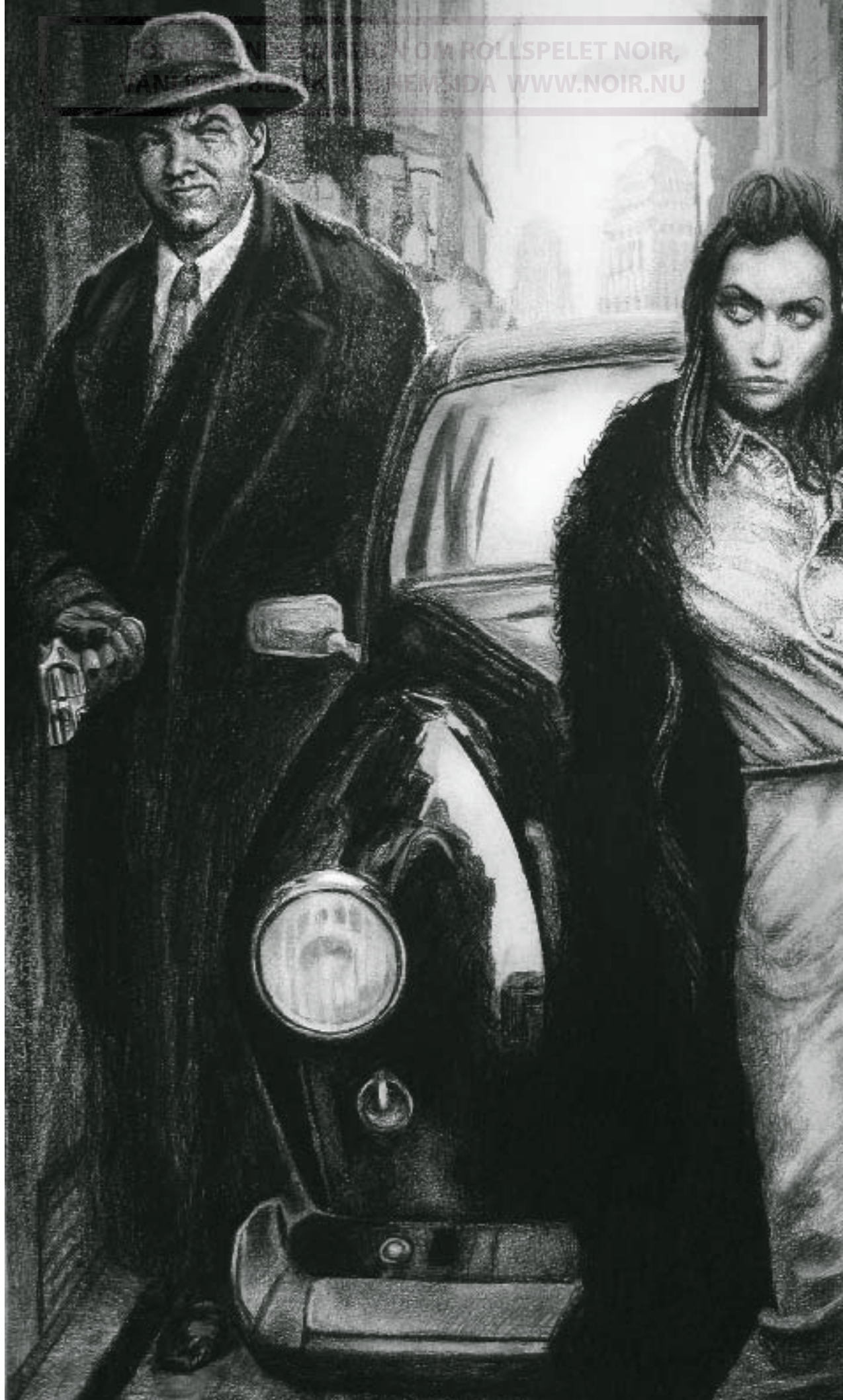


# Kapitel .1. Introduktion



OM ROLLSPELET NOIR,  
KÖP BOKEN PÅ [WWW.NOIR.NU](http://WWW.NOIR.NU)

**M**arx Begel var på väg upp igen. Han kände det i hela kroppen. Visst hade han varit på botten ett tag, nej för fan, under botten. Så långt ner man kan komma utan att faktiskt ge upp. Det hade börjat med Sayah Bonn, hans hittills största fynd. Hon hade haft allt, karisma, grace och den där perfekta kombinationen av oskuldskraft och sexualitet som senare hade gjort henne till en av Imperiets största stjärnor. Och det var han som hade hittat henne. Han skulle ha fått ett liv i lyx, och hon en lysande karriär. Om det bara inte hade varit för Joachim Lechkov. Den jäveln hade valsat in och svept med sig Sayah till Glitterdalen, lockat henne med ett till synes bättre kontrakt och några snabba kliv upp för karriärstegen. Marx hade dock inte stillasittande låtit Lechkov ta över hans stjärna. Med lite pengar i rätt fickor och några mer eller mindre rumsrena advokater hade han låtit Lechkov förstå att det inte skulle gå så lätt. Sedan kom fallet.

Det var uppenbart att Lechkov hade iscensatt det hela, från början till slut. Anklagelserna från kvinnor Marx aldrig hade träffat, och kontrakt med dem som han aldrig hade skrivit. Naturligtvis fanns alla bevis på kontoret, prydligt arkiverade och underskrivna av honom själv. Marx hade inte haft en chans. Och när hans rykte var helt sänkt hade gorillorna kommit, dragit ut honom i natten och utan ett ord hällt syra i hans vänsteröga. De hade inte behövt hälsa från Lechkov.

Men det var då. Det var historia. När han var som längst nere hade han en dag lyft blicken från spritglaset och hittat henne. Morgana Caravaldi skulle hjälpa honom upp igen. Med hans hjälp skulle hon bli en ännu större stjärna än Sayah. Och den här gången hade han lärt sig läxan, han skulle vara beredd. Revolvern han ständigt bar med sig var bara en del av hans försäkring. Han visste att underhållningsbranschen var lika rutten som den undre världen, med den stora skillnaden att inom showbusiness fanns ingen heder överhuvudtaget. Han hade lärt sig av en mästare. Och om någon skulle försöka ta Morgana från honom skulle de få betala. Dyrt.

# Introduktion

*Tänk dig ett cocktailparty i toppsviten i en svart skyskrapa täckt av gotiska statyer och valv, till tonerna av ett rasande regn som frenetiskt trummar mot de höga fönsterglasen. Alla närvarande är uppklädda från topp till tå, leende, samtalande. Avtal formas och förmögenheter förloras under loppet av ett fåtal sagda ord eller några klunkar ur frostade drinkglas. Människorna döljer något olycksbådande, något febrigt, inom sig, vilket gör dem oroliga och på helspänn, det driver dem till extremer och olycka. Välkommen till Noir.*

## **Vad rollspel är**

Rollspel i Noir-tappning är att i grupp bygga en berättelse som samtliga gruppledmedlemmar deltar i med inlevelse. Berättelsen skapas gemensamt och tar deltagarna till en annan plats än vår egen värld, där de agerar utifrån rollerna de har i berättelsen. Denna nya värld innehåller element från vår egen, men mycket är också annorlunda – himlen är mörkare, människorna är nervösare och regnet är kallare.

