

Tre öppna spel

Av Karl "Man Mountainman" Bergman

Genom åren har Rollspel.nu fött fram många fantastiska rollspelsidéer. De flesta av dem blev aldrig mer än idéer. Några uppnådde efter mycket möda status av påtagliga, objektiva, ovedersägliga artefakter, det vill säga tryckta böcker. Sedan finns mellanregistret. De spelkoncept som aldrig stelnade i det fysiska tingets slutgiltighet men som inte heller övergavs på konceptstadiet; som existerade som levande praxis, muntlig tradition – som födde fram text och idéer, blev till spelmöten och kampanjer. De fick aldrig någon officiell, stadfäst formulering, men de är inte mindre rollspel för det. På sätt och vis är de kanske *mer* rollspel än de där böckerna som samlar damm i våra hyllor, för de delar själva spelaktivitetens flyktiga, skiftande, mångröstade natur.

Det är lätt att kalla dessa spel "ofärdiga", "aldrig avslutade", "övergivna" – ord som beskriver dem genom vad de saknar. Här väljer jag att istället kalla dem "öppna" spel. Nedan ger jag mitt bidrag till den muntliga historien om tre sådana öppna spel. Inget av dem är mitt eget påhitt från början, men i samtliga fall hade jag ett finger med i spelet, om än aldrig så litet, i att upprätthålla traditionen så länge den varade.

Cadillac Crazy Cillerz

Okej, jag skulle vara med i det här lajvet, alltså, som hette "Cadillac Crazy Cillerz" och det hade verkligen en helmysko stämning som inte liknande nånting annat i rollspelssammanhang:

Det var nämligen så att spelvärlden var någon form av spejsad barnsagovärld, typ som i "Alice i underlandet", men det utspelade sig i en postkatastrof-period och världen låg till stora delar i ruiner. Dock, världen hade inte gått under av kärnvapen eller så, utan av magi, demoner och svartkonster. Dessutom hade världen redan gått under under sen riddartid, så det var ingen "Mutant"-stämning eller så. Nä, istället hade man börjat bygga upp världen igen och när lajvet började så hade man kommit till en tidsperiod som går att jämföra med vårt 50-tal. Det var alltså motorcykelgång på gatorna, raggare i fräsiga bilar och drive-in-biograrfer osv.

Däremot så var man alltså inte människor; utan konstiga sagovarelser som satyrer, älvor, harmänniskor, varulvar och apmänniskor(?) Ja, jag spelade en mandrillsnubbe som var gängledare för "svarta kedjan" och jag hamnade i ett slagsmål med "Slick Knife" -en man med harhuvud och elvisfrilla (det såg fördjävla kul ut!) och hans sidekick "Frenzy", som var en läderalv.

—— Rising, tråd 11155, inlägg 125960, 17 oktober 2001

Cadillac Crazy Cillerz föddes ur Risings ständigt fertila hjärna, och han gav bort idén i en handvändning till en anonym forumit. Vederbörande plockade inte upp erbjudandet, men det gjorde jag.

Snart hade jag och Rising slagit våra påsar ihop och gemensamt, tillsammans med ett antal andra rekryter, börjat försöka omsätta drömmen till ett spel. Det blev utkast på regler, följt av nya utkast. Rising ritade några fina bilder. Sedan rann allt ut i sanden.

Cadillac Crazy Cillerz har dock inte lämnat mig. Då och då, med några års mellanrum, har jag försökt omsätta de där idéerna vi en gång hade i något slags sammanhängande helhet. Mitt senaste försök blev ett ganska omfattande speltestdokument, som går att beskåda i tråd 79158. Projektet hämmas av samma saker som alla evighetsprojekt. Det är svårt att göra rättvisa åt alla de visioner vi en gång hade. Det är många idéer och koncept som ska jämkas, prioriteras och sammanfogas, och jag är kanske inte spelskapare nog för uppgiften. Med jämna mellanrum omvärderar jag min tidigare speldesignfilosofi, och så tvingas jag göra om allt från grunden.

Cadillac Crazy Cillerz har dock inte enbart existerat i email och forumtrådar. Åtminstone en kortkampanj har det blivit, speladd av undertecknad och med ett personregister som omfattade som den illsluge slumhyresvärden och insektsälvan Daddy Long Legs, samt zombie-raggaren Johnny Coffin som gjorde Cadillac Citys gator osäkra i sin upphottade likvagn.

Staden

Teknologinivån torde ligga på en behaglig fantasy/medeltid till tidigt 1800-tal, lite beroende på vad det gäller, vapen ligger nog på 1500-talet som bäst, klädseln på 1820-talet och allt annat där emellan.

Platsen är den största jefla staden ni sett sedan..ja, någonsin. Så stor att delar av staden ligger i krig med varandra, de som någons varit utanför dens gränser är upptäcksresande, handelkaravaner går till andra stadsdelar och flodbåtar tuffar fram längs med kanalerna. Handelshusen, adeln och de rike styr och ställer i sedvanlig ordning, den normale tjommen lämnar ytterst sällan sitt eget kvarter.

