

I HUVUDET PÅ EN SPELKONSTRUKTÖR

INTERVJU MED MARCO BEHRMANN INFÖR HANS NYA ROLLSPEL NOIR

Vad är Noir?

Noir är ett vuxet rollspel i en dystopisk miljö, en mörk, övernaturlig värld där ondska, förtryck och isolation råder. Miljön påminner om vår egen vid förra seklets början, men är ändå inte samma.

Ett enormt imperium sträcker sig tusentals mil från kusten till gränsbergen, via bördiga slätter, karg ödemark, isande tundra och storslagna skogar. Då vägnätet är dåligt utbyggt för biltrafik används heller rejäla fartyg, frustande tåg eller diskreta zeppelinare för långväga transporter.

Imperiets hjärta är *Sandukar* – rikets cirkulära huvudstad, där miljontals och åter miljontals medborgare ägnar sig åt att födas, överleva och slutligen dö. Staden är ett myller av grupperingar, folkslag och agendor. Men de är alla underställda den oöverskådliga och hyperbyråkratiska staten, vilka håller medborgarna i schack och straffar de som faller utanför. De styrande går på bal medan fabriksarbetarna jobbar ihjäl sig i de smutsiga fabriker, vilka dygnet runt spyr ut sjuklig rök över stadens invånare. Hemmafruarna längtar till filmstjärnornas glamorösa liv, männen besöker ölkaféer eller boxningsmatcher. Bankirerna och industrimagnaterna genomför skumma affärer och förbrukar naturens resurser i rasande fart. De kriminella smugglar lyxvaror eller slavarbetare. Bakom stängda dörrar och fördragna persienner pågår dolda riter, perverst sex eller smutsiga affärer. *Sandukar* är en smältdegel som bubblar med spänningar och frustration. Samtidigt råder en spänd oro då det mer och mer viskas om en pest som härjar i det fördolda, som får människor att försvinna, förändras eller bli vansinniga.

I denna kalla och hårda värld agerar spelarnas huvudpersoner i berättelserna som skapas. Det kan röra sig om intrigmakeri i statens långa korridorer eller företagsskrapornas hemliga kontor. Lömska detektivhistorier där kriminalfall måste nystas upp och den skyldige straffas. Personliga inre resor ackompanjerade av ångest, oro, hämnd och frälsning. Hissnande utforskningsäventyr där gamla monument eller kulptatser upptäcks och artefakter hittas. Brutala gangsterhistorier med element som gängkrig, våld, pengar, uppgång, och slutligen fall. Dömda kärlekssagor kantade av svartsjuka, rivalitet, passion och besatthet. Ångestladdade skräckhistorier där rykten om seriemördare, gengångare och övernaturliga väsen figurerar bland stadens mörka gränder och glömda kloaker. Vid fronten sker en ständig slakt på soldater i ett vansinne bland leriga skyttegravar, smattrande kulsprutor och vinande biplan.

Noir är tänkt att vara en fantastisk fantasifykt in i en värld där man som spelare eller spelledare skall kunna uppleva storslagna äventyr, rafflande action och skrämmande upplevelser av helt skilda slag. En god grogrund för rollspelande, drama, spänning och nya intryck.

Fokus ligger på två delar som genomsyrar det subjektiva synsättet spelet presenteras på. Dels är det *dystopin* – ett samhälle där den överläggande makten, staten, allena råder över människan med lagar, förordningar och regleringar som aktivt fångar och distanserar den enskilda människan. Genom byråkrati, bokstavstolkning och stelhett kvävs långsamt individens kreativitet och vilja. De som har kontakter, resurser, makt och pengar kan ta snabba genvägar i den korruption som automatiskt uppstår i ett sådant samhälle. Upprörmakare samlas in av polisen till förhör och ses sällan efter detta. Andra kan försöka att helt enkelt hålla sig undan – för att inte provocera den best som sover. De yttre delarna av *Sandukar* kallas av medborgarna för "den fria staden" just för att kontrollen där är lättare. Det är vanligen i den här delen som spelarna agerar, men givetvis

kan berättelsens handling föra dem in i andra delar – något som skapar konflikt och friktion.

Det andra är den moraliska gråskalan som ofta återfinns i klassisk amerikansk *film noir* från främst 1940-talet. Ingen är genuint god eller ond. Onyanserad ondska blir ofta rätt tråkigt och förutsägbart. Är en man ond om denne klär upp sin hustru samtidigt som han donerar stora summor för att bygga barnhem, härbärgen och sjukhus? Det hela handlar snarare om personliga val. Om vågar att följa. Om att leva med de medvetna eller omedvetna konsekvenserna av sina handlingar.