I rollspelet vinner alla om spelet är spännande, intressant och kul och om huvudpersonerna hanterar de utmaningar de ställs inför på ett bra sätt. Målet är att samarbeta och tillsammans bygga upp en engagerande stämning och historia.

En av deltagarna är *berättare* och fungerar som regeldomare och regissör i ett, de övriga är *spelare* och har varsin huvudperson som spelet handlar om. Berättaren gestaltar övriga personer samt för deras talan i berättelsen. Berättaren är *inte* spelarnas fiende, även om han/hon ibland gestaltar berättarpersoner som är fientligt inställda mot huvudpersonerna.

Berättaren förbereder byggklossar som spelarna under spelsessionen hjälper till att bygga ihop till själva berättelsen. Byggklossarna utgörs av berättarpersoner, med bakgrundshistorier och inbördes relationer, platser samt speciella händelser som huvudpersonerna kan ställas inför. När huvudpersonerna börjar agera kommer berättarpersonerna att reagera och tvärtom, och berättelsen byggs upp av händelserna som uppstår. Målsättningen är att berättelsen efter en eller flera spelsessioner avslutas – ofta genom att huvudpersonerna besegrar skurken, fritar fången, finner det saknade föremålet eller hämnas en oförrätt.

Det absolut viktigaste med rollspel är att det skall vara kul. Det är bra att utanför spelet prata om vad som är och inte är roligt, och om något blir fel under spelets gång får man se till att göra något åt det så att det inte händer igen.

## Vad Noir är

Noir är ett dystopiskt rollspel med mörker, våld och död. Dystopin består i en världsbild som liknar vår egen under 1900-talets början men som ändå inte är densamma. Världen är mörkare och farligare – något vi fasar inför, något vi inte vill uppleva på riktigt.

Noir är ett franskt ord och betyder kort och gott "svart" och det är ett passande namn då det rymmer mörker och ljus samt gråskalan däremellan. Spelets miljö och stämning är mörk, dystert och hopplös – där individerna är sekundära inför den primära statsapparaten, där byråkraterna och ätterna slåss om makten i myndigheternas mångtliga korridorer, där Statens poliser utan anledning hämtar in medborgare till förhör och där sinnesjuka galningar, underliga krafter och dold mystik lurar i grändernas dimslöjor.

I Noirs värld har människoliv ringa värde och den fria viljan är långt ifrån en självklarhet. Naturen plundras på sin rikedom och skövlas i en besinningslös jakt på profit och resurser. Våldiga krig rasar mot en namnlös fiende och många av Imperiets män förgås i krigets köttkvarnar. Allt sker i Statens närvaro och på dess bud. Order skall lydas, inte ifrågasättas. Många som lever i världen för en daglig kamp för överlevnad i det våldiga maskineriet. Om man försöker bryta samhällsmönstren måste man vara beredd att kämpa för sin sak och för sina åsikter. Det är en kall och hård värld där många möter grymma öden. De rika har ofantliga förmögenheter och de fattiga är lämnade utan några som helst sociala skyddsnät.

## Stämning & upplägg

Målet med Noir är att skapa en miljö och stämning där spännande, dramatiska och underhållande berättelser kan födas och drivas framåt av spelare och berättare tillsammans. Här följer ett antal väldigt stilistiska och allmänna tankar kring hur Noir kan spelas, även om det givetvis stöder andra typer av berättelser likaväl. Det nedan bör ses som en väldigt generaliserande beskrivning, där mängder av undantag från gängse konventioner existerar sida vid sida.

Tanken är att Noir skall innehålla element för att skapa just den spelvärld som både spelare och berättare vill uppleva äventyr i. En melankolisk värld där ödet styr mörka tvivlande hjältar i en hopplös kamp mot en nedlåtande överhet, utbredd korruption och brutal brottslighet – och inte minst en kamp mot sig själva, där destruktiva känslor som våld, hämnd, lust och begär ruvar under ytan.

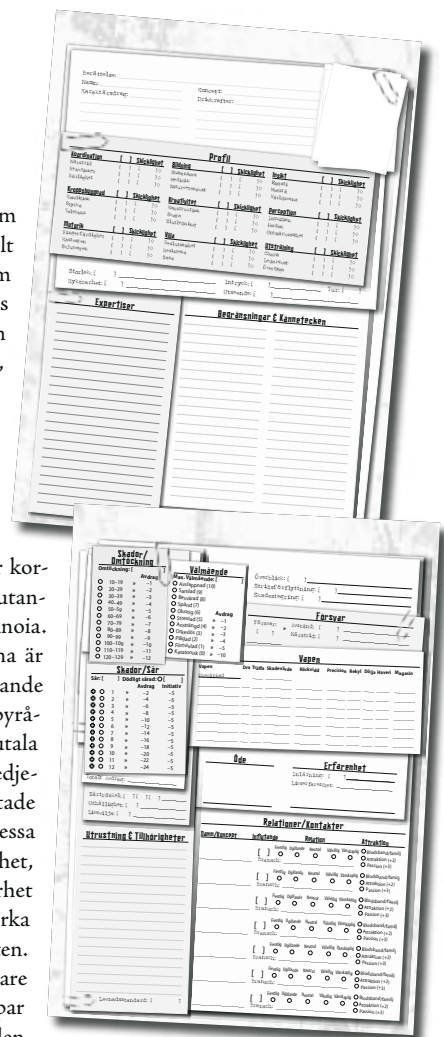
Spelarna skapar sina huvudpersoner vilka ofta är anti-hjältar med traumatiska upplevelser i sitt förflutna. De har svagheter och rädslor likt alla andra och ingen är perfekt, men de äger dock möjligheten att utföra små eller stora underverk i den dystopiska värld i vilken de lever. Deras