Överklassen festar och svirar i dekadens och frosseri medan de fattigaste är... tja, fattigast.

Enkelt sagt, ett slags slaggfantasy i en stoor stad, lite som Gormenghast kanske.

— Storuggla, tråd 19724, 4 februari 2003

Av spelen jag beskriver i denna essä är Staden både det som hade den största, mest hängivna och mest långlivade följarskaran och det jag själv hade minst direkt medverkan i. Jag kan ändå smickra mig med att ha bidragit till att hålla spelet vid liv, som deltagare i flera, må vara korta kampanjer och som speltestare till den enda färdigställda produkt jag kommer att nämna i den här essän: *Berättelser från Staden*.

Att det blev en färdig produkt kan man tycka borde diskvalificera Staden från att nämnas i detta sammanhang, när essän ju skulle handla om just *öppna* spel, spel som aldrig fick slutgiltig form. *Berättelser från Staden* kan dock knappast betraktas som Stadens "slutgiltiga" gestaltning. Det var en spinoff, en enskild skapares högst personliga vision av hur Staden skulle omsättas i spel.

Hos Stadens anhängare blev öppenheten en medveten filosofi. Det skulle vara en värld som alla kunde använda på sitt eget sätt, med sina egna regler, i sin egen tolkning och utformning. Ingen officiell sanning proklamerades från någon central kommandohöjd. Spelvärldens själva natur, det oändliga, ständigt varierande kvasiviktorska stadslandskapet, uppmuntrade till denna behandling. Staden var helt enkelt för stor, för gränslös och oformlig, för att passa i någon enskild mall. Den bjöd in till egna tolkningar och påhitt. Vad som helst kunde finnas där.

I praktiken uppstod en viss kanon. De flesta äventyren, inklusive de två kampanjer jag deltog i som spelare, utspelade sig i det Sydvästra distriktet, en geografiskt avgränsad zon där det gick att finna återkommande figurer i stil med taknomaderna och de djärva äventyrarna från det metrografiska sällskapet. Den antikanoniska filosofin fick också, smått paradoxalt, sin egen kanoniska ställning. I en gammal tråd (40725) kan man ana en viss frustration över en viss deltagares djärva tilltag att lägga till allt för specifika detaljer om Sydvästra distriktets statsskick i den gemensamma wikin.

Jag deltog som sagt i två kampanjer i Staden. Den ena hade forumiten Feliath (nuvarande situation okänd) som spelledare. Den gjorde bruk av ett system som, troget Stadens filosofi, spånades fram gemensamt på forumet (tråd 19987). Systemet använde en T30 och hade grundegenskaperna Vigör, Elegans, Intellekt och Världsvana och de tre konsekvensmätarna Skada, Livströtthet och Ångest. Jag gestaltade vetenskapsmannen Arthur X. Darlace, förfäktare av heterodoxa teorier om arternas uppkomst (efternamnet var en sammanslagning av evolutionsteorins två upphovsmän, Darwin och Wallace); och min ärkerival var den vedervärdige Wendelton Y. Wallawin (dito). Mycket mer än så minns jag inte av kampanjen, som nog inte pågick så länge. Feliath led av den bland rollspelare vanliga åkomman att snabbt tröttna på sina projekt och överge dem för att kasta sig på nästa idé.

Den andra kampanjen överlevde en smula längre. Spelledare var denna gång forumiten Quan'talis (nuvarande situation: konstnär verksam i Österbotten). Systemet minns jag inte, om vi överhuvudtaget hade något. Vi gestaltade barnarbetare på flykt från den vedervärdiga fabrik där vi hållits förslavade. Väldigt Dickenskt—om Dickens hade haft en fäbless för ångverksrobotar och stora apor.

Berättelser från Staden, då? Detta var användaren Sodivras (då känd som Arvidos; nuvarande situation: praktiserande psykolog och klimatkämpe i Göteborg) hjärtebarn. Jag var bland de första (kanske den första?) att speltesta *Berättelser från Staden*, och deltog i spelets releaseparty på Hagabions café i Göteborg. Det var ett samberättarspel utan SL, där spelarna gemensamt gestaltade inte bara stadens invånare, utan staden själv med dess många företeelser: gator, hus, sammanslutningar och sällskap, kanaler och broar, tingestar och rentav abstraktioner som en doft eller en känsla. Varje sådan "roll" kunde gestaltas av flera spelare, och spelarna skiftade roll från scen till scen. För den intresserade finns spelet

fortfarande att köpa på Lulu:

<https://www.lulu.com/shop/arvid-axbrink-cederholm/begr%C3%A4nsade-ber%C3%A4ttelser-fr%C3%A5n-staden/paperback/product-2807510.html?page=1&pageSize=4>

