 7 Ni var rivaler om samma man/kvinna, men den personen stack eller dog.
 - 8 Ni var tillsammans under en period, i en annan tid, på en annan plats. Ni vet inte om att den andra personen också är här.
 - 9 Du dejtar hens mor/far/son/dotter.
 - 10 Ni delar en förälder, men har väldigt olika relation till hen.
- Knekt** En av er är barn till den andra, som inte vet om att hen är mor/far.
- Riddare** Ni delade en natt tillsammans och har inte setts sedan dess.
- Dam** Ni har tidigare varit i ett förhållande, men är nu nära vänner.
- Kung** Ni är tillsammans, men har inte sex.

MYNT / KLÖVER



- 1/A Ni har en plan för att tjäna mycket pengar ihop.
- 2 Ni äger eller ägde en misslyckad biograf tillsammans.
- 3 Du är skyldig hen orimliga mängder pengar.
- 4 Ni har begått ett brott tillsammans.
- 5 Ni växte upp på samma barnhem.
- 6 Ni är de enda överlevande från samma olycka.
- 7 Ni är båda vittnen i samma rättegång.
- 8 Ni samarbetar eller har samarbetat i jobbet.
- 9 Ni har stridit i samma konflikt.
- 10 Ni bor tillsammans.

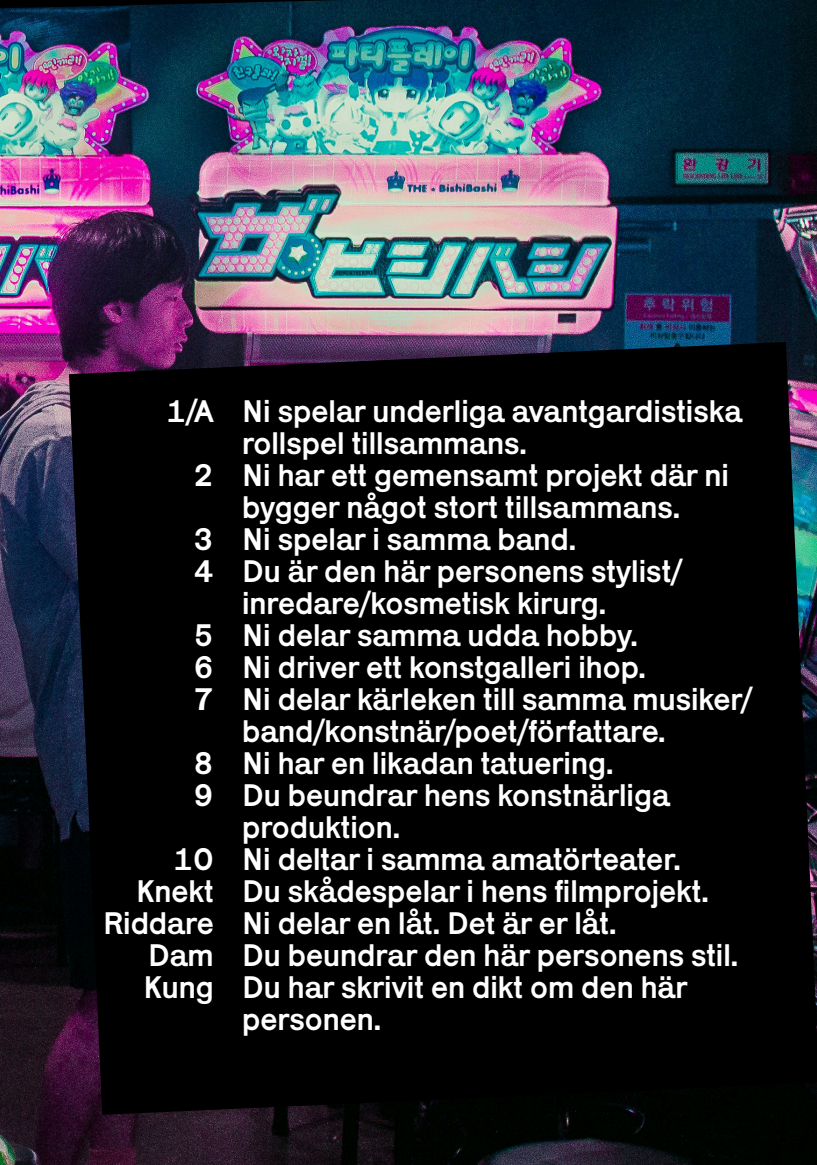
Knekt Du hyr din bostad av den här personen.