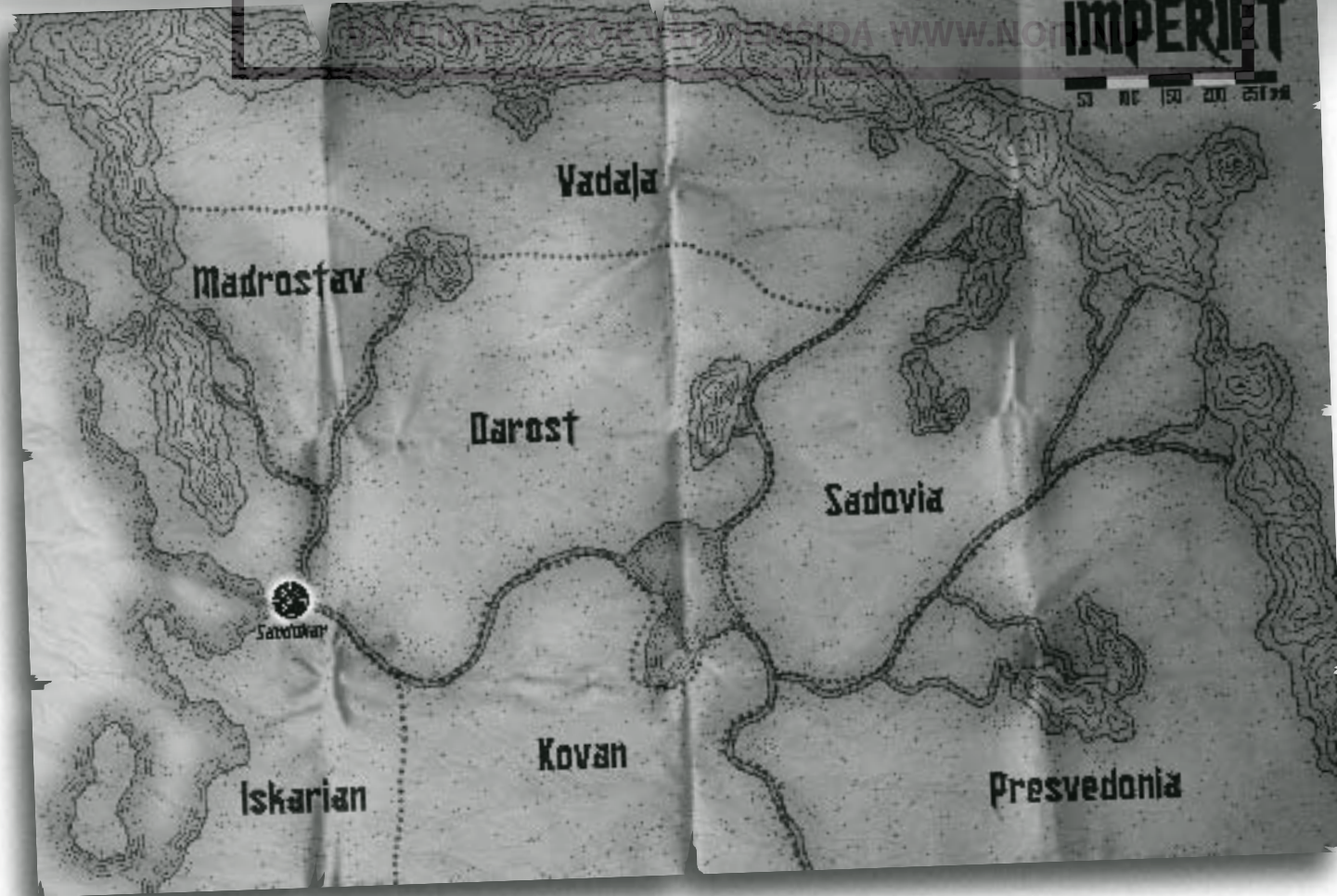
inneboende moral är vanligen tveksam men är sällan varken helt svart eller helt vit, utan hamnar i en gråzon där egoism och överlevnadsinstinkter avgör. Deras drivkrafter varierar – kanske någon vill nå förlåtelse för tidigare synder, en annan vill finna sin ungdomsförälskelse och äntligen bekänna sin kärlek medan en tredje vill hämnas den korrupte åklagare som gjorde att han eller hon förlorade familj, hem och heder.

Vanliga företeelser i Noirs värld är korruption, våld, cynism, pessimism, utanförskap, skuld, desperation och paranoia. Individerna som rör sig i berättelserna är ofta hårdkokta privatdeckare, charmerande sociopater, korrupta poliser, nitiska byråkrater, listiga underrättelseagenter, brutala gangsters, patetiska småskurkar, kedjörökande krigsveteraner och kallhjärtade mördare. Vanliga egenskaper hos dessa är besatthet, grov cynism, uppgivenhet, skuld känslor, grubblande, inre osäkerhet och ett soligt förflutet, fullt av mörka hemligheter, tragedier och svikna löften. Ofta är de moraliskt tvivelaktiga förlorare som slår ur underläge och som kämpar för att överhuvudtaget överleva i den hårda och oförlåtande värld de befinner sig i. Inte sällan misslyckas de. Förräderi, mord, hämnd och skuld är mycket vanliga ingredienser i berättelserna.

Kvinnorna i berättelserna är ofta starkt polariserade – antingen handlar det om den moderliga, trygga, kärleksfulla och plikttrogna kvinnan, eller om den livsfarliga kvinnan – *femme fatale* – starka kvinnor som med olika medel styr och manipulerar sin omgivning, då speciellt män. De använder sig av charm, sexighet och utstrålning för att förföra, förvräda huvudet på och kontrollera sina offer, och uppfattas ofta som varandes mystiska, gåtfulla, vackra, sofistikerade, lystna, ansvarslösa, hårdhudade, snabbkäftade och/eller desperata. Deras motiv är många gånger dolda och de använder sig av dupering, smicker och lögn för att förvillna dem som söker efter sanningen.

Många gånger vill kvinnan få någon person, vanligen en man, att utföra en uppgift. Ofta handlar det om något som är olagligt och/eller livsfarligt att utföra, men kvinnans lockelser med belöningar på flera plan får även de mest envisa av män att ge med sig, oavsett risker eller konsekvenser.





Omgivningar och miljöer karaktäriseras av mörker, skuggor, regn och dysterhet. Regnvåt asfalt, spruckna fasader i mörka gränder och smutsiga bakgator sparsamt upplysta av nakna glödlampor eller väderbitna neonskyltar, är klassiska scener i en typisk Noir-berättelse. Detta formar personerna som lever där, många är moraliskt brutna, sadistiska och själviska, och kärlek, lugn och omtanke är lika sällsynt som en hederlig poliskonstapel. Individerna är trasiga, med svagheter, dåliga erfarenheter och sargade psyken, och kan inte finna vägen ur det egna helvetet utan upprepar bara sina dåliga mönster gång efter annan i hopp om att nå något bättre, att lyckas med något, även om det bara är att överleva till morgonen.

### Sandukar

*Världens mitt, världens ljus, världens mörker: Sandukar – den eviga staden. Här sträcker sig de döda skyskraporna högt upp mot himlavalvet. Gatorna skuggas av väldiga zepelinare som söker sig mellan lufthamnarna och överallt hörs det ständiga dunkandet från maskinerna. Visst ligger röken från skorstenarna som en sjuk dimma över staden och visst faller det sura regnet ofta, men mitt i den despotiska världens centrum finns skönheten och friheten. Vissa söker den i den ende guden, andra i spriten. Självföredrar jag horornas varma kroppar och deras lena ord i mitt öra, medan de tullar min plånbok. Så jag hoppas Ni kommer att trivas här; förtryckt, besudlad och glömd.*

*–Vautiren Markov, gatufilosof, underhållare och av Staten eftersökt uppviglare*

Sandukar är staden. Staden där saker och ting sker, dit råmaterial skeppas på ändlösa järnvägar, dit fattiga beger sig för att finna lyckan. Sandukar är staden som aldrig sover, som aldrig är lugn eller tyst. Runtom detta gytter av människor, järn, sten, betong och glas finns väldiga industrier som spyr ut sin sjuka svarta rök över stadens innevånare, som får dem att leva i ett grått dis vilket solen sällan orkar bryta igenom.

Som om det vore tidens nav tycks allt kretsa kring Sandukar, av vissa kallat den eviga staden. Redan innan fornfrosten hade falnat och den mäktiga vinden stillats steg industriernas rök på nytt från stadens fundament. Staden slukar liv, staden slukar död, staden slukar våld, plåga och fasa.