Zonkpop

Zonkpop utspelas i en ny, djärv generations intåg i och med den absurda nya musikgenre som kommit till under de senaste åren: Zonkpop. [...] musik som stiger en till hjärnan på ett sådant sätt att man inte bryr sig om den. Zonkpopen, som uppfanns som begrepp 2014 av >>Cameron<<, är starkt inspirerat av tidig hemdator- och arkadmusik, främst SID-chippet med sina infinita uppochned-loopar -så catchy men ändå så lamt. [...] Det tog [...] inte längre än en helg för Zonkpoppen att 2014 spridas över halva Europa, delar av USA, Japan, Kina och utvalda, funkiga delar av Afrika. 2016 var den allt för ungdomskulturen, och inte främst musik. Den blev den perfekta, oskadliga och legala drogen -någonting som kunde ligga i bakgrunden och bara gå -egentligen utan att höras men ändå påverkandes de mänskliga hjärnvågorna genom att höja prestationsförmågorna. Påverkan var ett billigt pris att betala.

Snart upptäckte skaparna av Zonkpop, så kallade Zonkeypoppers, att det var fullt möjligt att smyga in små reklamslag i låtarna och på så sätt effektivt hjärntvätta hela världens ungdomar. Några få gjorde det för stålarna, och blev således svinrika genom att ta kontakt med mindre respektabla företag och låta dem skicka små antydningar i sina låtar. De flesta gjorde det för kicks och upphetsning, och smög in allt från subtila (ät pannkakor idag) till abnorma (döda din familj) meddelanden i sina låtar.

[...]

Spelet utspelar sig 2030, när musikstilarna totalt har tagit över världen. Världsregeringarna upptäckte att de blev tämligen maktlösa efter musikens intåg, och har således skapat sin egen utstickare: Dompop -ur domination och pop. De använder denna för att subtilt hjärntvätta människorna att fortsätta arbeta och fungera i enighet med samhället.

— Morgoth, tråd 20687, 26 mars 2003

Jag har alltid fascinerats av ungdomskultur och ungdomligt uppror som fenomen, även om jag personligen – socialt tafatt nörd som jag är – aldrig spelat annat än högst perifera roller i sådana sammanhang. Därför drogs jag omedelbart till idén om en ungdomskultur kretsande kring en musikstil som bokstavligen programmerar om lyssnarens hjärna. Jag ställde mig direkt till upphovsmannen Morgoths (nuvarande situation okänd) förfogande som hjälpreda på projektet.

De mest påtagliga frukterna av våra ansträngningar var två konventsscenarion, varav det ena – "Big Band", författat av Morgoth – bevarats för eftervärlden av eldsjälarna på alexandria.dk: <https://alexandria.dk/en/data?scenarie=7155>. Scenariet är

rekommenderad läsning för envar som vill lära sig mer om "den hårdaste skiten som har träffat den svenska rollspelsbranschen på årtal", för att citera förordet.

Big Band spelades på GothCon 2004, med Morgoth som spelledare och mig som en av de lyckligt utvalda spelarna. Handlingen kretsade kring ett band på turné. Jag minns inte mycket mer än att den sista akten utgjordes av en psykedelisk irrfärd genom medvetandets labyrinth, en yttring av den experimentlusta som kännetecknade tidens konventsfriform. Scenariet slutade med att spelledaren i ett utfall av ungdomlig entusiasm krossade Dextrosoltabletter och snortade det vita pulvret.

Det andra scenariet var det jag som skrev, till ett av den Luleåbaserade rollspelsföreningen Tärningen Avgörs minikonvent långt uppe på den vindpinade tajgan. Detta scenario har inte bevarats till eftervärlden (om det inte ligger och samlar damm på någon backupskiva nånstans) men jag minns handlingen bättre. Huvudpersonerna var en grupp gymnasieungdomar någonstans i Sverige, och äventyret kretsade kring deras försök att anordna en illegal Zonkpopkonsert i en skogsdunge. I ännu ett infall av experimentlusta lät jag i en scen spelarna gestalta huvudpersonernas föräldrar, och forumiten Nightowl (nuvarande situation: Arvidsjaur) gjorde en mästerlig insats som invandrad engelsk farsa som på bruten svenska ondgjorde sig över den förfallna ungdomen.

Ett tag försökte Morgoth, jag själv och några till även att konsolidera våra olika skaparprojekt under ett gemensamt varumärke, Mean Kid Records, vars sedan länge nedstängda forum fortfarande kan bevittnas under "Arkiverade specifika rollspels- och spelforum". Mean Kid Records hade också ett kort tag en hemsida, som dock har försvunnit i tidens grums och mögel – som så många andra av de djärva försök som präglade vår rollspelsungdom. Jag hoppas essäerna i denna bok, inklusive min egen, kan hålla åtminstone några av dem borta från glömskans brant – ett litet tag till.