Riddare Du har försökt att mörda den här personen.

Dam Du har hjälpt den andra under en lång period av svårigheter i livet.

Kung Hen känner dig under ett falskt namn.

SVÄRD / RUTER



- 1/A Ni spelar underliga avantgardistiska
rollspel tillsammans.
- 2 Ni har ett gemensamt projekt där ni
bygger något stort tillsammans.
- 3 Ni spelar i samma band.
- 4 Du är den här personens stylist/
inredare/kosmetisk kirurg.
- 5 Ni delar samma udda hobby.
- 6 Ni driver ett konstgalleri ihop.
- 7 Ni delar kärleken till samma musiker/
band/konstnär/poet/författare.
- 8 Ni har en likadan tatuering.
- 9 Du beundrar hans konstnärliga
produktion.
- 10 Ni deltar i samma amatörteater.
Knekt Du skådespelar i hans filmprojekt.
Riddare Ni delar en låt. Det är er låt.
Dam Du beundrar den här personens stil.
Kung Du har skrivit en dikt om den här
personen.





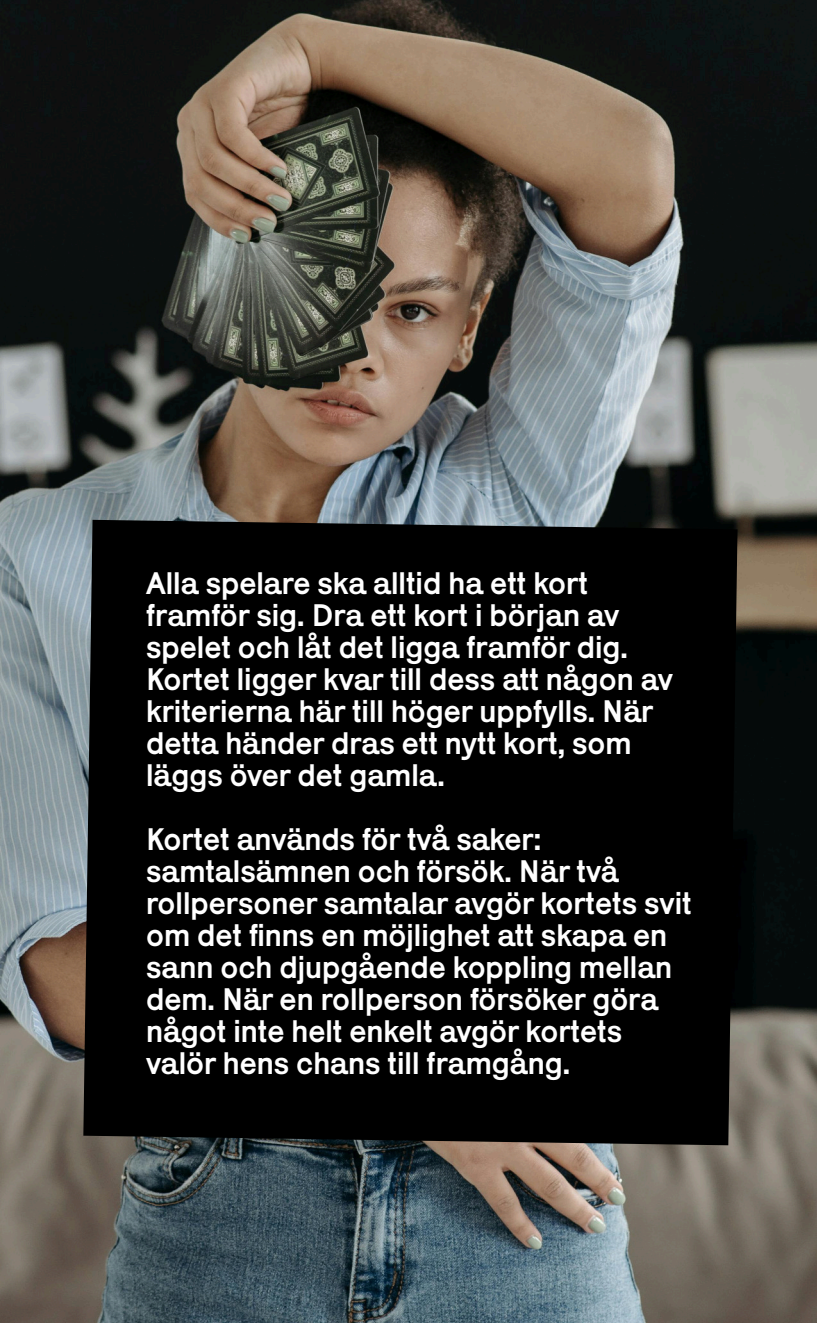


SPELETS REGLER

Det här spelet spelas i scener. Spelarna turas om att sätta scener genom att berätta var scenen utspelar sig, vem som är där, vad det är som händer, och så vidare. Ni behöver inte hålla någon särskild turordning.


Spela ut scenerna gemensamt, med de rollpersoner som är närvarande. Den som sätter scenen delar ut eventuella biroller till andra spelare. När scenen känns klar, avsluta den, gärna genom att dra upp volymen på musiken.

Det finns inga explicita typer av scener i det här spelet, men det finns två generella aktiviteter som utförs: samtal och försök. Ett samtal handlar om två rollpersoner som diskuterar tillsammans. Ett försök handlar om att en rollperson försöker att åstadkomma något. Mer om detta följer.



Alla spelare ska alltid ha ett kort framför sig. Dra ett kort i början av spelet och låt det ligga framför dig. Kortet ligger kvar till dess att någon av kriterierna här till höger uppfylls. När detta händer dras ett nytt kort, som läggs över det gamla.

Kortet används för två saker: samtalsämnen och försök. När två rollpersoner samtalar avgör kortets svit om det finns en möjlighet att skapa en sann och djupgående koppling mellan dem. När en rollperson försöker göra något inte helt enkelt avgör kortets valör hens chans till framgång.