Sandukar är byggt vid den västra kusten, invid Oljehavet, och har miljontals registrerade invånare. Det är också huvudstaden för Imperiet, en samling riken vilka styrs av Staten och dess ämbetsmän från traditionsbundna och åldriga ätter. I Sandukar finns allt att finna, från basvaror till lyx, från det harmlösa till det vulgära, från det måttfulla till det perversa. Staden är en grogrund för mänskligt mörker, själviskhet och förnedring.

Många av innevånarna är passiverade och tillbringar sin fritid i sina solkiga lägenheter för att senare bege sig till smutsiga och tunga industrijobb där de tillbringar tolv timmar per dag. I familjerna samlas man runt radioapparaterna på kvällarna eller så läser man högt ur böcker eller tidningar.

Trots den hårda världen har de flesta lärt sig leva med Statens förtryck och tänker inte längre på det. De tar utan eftertanke in de nyheter Staten skänker dem genom censurerade tidningar och nyhetsfilmer. Kritiskt tänkande

har nästintill försvunnit och man lägger hellre tid på att läsa om de senaste filmstjärnorna, deras förhållanden och skandaler. Likaså läser man om de tappra soldater som kämpar vid fronterna och om de fasansfulla fiender som hotar riket. Man väljer att inte se verkligheten för att själv orka med att leva. För även i denna hårda värld finns det hopp, kärlek och nöjen. På fritiden roar man sig med sport, teater, biografbesök eller besök på museer och i konsthallar. Vissa föredrar en kopp kaffe på ett café, andra tar sig några öl på sin favoritkrog. Man följer med strömmen och håller sig ifrån problem.

För andra, som har kommit upp sig något, finns det nöjen att ta del av i form av utsökt mat, magnifika operor, exklusiva baler och hemliga ordensmöten. En tredje grupp lever i det fördolda och försörjer sig genom att smuggla in eller ut kontraband, flyktingar, slavar, vapen, droger eller stöldgods.

Stadens arkitektoniska uppförande fascinerar många. Höghusen är byggda i sten, med blyinfattade fönster och grinande stengargoyler. Marmor, koppar och stål märks även. Flera byggnadsstilar blandas men de gotiska spirorna och valvbågarna samt jugendinriktningens vackra former är dominerande. Förutom de majestätiska höghusen finns de trångbodda arbetarområdena där de hårt slitande grovarbetarna lever i svartsojade tegelhus. Själva industrierna är väldiga konstruktioner av tegel, stål och kuggjul. Från deras höga skorstenar bolmar ständigt en sjuklig stinkande rök vars aska likt en sorgeskud lägger sig över omgivningarna.

Ovan husen glider zeppelinarna fram i tysthet till lufthamnarna i stadens mitt. Sandukar är omgiven av en hög mur av svart basalt och vid dess otaliga portar sker noggranna kontroller utförda av statliga trupper. Den cirkelrunda formen, kanalernas annorlunda byggnation och de väldiga torn som sträcker sig mot molnen, högre än några andra byggnader, förstärker stadens surrealistiska känsla. Man kan finna väldiga monument, uråldriga byggnationer och utsmyckade salar där ätterna sägs förlusta sig.

Ingenstans i Imperiet är korruptionen så utbredd som i dess högborg. Byråkraterna, statstjänstemännen, myndighetspersonerna och poliskåren är alla hårt drabbade, vilket får vanliga medborgare att hysa ett stort förakt för alla former av auktoriteter. Samtidigt vet de att de måste ha kontanter på sig för att undkomma de giriga inspektörernas vrede och straffas för något obskyrt brott som den omänskliga lagboken är full av, alltmedan tribunalernas advokater lystet slickar sig om munnen. Man måste vara försiktig så att ingen anger ens statsfientliga tankar eller uttryck. Medlemmar av den hemliga statspolisen, Stapo, rör sig bland folket och bevakar, avlyssnar och antecknar vad som sker. Skulle man en kväll få påhälsning av de svartrockade Stapo-inhämtarna vet man att det antagligen är sista gången man ser sina nära och kära.

Inne bland stadens sektorer är individens rörelse ofta begränsad och för att man ska kunna bege sig till en annan sektor krävs passersedlar och korrekta id-handlingar. Tunnelbana och kanalbåtar används vanligen, men för längre resor är det tåg som gäller. För att ta sig in eller ut ur staden måste man ta någon av broportarna, vilka bevakas av statsinspektörer och stadsgarde. Köerna vid ut- och infärd är vanligen långa och tålmodskrävande.

Sandukar är både önskedrömmen och mardrömmen i ett – en plats där man kan lyckas nå den yttersta framgången, men där man lika gärna kan dö en långsam och plågsam död.

## Imperiet

Imperiet är den jättelika stat där berättelserna i Noir utspelar sig. Det sägs att det en gång i tiden rasade krig i Imperiet. Folken slogs mot varandra i en oupphörlig spiral av våld. Tiderna av fred var korta och alltid var det något rike som kämpade för att erövra sina motståndare. När allt föll under Statens skugga kom rikena att bli provinser under ätternas styrning. Vissa av provinserna är mycket rika och har ett flertal städer, andra är ödemarker som plundras på sina naturresurser men annars lämnas därhän.

Imperiet upptar tusentals mil och förbinds av illa underhållna vägar, kanaler och lufthamnar för zeppelinarna. Om man vill resa genom rikena gör man det säkrast med tåg. Järnvägsrälarna sträcker sig likt en spindelväv över Imperiet och stannar vid alla större stationer. Detta sätt att resa är billigt och snabbt, dessutom har Staten god kontroll på passagerarna och exakt var de färdas. De rika använder sig av luftskeppen för att färdas och de flesta platser har en lufthamn med i alla fall ett skepps kapacitet.

Utöver några få större städer, där huvudstaden Sandukar lyser starkast, är riket tämligen kargt, magert och ödsligt. Få personer i städerna ser mycket av vidderna, granskogarna eller de majestätiska bergen. I vildmarken finns många dolda ting. Den sägs vara en plats för upprorsmän och laglösa. Likaså står många områden under direkt kontroll av ätterna, som dväls där i sina väldiga gods och borgar. Hit ges inte vanligt folk tillträde och vad som försiggår bakom murarna hålls hemligt.

Trots att världen utanför städerna är illa ansedd så är det här man finner de resurser som driver rikena. Från bergen hämtas järnmalm och stenkolen, från skogarna timret, från fälten sädeslagen och boskapen. Här och där reser sig väldiga industrier där arbetarna är slavar under företagen. Vanligen ser man endast röken från dessa i fjärran.

Varje område inom riket styrs av en familj eller släkt från någon av de stora ätterna. Intrigmakeri, dubbelspel och ränker är vardagsmat bland ätterna, då de vill nå så stor framgång som möjligt när det gäller rikedomar, makt och prestige. Det får gärna ske på bekostnad av en annan ätt eller i värsta fall en annan familj inom den egna släkten.

I norr rasar kriget mot fienden. Kriget har pågått i decennier och sväljer manskaper och material i ett rasande tempo, allt för att ta sig till nästa skyttegrav och erövra ytterligare en sönderbombad ruinstad. Men det viktigaste är att se till att fienden inte lyckas bryta igenom och förstöra den goda livsstil och standard som Staten har försett sina undersåtar med i Imperiet.