Med den skaparmässiga grundinställningen i designarbetet att huvudpersonerna spelarna gestaltar får stöd i regler och ramverk att ta fram anti-hjältar med eget känslomässigt bagage, egna problem, egna trasiga relationer och egna svagheter och rädsor blir det en stark dynamik i personerna och hur de fungerar i världen. För det är ändå huvudpersonerna som är de som strålkastarskenet är på – det är deras roll i berättelsen som är det avgörande.

Mycket arbete har gått åt till att skapa de regler som behövs för detta, utan att släppa det helt fritt för tolkning, för vad är då regler till för? Därför finns det med beskrivningar för drivkrafter, mål, personlighetsdrag, öde och liknande. En kvinna som älskar sin man kan få en regelmässig bonus i dramatiska lägen där relationen spelar in för utgången av situationen. På samma sätt kan en försiktig person få bonus när det gäller att försvara sig i en stridsituation. En hängiven reporter som drivs av att avslöja korruption ges bonus för detta när målet kan uppfyllas. Överhuvudtaget ligger huvudpersonernas karaktär, känslor och vilja som en stor del i huruvida en person lyckas eller inte med de uppgifter han eller hon tar på sig. En vältränad och kompetent person som saknar viljan misslyckas oftare – på samma sätt kan en övertygad amatör i en situation där viljan är maximal utföra stordåd.

En annan sida av rollspel som sällan tas upp på ett tillfredsställande sätt är social påverkan eller konflikthantering. I **Noir** finns vetliga regler som inte bryter rollspelandet men som agerar som ett stöd för att skapa drama. Exempelvis finns det i **Noir** regelstöd för attraktion och passion – två element som är nog så viktiga i klassiska dramer, speciellt i *film noir*, där arketypen *femme fatale* ursprungligen skapades. Den desperata eller kalkylerande kvinnan som med list, charm och manipulation förvrider huvudet på en man och oftast medverkar i hans snara död tack vare detta.

Generellt kan sägas att **Noirs** regler bygger på två byggstenar – konsekvens och rimlighet. Andra element som är nog så viktiga är att inte fokusera på detaljer, hålla specialfall till ett minimum, stödja dramatik och förenkla spelledarens arbete så mycket som möjligt. Det är inte rollspelet med minst omfattande regler av alla på marknaden, men förhoppningsvis är det ett rollspel med de bästa, mest konsekventa, och mest inspirerande reglerna som har skådats.

Inspirationen till **Noir** kommer från många håll – den gigantiska staden *Sandukar* hämtar stor visuell påverkan från filmer som *Dark City*, *Metropolis* och *Fantomen på Operan*. Klassiska 40-talsfilmer har redan nämnts, men även *Frank Miller's Sin City* har haft en påtaglig inverkan i fråga om vad som anses vara rätt och fel, gott och ont, om hänsynslöshet för att uppnå det uppsatta målet och idén med fläckiga och trasiga anti-hjältar. De mörka, brutala och samtidigt surrealistiska och underliga världar som ofta målas upp av *David Lynch* har också varit en lysande stjärna, tillika *Clive Barkers* alster. Staten har tydliga likheter från filmerna *Brazil*, *Equilibrium* samt *Franz Kafkas Processen*.

Varifrån kommer namnet "Noir"?

Namnet kommer dels från den stil som finns i film noir-filmer. En parantes, många uppfattar termen *film noir* som en egen genre, vilket generellt anses vara felaktigt. Det är snarare en stil eller stämning som förekommer i massor av olika genrer. Dels så är innebörden i det franska ordet rätt för spelet, då det betyder "svart" – eftersom världen är som den är. Men den främsta anledningen är att det helt enkelt är ett bra namn – kort, enkelt att uttala och är distinkt.

Vilka är ni som står bakom och är inblandade i Noir?

Vi är en liten kärngrupp. Detta för att bibehålla vision och momentum i skapandet.

Skribenter och designers är dels jag, Marco Behrmann, och dels Petter Nallo – båda med mångårig erfarenhet från rollspelsutveckling, där Petter var ansvarig för fantasyrollspelet Eon under flera år. Marco var en av grundarna av Neogames AB och har varit med och gjort Eon, Neotech och Viking, samt flertalet moduler till dessa spel.