A shirtless man with a beard is wearing a crown and looking down. The background is a solid teal color. A black rectangular box is overlaid on the lower half of the image, containing white text.

Följande saker gör att du drar ett nytt kort:

- Du har sex
- Du tar alkohol eller andra droger
- Du dansar
- Du skapar eller upplever konst
- Våldsamheter utbryter
- Du besöker en kyrka, ett tempel, eller en estetiskt vacker eller spirituellt laddad plats
- Du interagerar med makten (polis, myndigheter, etc.)



För att du ska få dra kortet behöver aktiviteten ske *i en scen* och *till fullo*.

Det räknas alltså inte om du säger att du varit hos polisen; endast en scen där vi ser rollpersonen interagera med polisen ger ett nytt kort.

Det räknas inte heller om rollpersonen tar en öl eller lyssnar på lite hissmusik. Hen behöver dricka tillräckligt för att åtminstone bli lite salongsberusad, och behöver lyssna, alltså verkligen *lyssna*, på musiken.




SAMTAL

När två rollpersoner samtalar tittar man på korten spelarna har framför sig. Om de har olika svit innebär det att ingen chans finns för en djupare, sann och transformerande kontakt mellan dem. De kan fortfarande samtala om samma sak, de kan till och med nå någon sorts förståelse för varandra, men samtalet kommer inte att ge något äkta möte mellan deras själar.

Det är upp till er hur ni vill spela detta. Det kan vara mer eller mindre begränsande för er. Det viktiga är inte oförståelsen när sviterna inte matchar, utan förståelsen när de gör det.

När rollpersonernas sviter matchar kan något djupare ske, något transformativt. De förstår varandra på ett djupare plan, de ser varandras själar, och något kan hända inom dem som förändrar dem eller deras relation. Samtalet kan ge insikter om den andra personen, men också självinsikter som påverkar rollpersonens liv framåt.



Varje svit motsvarar ett tema, och kopplingen mellan de två rollpersonerna får gärna ske i anslutning till det temat. Det är dock fritt att tolka detta i enlighet med situationen.

Om båda korten är den större arkanan kan kopplingen ske i vilken aspekt som helst av deras liv. Inspirera er gärna av korten.