I öster rasar kriget mot en provins som brutit sig fri från riket. Provinsen är omringad men dess kraftiga beväpning och förmåga till självförsörjning gör den till ett mycket svårt mål. Ändock anses det blott vara en tidsfråga innan den är återerövrad.

## Ätterna

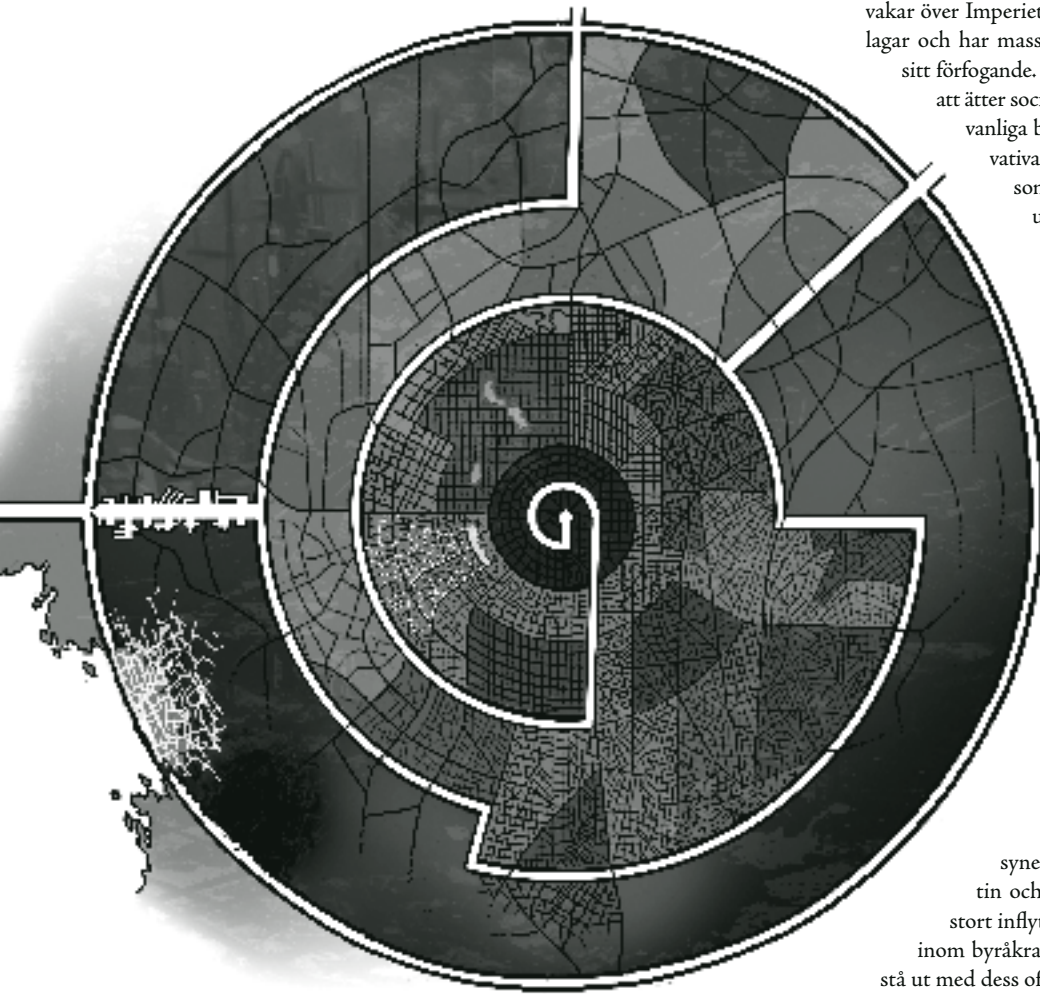
Det finns ett antal ättehus vilka under Statens befohgenhet vakar över Imperiet och dess folk. Ätterna följer sina egna lagar och har massor av pengar, inflytande och makt till sitt förfogande. På senare tid har det blivit allt vanligare att ätter socialiserar med de rika och mäktiga ur den vanliga befolkningen. De äldre och mer konservativa ätterna föredrar emellertid att se folket som tjänare som man inte har något socialt umgänge med.

Mellan ätterna sker det mängder av konflikter i det dolda. Detta når dock sällan det vanliga folkets öron. Lönnmord, mutor, hot, intriger och stridigheter kan eskalera till stora konflikter där många oskyldiga medlemmar av folket används som brickor i maktspellet.

## Byråkraterna

Det administrativa kaos som driver Imperiet tycks lika genialiskt som svårförståeligt. För en utomstående betraktare är det en omöjlighet att få grepp om, och även för de som arbetar inom administrationen är alla delar utanför ens eget specifika område höljt i mystik.

Trots sin komplicerade och ibland till synes ologiska funktion fungerar byråkratin och upprätthåller Imperiet. Om man har stort inflytande eller pengar kan man ta genvägar inom byråkratin – men de flesta vanliga dödliga får stå ut med dess oförståeliga väv.



## En kväll med Noir

Här följer ett exempel på en typisk rollspelsession i Noir. Petter är berättaren medan Marco, Sarah och Rikard är spelare. Marco gestaltar Gabriel, en socialt smidig privatdeckare som kan hantera en pistol. Sarahs roll är den effektiva kriminalinspektören Anya Malov, som frenetiskt ser till att lagen efterföljs. Anya och Gabriel har en viss romantisk spänning mellan sig men Anya har svårt för att Gabriel är, som hon ser det, överbeskyddande. Rikard spelar Mordekai, en likgiltig, storväxt oxe till man, med slagsmål i blodet och massor av mörka hemligheter i sitt förflutna.

Scenen är ett regnigt Sandukar, huvudstaden i Imperiet. Det är natt och himlen täcks av tunga regnmoln vilka vräker sitt innehåll mot marken nedanför. I stadsdelen Ikonen kämpar de tre huvudpersonerna med att få upp en bakdör till en nedsläckt mekanisk verkstad. Anya är där för att hon misstänker att det skall finnas upplysningar om människosmuggling bland bolagets liggare. Gabriel är där för att hans klients försvunna bror senast sågs gå in i byggnaden. Eftersom verkstaden ligger i ett av de riktigt dåliga

kvarteren kontaktade Gabriel en bekant – Mordekai – för att få understöd om det skulle behövas.

I exemplet kommer vissa reglertermer att användas, vilka kan verka underliga om man inte kan Noirs regler. Känn ingen frustration över detta utan läs vidare – och läs sedan exemplet igen senare när även reglerna är genomlästa, för ökad förståelse.

Allt huvudpersonerna säger i scenen skrivs inom citationstecken, till skillnad från det spelarna säger att huvudpersonerna gör. Alla regler och tärningslag skrivs inom hakparenteser.

**Petter (Berättaren):** Regnet öser ned över staden och hotar att svämma över den öde och dunkla baggatan där ni står. Klockan närmar sig midnatt denna måndagskväll. Vid dörren står Gabriel på knä, sammanbitet inställd på att få upp låset i den rostiga metalldörren in mot verkstaden. Vad gör ni andra?

**Sarah (Anya):** Jag håller utkik bakåt så vi inte får besök. Dessutom faller jag upp rockslaget och justerar hat-

ten så jag blir så lite blöt som möjligt.