Vi har två av Sveriges bästa illustratörer med, i Alf Svensson och Michael Gullbrandson – båda mångtaligt publicerade både inom rollspelssfären men också utanför.

Som formgivare för hela projektet finner vi Rikard Jespersen, tidigare Art Director för magasinen Codex och Widescreen – till lika en perfektionistisk pedant med stor kunskap i layoutsens förtrollade värld.

Victoria Eriksson, journalist och språkpedant, står för första linjens korrekturläsning. Hon är en aktiv rollspelare själv så hon förstår det hon läser på rätt sätt – något som ofta missas när man anlitar en anonym korrekturläsarbyrå. På så sätt blir både språk och innebörd korrekt.

Martin Fröjdh ansvarar för webb och kommer in som allmän kritiker och även tänkt skribent till den först publicerade tilläggsboken till **Noir**.

Patrik "Blaren" Hultén har varit allmän idéspruta, groupie, test-offer och allt-i-allo.

När släpps det?

Som planerna ser ut nu kommer **Noir** att släppas under andra halvan av 2006, i en tjock och lyxig hårdpärmsbok. Vi vill inte stressa ut spelet och på så sätt släppa en produkt som har lägre kvalitet på grund av icke-upptäckta missar eller slarvfel. I visionen ingår att **Noir** skall hålla högsta kvalitet i alla delar – inte minst då gällande korrektur, något jag själv tycker det tyvärr ofta missas med när det gäller svenska rollspelssprodukter.

Hur ser supportplanerna ut? (tillbehör, hemsida, Fenix, fansin)

Vi siktar på att släppa en till två tjocka tilläggsböcker per år. Utöver detta kommer **Noirs** plats på nätet att vara aktivt – på hemsidan (www.noir.nu) kommer det upp forum, nyheter, nedladdningsbart material, äventyr och en wiki. Just wiken hoppas jag skall kunna ge mycket för uppbyggnad av världen, platser, personer, händelser och nya regler om så önskas. Jag ser framför mig också mycket gratis-material för nedladdning. Att ha ett levande community på Internet är i dag A och O för att få ett levande spel.

Vi är intresserade av att vara med i Fenix då det är Sveriges bästa rollspelstidning, och erbjuda material däri först och exklusivt. Ett annat vattenhål är www.rollspel.nu, där mycket av reglerna har diskuteras öppet i forumen för att få feedback från fler än en själv och sina närstående gällande olika regler och koncept.

Du har ju ett ben i dataspelsbranschen också...

Har ni några planer på att lansera Noir på fler plattformar?

Inga kommentarer. :-)



Om du blickar fler år in i framtiden, vad har du för planer då?

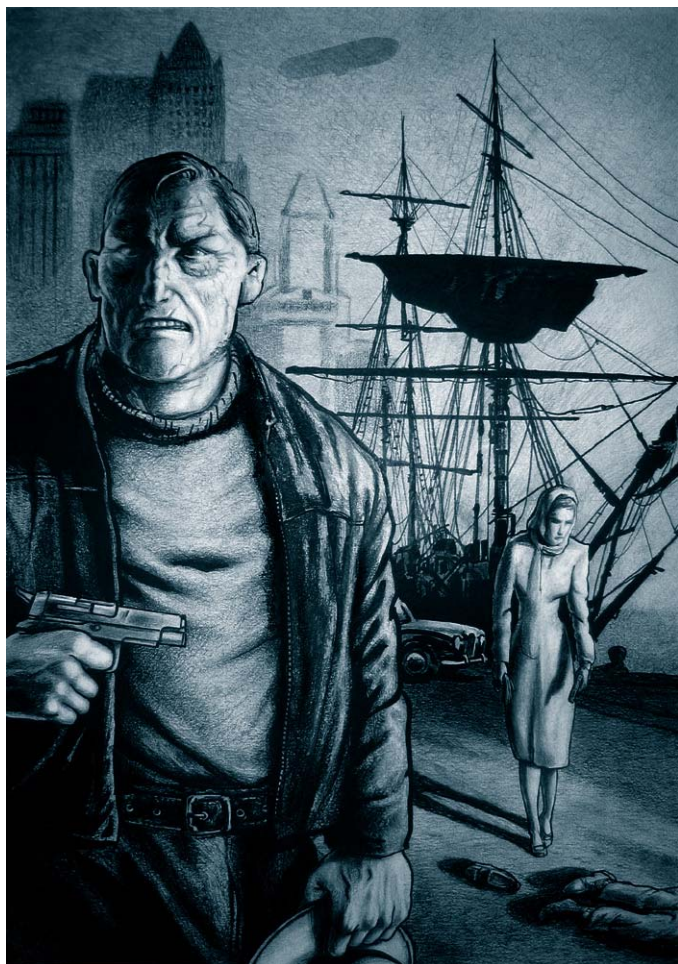
I dagsläget koncentrerar vi oss på grundreglerna. Men då alla inblandade gör detta primärt med en kärlek till vad vi skapar så finns det inga begränsningar. **Noir** kan byggas ut med böcker, serier, dataspel eller i tv – fördelen är att i den lilla kärngruppen som ligger bakom spelet och konceptet finns mycket goda kontakter för att bygga vidare på detta om så önskas. Givetvis i sinom tid.