STAVAR / SPADER: **MENING**

Meningen med livet. Det här handlar om religion, om andlighet, om att finna ett syfte med sin existens, och att komma på vad man vill bli när man blir stor.

Olika människor kan tolka in olika saker i detta. Det kan bli mer religiöst eller mer sekulärt, det kan gå mot existensialism, mot välgörenhet, mot ambition. Är mening något vi ges, något vi skapar eller något vi finner?

Om natten är det lätt att gå vilse, och rollpersonerna är alla sökare. Och även om det är ljusare under gatlyktan kan de behöva gå in i mörka gränder för att finna det de söker.

Omfamna det absurda i människans sökande efter mening i en meningslös värld. Och om du är en av de lyckligt lottade som finner Gud, kärleken eller den sanna, djupa tillfredsställelsen i att klämma på bubbelplastens små luftblåsor, *släpp inte taget.*

Alles wussten sie, die Brahmanen und ihre heiligen Bücher, alles wussten sie, um alles hatten sie sich gekümmert und um mehr als alles die Erschaffung der Welt, das Entstehen der Rede, der Speise, des Einatmens, des Ausatmens, die Ordnungen der Sinne, die Taten der Götter; unendlich vieles wussten sie – aber war es wertvoll, dies alles zu wissen, wenn man das Eine und Einzige nicht wusste, das Wichtigste, das allein Wichtige?

Allt visste de, brahmanerna och deras heliga böcker, allt visste de, allt hade de tagit hand om, framförallt om världens skapelse, om talets tillkomst, om diet, om inandning, om utandning, om sinnets ordning, om gudarnas dåd: oändligt mycket visste de – men var det värdefullt att veta allt detta, när man inte det enstaka visste, det viktigaste, det enda viktiga?

**HERMAN HESSE
SIDDHARTHA**



**Faktum är att det
inte betyder så
mycket att förstå
någon.
Människor kan
förändras.
Idag gillar han
ananas, imorgon
kanske han gillar
något annat.**

**WONG KAR-WAI
CHUNGKING EXPRESS**

其實了解一個人並不代表什麼。
人是會變。今天他喜歡鳳梨，
明天他可以喜歡別的。




BÄGARE / HJÄRTER: MÄNNISKOR

« Helvetet är andra människor » sade Sartre, men himmelriket ligger antagligen inte långt därifrån.

Det här temat handlar om relationer med andra människor. Romantiska, familjära, vänskapliga, sexuella, dysfunktionella, kärleksfulla, smärtfyllda, bedrövade och bedövade relationer.

Vad är din relation till andra? Till personen du talar med just nu? Vad skulle du *vilja* att den var, innerst inne? Samhällen och religioner kategoriserar relationer och sätter upp regler och moral runt dem, men rollpersonerna är personer som ofta rycker på axlarna åt sådana regler. Natten har sina egna, och visar underliga relationsarter som inte syns till i solljuset.

A photograph of a busy night market stall. Several workers wearing red polo shirts and dark aprons are seen from behind, working at a counter. The stall is illuminated by warm, yellow lights, and steam is rising from the cooking area. In the background, other market stalls and people are visible under a dark sky.

Vad definierar en man? Vad är den första fråga man ställer honom när man vill informera sig om honom? *Qu'est-ce qui définit un homme ? Quelle est la question que l'on pose en premier à un homme lorsque l'on souhaite s'informer de son état ?*

Det är hans plats i produktionsprocessen som framför allt annat definierar den västerländske mannen. *C'est sa place dans le processus de production qui définit avant tout l'homme occidental.*

MICHEL HOUELLEBECQ
LA CARTE ET LE TERRITOIRE

MYNT / KLÖVER:

SAMHÄLLE

Om bågare handlar om människor och relationer, så handlar mynt om en högre nivå av abstraktion: vår relation till samhället. Myndigheter, institutioner, företag, ekonomi, arbete och pengar.

En människa behöver mat och husrum, och dessa kräver pengar, vilket tvingar henne till en ändlös jakt efter sekiner för att betala för sin existens. Vissa går till jobbet och får lön varje månad, andra lever på oregelbundna och oförutsedda småjobb, ytterligare andra använder våld eller bedrägeri för att tillskansa sig pengar från sina medmänniskor. Hur fyller du på den ständigt läckande hinken?