**Rikard (Mordekai):** Jag skiter helt i regnet och tänder trött en cigg till.

**Petter (Berättaren):** Okej, Gabriel, kolla hur det går med låset. Slå ett svårighetslag med Fingerfärdighet, glöm inte expertisen du har i låsdyrkning.

**Marco (Gabriel):** Ja, jag slår. Jag har skicklighet tolv. [Marco slår två tiosidiga tärningar]. Ja, det är långt över 20, säkert 26, 27 någonting, behöver du veta exakt?

**Petter (Berättaren):** Är slaget exceptionellt?

**Marco (Gabriel):** Nej.

**Petter (Berättaren):** Det är okej, så länge det är lyckat. Du når låsets utmaningsnivå. Med ett klick känner du hur låset öppnar sig för dina känsliga fingrar.

**Marco (Gabriel):** Jag viskar och vinkar till de övriga och stoppar ned dyrkarna.

**Rikard (Mordekai):** Jag går fram.

**Sarah (Anya):** Jag följer efter, men håller koll bakåt.

**Petter (Berättaren):** Du ser inget och hör inget heller. Det är dött som i graven här.

## Kyrkan

Likt en hund kuvad av fruktan kurar sig den ende gudens kyrka ihop sig under Statens skugga. Ju mer tiden går desto svagare blir den. Alltjämt finns de dem som ber till den ende guden men förtrycket av dem som besöker kyrkan blir allt hårdare. Många håller sina böner för sig själva och bär sällan korsets symbol öppet. Ändock har kyrkan makten att trotsa Staten då den enligt ett uråldrigt dekret har rätt att sprida sin lära. I kyrkan kan man finna fromhet och välvilja men många illgärningsmän gömmer sig bakom den heliga fasaden och här är det girigheten och de mörka lustarna som styr.

Många inom kyrkan menar att man nu lever i den yttersta tiden. Att skärselden snart kommer att svepa över världen. Andra menar att detta redan skett. Att det mörker och det lidande som finns omkring dem endast kan betyda att mänskligheten är dömd och att man endast genom underkastelse inför den ende guden kan bli vägled till himmelriket.

Sedan upproret i riket Presvedonia och kyrkans nyvunna makt där, om än den heliga skriften är förkunnad i en annan tolkning, bevakar Statens agenter spirande uppror inom kyrkans led. Det skulle inte krävas mycket för att Staten skulle kunna finna det befogat att slå sönder kyrkan helt och hållet.

## Smittan

Statens maktapparat vet vad som finns och vad som inte finns. Att hävda annat än vad Staten har proklamerat är straffbart med döden. Ibland tränger dock händelser och mysterier igenom Statens kontroll. Folk ser och hör saker som de inte borde och vissa saker går inte att dölja. I Sandukar går ett rykte om en sjalapest, som når alltför öron. Pesten är en destruktiv kraft som ödelägger och perverterar allt den vidrör. Inom kyrkan kan man höra prästerna berätta om den för sina förtrogna och varna dem för de drabbade. I fattigkvarteren viskar gatstrykarna om underliga ting som lever i stadens skuggor. De drabbade drivs

till vansinne innan smittan slutligen släcker deras livslåga. Men vissa av dem sägs återkomma från döden som något mycket mer illasinnat och fasansfullt. Staten hävdar att allt detta är fiendens taktik för att skapa kaos och de som sprider detta budskap gör säkrast i att göra det i hemlighet.

## Krigsmakten

Imperiet har en väldig krigsmakt. Infanteriet är huvudenheten och de väldiga strider som rasar i skyttegravar, ruinstäder och under våldsamma offensiver slukar många liv. Enklare typer av pansarfordon har börjat dyka upp på slagfälten. Dessa har dock problem att ta sig fram i oländig terräng och kräver ständig service. Det artilleri som finns att tillgå är kraftfullt men inte särskilt precist och ofta briserar bomber inne på eget område. Även om flygmaskinerna är effektiva som bomb- och jaktflyg har de en tillbakadragen roll då de flesta generaler anser att strid skall utkämpas på marken och inte i luften.

På senare tid har alla soldater utrustats med gasmasker då den östra fienden vanligen använder sig av olika typer av giftgas i sina attacker. Till en början ansåg man att förlusten av soldater i gasattacker var lindrigare än kostnaden för att tvingas tillverka gasmasker till armén.

Gasmaskerna utgör dock inte alltid ett fullgott skydd då fienden ständigt kommer med nya biologiska vapen. Soldater som tillbragt lång tid vid östfronten lider ofta av konstant illamående, tillfälliga hallucinationer och skakningar, till följd av att otaliga gånger blivit utsatta för giftgas.

Endast män tillåts kämpa i Imperiets armé. De flesta kommer från fattiga förhållanden och ser en chans till en bättre framtid genom att låta sig värvas. De som överlever 20 år inom armén får en pension och kan avancera som officerare. Utöver de soldater som anmäler sig frivilligt finns särskilda arméförband med före detta fångar. Dessa har blivit benådade i utbyte mot att tillbringa en tid i armén för att sona sina brott. Dessa förband har sämre

## Sammanfattning – rollspel

- Alla som är med och spelar Noir kallas för spelare, förutom en som kallas för berättare.
- Varje spelare har en huvudperson i spelet, en hjälte i historien, och bestämmer själv vad huvudpersonen ska göra.
- Spelet förlöper som en berättad historia mellan spelarna och berättaren och utspelar sig i varje deltagares fantasi. Varken speljärer eller bräde används.
- Spelarna samarbetar oftast för att uppnå historiens mål.
- Berättaren är spelets ledare – han/hon agerar regissör, manusförfattare, kameraman och domare samt gestaltar alla biroller i berättelsen.
- Varje huvudperson i en historia finns beskriven med spelvärden i ett formulär, kallat personakten. Värdena används när huvudpersonens skickligheter inom olika fält bedöms eller behöver kontrolleras.
- Spelregler finns för att representera spelvärlden, skapa dramatiska förutsättningar och hantera oförutsägbarheten som tämningslag medför.

**Marco (Gabriel):** Jag försöker få upp dörren så tyst som möjligt.

**Petter (Berättaren):** Den är trög och ett visst gnisslande är omöjligt att undvika, men du gör ditt bästa.

**Marco (Gabriel):** Jag tar mig tyst in.

**Rikard (Mordekai):** Jag följer hans exempel.

**Sarah (Anya):** Jag med.

**Petter (Berättaren):** Okej, kan ni alla slå ett motståndslag med Rörlighet för att se hur tyst ni rör er då det är rätt dåligt upplyst här inne, eller vill ni tända ljuset?

[Alla tre spelare skakar på huvudet och slår tämningsarna]

**Sarah (Anya):** Jag får summa 24.

**Marco (Gabriel):** Och jag får 15.

**Rikard (Mordekai):** Jippie, jag fick totalt 12, exceptionellt dessutom, med dubbel-tvåor. Så det lär väl misslyckas...

[Berättaren slår ett slag dolt]

**Petter (Berättaren):** Ni tar er långsamt in i lokalen, bland maskiner och bord med verktyg. Det luktar fränt av lösningsmedel och olja. Regnet trummar mot taket. Plöts-

ligt stöter Mordekai till en hög med verktyg vilkas handtag sticker ut utanför bordsskivan. Verktygen faller ned på betonggolvet med ett fasligt oväsen.