Vad hoppas du ska hända för att svensk rollspelshobby ska utvecklas under 2006?

Det som behövs är allmän exponering och en publik insikt om vad rollspel är. Så länge det är obskyrt kommer inte marknaden att expandera – dataspelen tar för mycket plats och tid och har enormt mycket större reklambudgetar. Multi-online-rollspelen utvecklas hela tiden och har fördelen att sköta tunga regelbitar hur smidigt som helst och alltid erbjuda spelare när man själv vill spela. Men det är fortfarande många år kvar tills multi-online-spelen kan erbjuda samma samhörighet och utveckla den sociala förmågan som bordsrollspelet kan. Så jag är försiktigt optimistisk till rollspelens framtid.

Under 2006 specifikt hoppas jag att något svenskt rollspel lyckas nå fler försäljningskanaler än de som är etablerade idag. Jag tror att nyfikenheten för rollspel finns där ute, men många ungdomar idag vet inte vad bordsrollspel är för något. Exponeringen är för dålig. Impulsköpen uteblir – inget "Mamma, titta, en cool box, vad är detta?". Med exponering skulle marknaden kunna öka rejält.

En annan sak som behövs är enklare spel. Men där finns idag ett dilemma. De spel som säger sig vara enkla idag lider av att de är alldeles för omfattande. Vem orkar läsa 200+ sidor för att spela ett spel? I datorn räcker det med att föra in skivan så installeras det och man får en initial genomgång av basfunktionerna av spelet. Dilemmat ligger i att du idag inte kan sälja ett enkelt, litet spel eftersom



den marknad du är ute efter inte nås. Därför når de "enkla" spelen om 200+ sidor främst till den redan etablerade marknaden, de som egentligen inte är målgruppen.

Hade jag gjort ett nybörjarspel idag hade jag först och främst gjort det lättfattligt, instruerande, grafiskt och tunt – max 50 sidor. När rollspelen kom till Sverige för knappt 25 år sedan var de på motsvarande 20-30 A4-sidor. Då behövdes ingen simulatorisk värld, med storslaga intriger eller raffinerade bakgrunder. Detta skapade man själv – istället för att man känner kravet att råplugga in informationen som presenteras så användes fantasin till max för att skapa. Varför har vi glömt detta och inte längre kan dra lärdom?

Då kommer den naturliga frågan – är Noir ett nybörjarvänligt spel?

Jag tror inte det då temat och den dystra stämningen däri kan avskräcka en del, om de inte är väldigt nyfikna eller uthålliga. Dessutom innehåller **Noir** många vuxna, och för vissa jobbiga, element som vridet sex, besatthet och begär, mörka drifter, brutalt våld, ångest, skräck, övergrepp och trauman, som inte gör det lämpligt att spela om man är för ung eller med för lite erfarenhet av den verkliga världen som vi lever i.

Regelmässigt är **Noir** dock enkelt att lära enligt de tester som har gjorts, med sina strömlinjeformade regler och en kompakt och konsekvent kärna, så det är inte där tröskeln ligger. Det handlar snarare om man själv finner nöje i att tillsammans med andra utforska människans inre egoistiska väsen och axla rollen som en anti-hjälte med ett mörbultat psyke och en trasslig bakgrund i en darwinistisk värld, med föga hopp, förlåtelse eller kärlek.

FRÅGOR: TOVE GILLBRING

SVAR: MARCO BEHRMANN

ILLUSTRATIONER: ALF AVENSSON,
MICHAEL GULLBRANDSON