Nattens folk har ofta ett speciellt förhållande till samhället. Polisen kan vara en välkommen syn eller en avskydd förtryckare. Vissa är i behov av hjälp från soppök eller välgörenhetsorganisationer, andra ser sig jagade av kronofogden när de inte kunnat betala sina skulder.

SVÄRD / RUTER: KONST

Vad vore livet utan konsten? Utan skönhet? Det här temat cirkulerar kring konst och estetik i alla dess former. Bildkonsten, musiken, poesin, naturligtvis, men det finns konst överallt, om man vet hur man ska titta, och människan kan göra konst av allt.

Musiken är antagligen den viktigaste konstformen för många av nattens folk. De går ut och dansar, de sjunger, och vissa, vissa *lyssnar* till och med på den. Men natten är full av konstnärer. Graffittimålaren påtvingar det offentliga rummet sin vision, glädjeflickan inreder med kärlek sin budoir, kontraktsmördaren planerar det perfekta brottet, och taxichaffisen bemästrar till fulländning konsten att konversera med en främling.

Vad är din konst? Vad skapar du som är vackert? Och vilken konst får ditt hjärta att pulsera och din hjärna att rotera?

Ele tinha, afinal, dirigido Cidadão Kane aos 25 anos, e eu também tinha 25 anos, mas não tinha criado um filme que mudasse a história do cinema. Mas, pensava, como forma de incentivo, talvez o assassinato de Welles fosse se tornar a minha obra máxima, o meu Cidadão Kane.

Han hade, trots allt, regisserat Citizen Kane vid 25 års ålder, och jag var också 25, men hade inte skapat ett verk som förändrade filmhistorien. Men, tänkte jag, som incitament, kanske skulle mordet på Welles bli mitt största verk, mitt Citizen Kane.

ANTÔNIO XERXENESKY

F




FÖRSÖK

Om en rollperson hamnar i en situation där hen försöker att göra något med oklar chans till framgång, kallas detta ett « försök ».

Det kan handla om att försöka förhandla ett bra avtal, försöka komma undan polisen, försöka hitta en person i en folkmassa, försöka få tag på ett ligg ikväll, eller egentligen vad som helst.

I de flesta fall när det gäller rollpersoner så kan scenen bara spelas igenom. Om jag försöker att övertyga dig om att investera i min affärsidé så spelar vi bara vidare och det är upp till dig om du investerar eller inte. Om vi behöver vägledning så kan vi ta till korten. I detta fall tittar vi helt enkelt på korten vi har framför oss, och den med högst valör har övertaget i scenen.



I de fall det inte handlar om två rollpersoner så dras istället ett kort från högen för att representera « motståndet ». Detta kort jämförs med kortet som ligger framför spelaren till rollpersonen som gör försöket, och scenen spelas ut baserat på hur valörerna förhåller sig till varandra. Spelaren drar alltså inget nytt kort, utan det kort som ligger framför hen är kortet som används.

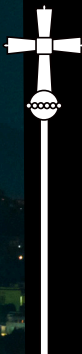
Detta kan också göras när som helst i en scen för att få en känsla för « hur det går » för rollpersonen i den scenen.

Om rollpersonens kort är högre så går det bra för rollpersonen. Hen når någon sorts framgång och lyckas med försöket.

Är det dragna kortet högre så går det istället dåligt för rollpersonen, och hen uppnår inte det hen företar sig.

Om ni vill kan ni även ta hänsyn till differensen för att avgöra *hur* bra/dåligt det går.

Om korten visar samma valör tittar ni på vilken svit som *spelarens* kort har (det dragna kortets svit spelar ingen roll):



STAVAR/SPADER: Du får en spirituell uppenbarelse. Den kommer plötsligt, i den här situationen. Något större än livet självt uppenbarar sig för dig. Kanske är det något du känner igen, kanske är det något du aldrig upplevt förr, kanske är det något som inte ens går att beskrivas i ord. Peka ut en annan spelare som berättar vad du upplever.