**Marco (Gabriel):** Jag stannar upp, kryper ihop och försöker ta skydd bakom närmaste maskin.

**Sarah (Anya):** Jag suckar och drar min pistol.

**Rikard (Mordekai):** Och jag svär som fan: "Jävla helvetes förbannade skitjäväl, du skall dö, för satan!" Sedan sparkar jag, i frustration, iväg en skiftnyckel så att den smäller in i bortre väggen.

**Sarah (Anya):** "Men tyst, för fan!"

**Rikard (Mordekai):** Jag ger henne blicken. Blicken som säger mer än ord.

**Sarah (Anya):** Jag höjer vänsterhanden, avväpnande så där, det är lugnt, liksom.

**Petter (Berättaren):** Gabriel, slå ett svårighetslag.

**Marco (Gabriel):** Jaha? För vad?

**Petter (Berättaren):** Det vet du inte.

**Marco (Gabriel):** Okej. [Slår tämningsarna] Resultatet är 15, en åtta och en sju.

**Petter (Berättaren):** [Kontrollerar Gabriels skicklighet i Intuition som berättaren har uppskriven och ser att slaget är lyckat] Gabriel, även genom allt oväsen och ståhej känner du på dig att ni inte är ensamma här inne.

**Marco (Gabriel):** Oj, jag spanar ut i lokalen och drar långsamt min automatpistol med ena handen. Med den andra handen försöker jag gestikulera till de andra att något är på gång.

**Petter (Berättaren):** Ni andra uppfattar att Gabriel verkar vilja något.

**Rikard (Mordekai):** Jaha?

**Sarah (Anya):** Jag tittar frågande åt honom.

**Petter (Berättaren):** Plötsligt tänds ljuset, de tunga armaturerna väcks surrande till liv under loppet av några sekunder. Uppe på en avsats, bakom och ovanför er, ser ni ett gallergolv med en spiraltrappa upp till ett kontor bakom glaspaneler. Nu ser ni även hur en arbetslampa verkar ha varit tänd däruppe. På gallergolvet står tre personer: en man med läderjacka och en cigarett i mungipan, en annan med kostym och glasögon och en tredje – en jättelik biff



utrustning och tilldelas vanligen de farligaste uppdragen såsom att storma kulsprutevärn, avancera genom minfält eller leda stormanfall mot skyttegravarna.

De kvinnor som vill slåss för friheten få finna sig i stabspositioner, underhåll och sjukhusstjämgöring, då krigsledningen inte vill blanda de två könen i onödan. De skulle anses skada moralen och kårandan, och styra om fokus bland de enskilda soldaterna. Man kan dock finna kvinnliga officerare inom det militära. De kommer ofta ur återna och styr minst lika gott som sina manliga motparter.

Soldater i fält har få nöjen. Efter korta permissioner är de tvungna att återvända till kriget och bli varse vilka av deras kamrater som dukat under för fienden. Alkohol och droger används för att stå ut och de kvinnliga livstidsanställda som tvingas med i fält används flitigt och blir vanligen smittohärda för diverse löss och sjukdomar. Allt bidrar till att göra soldaterna omänskliga och kallhjärtade. Men det finns de som finner kamratskap och de som brinner för sin kamp för att skydda Imperiet. Sedan finns det alltid de som börjar njuta av stridens fasor. De kan inte anpassa sig till en vanlig värld utan stannar kvar i kriget eftersom det endast är i de blodiga sammandrabbningarna de hör hemma.

### Fienden

Imperiet har två större fiender. Dessa diaboliska motståndare hotar ständigt och endast genom Statens kraftfulla ingripande hålls de borta. Det sker ingen kommunikation med fienden som soldaterna märker av. Fienden skall endast dödas. Fångar får endast tas på order av överordnade. Att kommunicera med fienden på något sätt ses som förräderi och innebär dödsstraff. Statens propaganda eldar på det hat soldaterna känner gentemot sina fiender – endast genom deras utplåning kan man nå frid.

**Den norra fienden:** I norr, bortanför Arkadybergen ligger en vildmark med ruinstäder, förbrända skogar, bombkratrar, träskmarker och milslånga skyttegravar.

Gång på gång har Imperiets arméer slagits mot den nordliga fienden på denna helvetiska plats. Miljontals lik ligger nedsjunkna i den leriga marken tillsammans med rostiga fordon och minor. Kriget har pågått i snart ett århundrade – ibland i form av ett stillastående skyttegravkrig, ibland som blodiga offensiver.

**Den östra fienden:** Ätten Todescu i den östra provinsen Presvedonia vände sig oväntat emot Staten. Provinsen som är mycket rik på råvaror och industrier mobiliserade sina trupper och krossade de trogna arméförband som fanns kvar. Under de år som kriget varat har ett flertal städer förstörts och fienden i öst tycks hela tiden få nya kraftfulla vapen på sin sida. Statens styrkor har nu övertaget och har långsamt börjat sluta snaran runt den östra fiendens område. Varje meter är kostsam när det gäller liv och kapital. Fiendens väldiga artilleripjäser bombarderar natt som dag Statens styrkor och de har kontroll över luftrummet. Ett ytterligare problem är fiendeagenter som infiltrerat armén och byråkratin. Den östra fienden är trots sitt underläge mycket stark.

Kyrkan har fått stor makt i den rebelliska provinsen och soldaterna kämpar fanatiskt i enlighet med den ende gudens ord i en nytolkning av läran. På sotbrända slagfält reser sig kors där fångar blivit korsfästa för att blidka den ende guden. I provinshuvudstaden Marcinko, vilken är fiendens högsäte, har Silverkatedralen blivit platsen för fiendens ledning. Härifrån förkunnas de bud av krig renande eld som måste svepa över Imperiet. Folket hungrar och saknar många av de nöjen som går att finna i de övriga städerna i Imperiet men i deras hjärtan brinner en övernaturlig tro. Ett hopp om en bättre värld efter skärselden.

### Regler

Regler i rollspel används främst för att skapa en rättvis balans i de moment där handling och resultat behöver tas fram under berättelsens gång. De används för att simulera

med svällande muskler under ett smutsigt linne. Mannen i kostym tar till orda. "Ni har inte här att göra, ni gör intrång på privat mark och egendom. Vilka är ni?"

**Sarah (Anya):** Jag reser mig och håller pistolen dold bakom ryggen. "Vi är från polisen. Vi har misstanke om brottslig aktivitet här."

**Petter (Berättaren):** "Jasså, polisen. Så, var är er sursnacksorder?"

**Sarah (Anya):** Fan, jag visste att vi skulle ha väntat. "Den är på gång, herr...?"

**Rikard (Mordekai):** Jag letar efter något stort och tungt som jag skulle kunna kasta på dem.

**Petter (Berättaren):** Okej, du ser en rörtång på en bänk i närheten, bara något steg bort. "Unga dam, på gång säger ni? Ni har den alltså inte? Så just nu är ni bara simpla inbrottsjuvar vilket betyder att jag har full rätt att försvara mig? Bra." Ni ser hur han vänder sig om och nickar åt de två andra vilka genast drar vapen. Muskelkillen har ett hagelgevär medan mannen i läderjacka har två revolverar. Slå initiativ. Ingen anses vara överraskad.