MYNT/KLÖVER: Du dör. Kanske relaterat till det som händer, kanske hoppar en självmordsbenägen blomma ut från en fönsterkarm, kanske får du en plötslig hjärnblödning, men du dör. Berätta vad som händer och gör en ny rollperson, om inte spelet är nära sitt slut. Din nya rollperson är relaterad till din gamla, enligt tabellen för relationer till rollpersonen till höger ovan. Relationer till övriga rollpersoner, direkta eller indirekta, är upp till dig.





BÄGARE/HJÄRTER: Du förälskar dig. Kanske i personen framför dig, kanske i någon annan. Kanske du bara inser att du verkligen, djupt och innerligt, älskar en person som inte ens är närvarande i scenen. Berätta vem det är och hur det känns.

SVÄRD/RUTER: Du finner något i de här scenen vackert, och du inspireras till att vilja skapa något. Kanske är det situationen som inspirerar dig, kanske personen framför dig, kanske platsen du är på.



STÖRRE ARKANAN: Peka ut någon annan spelare, som hittar på något stort och oväntat som händer, kanske med inspiration från kortet du drog.

Behåll kortet som ett extrakort framför dig (inklusive mynt/klöverkortet, om du gör en ny rollperson). Detta ligger kvar permanent, och du har alltid möjligheten att skapa kontakt genom att prata om det som hände.





ESTETIK OCH ATMOSFÄR

Det här spelet är gjort för en viss sorts estetik, en viss sorts atmosfär. Att komma in i och gestalta den är en viktig del av spelet. Här är några aspekter av den estetiken:

- Spelet utspelar sig om natten, och bland människor som ofta är alternativa, kanske till viss del utanför samhället, antingen socialt eller bara mentalt. Drömmare, äventyrare, kriminella, poeter, galningar, spiritualister, konspirationsteoretiker, sexarbetare och allsköns original.
- Spelets huvudpersoner är sökare, som letar efter något. Kanske vet de inte själva efter vad. Det är människor som är vilsna eller frustrerade, som sträcker sig efter något de kan ana bortom räckhåll.
- Skådeplatsen är staden, med dess labyrintlika gator, vimlande intryck och aldrig sovande nattliv.

Nedan är några tips. Följ dem till den grad ni själva känner:

- Använd musiken. Ni kan spela musiken på högre volym mellan scenerna, sedan sänka den under scenerna. Alternativt kan ni nöja er med att spela den när ni tar paus. Spela den åtminstone i början och i slutet av speltillfället.
- Alla scener bör utspela sig mellan solnedgång och soluppgång.
- Spendera tid med att sätta scenerna. Långa, stämningsfulla beskrivningar sätter stämningen för spelet. Det är inte bråttom.
- Omfamna det bisarra och excentriska. Låt rollpersoner och biroller vara underliga människor som inte riktigt passar in.
- Prata om de fyra tematiska ämnena. Låt rollpersonerna förklara sin filosofi, sin konst, sin syn på livet och spiritualitet, på samhället och politiken.
- Om du är osäker på vilken scen du ska sätta, fundera på vad rollpersonen söker, konkretisera det till en handling och gör ett försök.
- Som alltid, *spela djärvt och sårbart.*

STAVAR/SPADER
MENING

VID LIKA:
Spirituell
uppenbarelse

BÄGARE/HJÄRTER
MÄNNISKOR

VID LIKA:
Förälskelse

MYNT/KLÖVER
SAMHÄLLE


VID LIKA:
Plötslig död

SVÄRD/RUTER
KONST

VID LIKA:
Inspiration

STÖRRE ARKANAN
**VAD SOM
HELST**

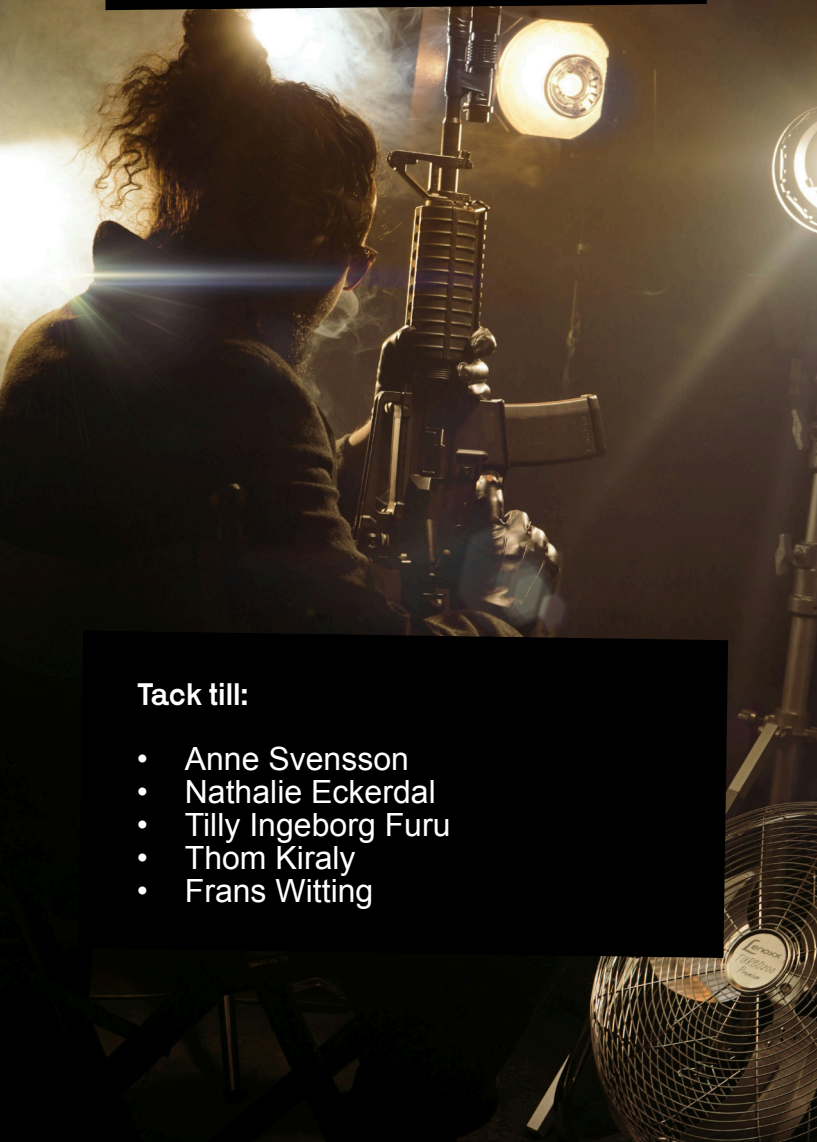
VID LIKA:
Fritt tolkad
omvälvande
händelse



Följande saker gör att du drar ett nytt kort:

- Du har sex
- Du tar alkohol eller andra droger
- Du dansar
- Du skapar eller upplever konst
- Våldsamheter utbryter
- Du besöker en kyrka, ett tempel, eller en estetiskt vacker eller spirituellt laddad plats
- Du interagerar med makten (polis, myndigheter, etc.)

SPELTESTARE



Tack till:

- Anne Svensson
- Nathalie Eckerdal
- Tilly Ingeborg Furu
- Thom Kiraly
- Frans Witting

RESURSER



Bilder:

- [Unsplash.com](https://unsplash.com)
- [Pexels.com](https://pexels.com)
- [Pixabay.com](https://pixabay.com)
- [Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/S%C3%A9bastien_Bertru)
(Sébastien Bertru)

Typsnitt:

- KARRIK från [Velvetyne.fr](https://velvetyne.fr)



Halvvaken ruvar sommarnatten
stilla på drömmar, dem ingen vet.
Tjärnarnas blanka vatten
spegla en skymningshimmels
bleka oändlighet.
Stjärnorna vitare bli.
Fjarran, fjarran
nattskärran
sjunger ensam sin tonlösa, tröstlösa vaggmelodi.

Aldrig djärvt hon mot höjden svingar,
svävar lågt för sin låghets skull.
Duniga skymningsvingar
tyckas bundna vid jorden,
tyngda av stoft och mull.
Ve den, vars vingepar
ej kan sig höja,
blott dröja,
övermäktigt draget mot dyn, vars färger det har.

Men den vitaste vita bland svanor,
som i morgonens ljusrymd far
sina kungliga banor,
hyste aldrig en längtan
sådan som skärran har.
Ingen kan längta så
mot det fjarran
som skärran.
mot det evigt vinkande, evigt vikande blå.

KARIN BOYE
NATTSKÄRRAN



NO
OLVIDE
SUS
RAÍCES