[Alla inblandade slår för Initiativ.]

**Rikard (Gabriel):** Lyckat slag, 16.

**Mordec (Mordekai):** Tärningarna hatar mig ikväll, jag får sju.

**Sarah (Anya):** Jag vet hur det känns, jag fick nio...

**Petter (Berättaren):** Killen med revolverarna är först på 22, han siktar på dig, Anya.

**Sarah (Anya):** Jag försöker skjuta tillbaka först. Nej, jag har för lågt initiativ för det. Jag försvarar mig.

**Petter (Berättaren):** Slå motståndsslag – Försvar avståndsstrid.

**Sarah (Anya):** Och inget Öde har jag heller. [Slår tärningarna] Får se, summa 14, nej 15.

**Petter (Berättaren):** [Slår också] Högre. Han tömmer båda revolverarna i dig. [Slår igen]. Du får 21 i Omtöckning, jag misstänker att det är ett Sår också?

**Sarah (Anya):** Satan, ja det är det. Jag slår slaget för Livsvilja. [Slår] Men, det är inte sant! Jag blir dödligt sårad!

**Petter (Berättaren):** Vad blir resultatet av båda tärningarna?

**Sarah (Anya):** Åtta.

**Petter (Berättaren):** Då avlider du om åtta rundor... Bli du medvetslös?

**Sarah (Anya):** [Slår tärningar] Nej.

**Petter (Berättaren):** Ni andra ser hur Anya läser av situationen för sent. Killen med revolverarna skrotar hånfullt medan han om och om igen kramar avtryckarna. Kulorna viner runt Anya, många rikoschetter på maskinerna omkring henne men flera skott träffar henne i kroppen och i armarna. Ni ser hur hon faller bakåt i ett fint moln av blod.

**Marco (Gabriel):** "Neeeeej!!" Jag väcker en drivkraft: Rädda livet på Anya, nivå Brännande, okej?

**Petter (Berättaren):** Det känns rimligt med tanke på vad som just hände. Gabriel, det är din tur.

**Marco (Gabriel):** Jag vill springa nerhudad mot Anya, medan jag skjuter slängskott upp mot avsatsen och revolversnubben. Jag förbrukar två Ödespoäng och slår två extra tärningar, för jag måste lyckas. Jag lägger till mitt karaktärsdrag Kärleksfull också, eftersom jag vill skydda och

olika skeenden i världen på ett konsekvent och någotsånär förutsägbart sätt. Även interaktionen mellan delar av världen och dess invånare styrs av regler av samma skäl.

Reglerna i Noir följer en enkel grundtanke där konsekvens och enkelhet är riktlinjer. Alla tärningsslag för att uttröna resultat utförs med två tiosidiga tärningar, till vilka ett fast värde läggs till. Är resultatet högre än antingen en motståndares värde eller en fast svårighetsgrad så är slaget *lyckat*. Om inte räknas det som *misslyckat*. Detta är reglerna i kortet – mer information om tärningsslag finns på sidan 199.

### Tanken bakom reglerna

Reglerna i Noir är gjorda för att vara enkla att förstå och konsekventa att använda. De bygger på två nyckelord – *rimlighet* och *trovärdighet*. Detta innebär att reglernas uppgift, utöver att direkt styra interaktionen med spelvärlden och simulera denna, är att framhäva den *känsla* och *stämning* som Noir är tänkt att förmedla. Detta görs genom att man tar hänsyn till vad som är rimligt och trovärdigt utifrån förutsättningarna i spelvärlden och berättelsen – *inte* utifrån vad som är rimligt och trovärdigt i vår egen värld. Det är viktigt att komma ihåg då Noirs värld är annorlunda jämfört med vår egen. I Noir finns det krafter som drabbar vanligt folk som inte finns i vår värld.

Spelarna tar på sig rollerna av huvudpersoner i en dramatisk berättelse där mörka hjältedåd, plågsamma självuppoftningar och brutalt våld är en mycket påtaglig del, något som de flesta av oss tack och lov är förskonade från. Därför kan man inte heller utgå från vår värld när man gör antagningar om rimlighet och trovärdighet – utan man måste försöka sätta sig in i om det är rimligt och trovärdigt i Noirs värld och i den berättelse som pågår. Detta kanske låter svårt, men man inser rätt fort på vilken nivå man bör ligga för att det skall kännas rätt.

En mycket viktig filosofi är att reglerna skall *inspirera* berättaren och spelarna. Reglerna finns där som verktyg

för agerande i en fantastisk och annorlunda värld. Därför är det avgörande att reglerna även underlättar och ger idéer till skapande av nya äventyr, och att de ökar spänningen utan att komma med varken frustration eller temposänkande stopp.

### Realism

En mycket viktig poäng är att rimlighet och trovärdighet *inte* är detsamma som realism. Noir är inte tänkt att vara ett realistiskt spel utan ett där svärmodiga hjältedåd, episka uppgörelser, dramatiska vändningar, actionfyllda strider och spännande flykter sker utan att det medför så stora risker att huvudpersonerna mer eller mindre garanterat avlider som resultat. Målsättningen med vilket rollspel som helst är att man ska ha *kul* när man deltar, och det är lättare att uppnå detta mål när spelet tillåter fräckare och mer fantastiska handlingar och det finns en hygglig chans att lyckas med dem. Realism går ofta emot detta mål, då en träff med ett handeldvapen vanligtvis omgående försätter en människa ur stridbart skick och tvingar denne till långa sjukhusvistelser – och hur kul är det, egentligen?

Samtidigt bör det nämnas att även om Noir är tänkt att vara ett actionfyllt spel där coola manövrer kan utföras så är det inget superhjaltespel där huvudpersonerna kan flyga, springa i hundra kilometer i timmen eller kasta eldbollar på fienden. Sådant är varken rimligt eller trovärdigt.

### Online

Noir finns även på Internet, där nyheter, information, bakgrundsmaterial, hjälpmedel och liknande finns för beskådning och nedladdning. Visionen är att Noir skall vara ett levande spel där deltagarna kan engagera sig och skapa en gemenskap tillsammans. Länk till diskussionsforum och även ett ständigt aktuellt interaktivt uppslagsverk, en så kallad wiki, finns där.

Adressen till Noirs hem på Internet är: [www.noir.nu](http://www.noir.nu)

rädda Anya. [Slår tärningarna] Jag får 23 totalt med de två bästa tärningsresultaten, efter avdrag från rekyl.

**Petter (Berättaren):** Bra användning av karaktärsdraget. [Slår tärningar] Du får högre än vad motståndaren får på sitt chansförsvår, så det är du som beskriver förloppet.

**Marco (Gabriel):** Pistolen töms i alla fall – åtta skott förbrukas. [Slår tärningarna] Skadeverkan blir en bit över 20 så jag misstänker att han är oskadliggjord, och att jag inte måste ta fram den exakta summan?

**Petter (Berättaren):** Korrekt, så vad sker i scenen?

**Marco (Gabriel):** Okej. Jag slungar mig desperat fram mot Anya, med blicken fokuserad på hennes blodiga kropp som just når golvet, och det blonda håret som fladdrar. Samtidigt skjuter jag så fort jag kan med pistolen upp mot avsatsen, utan att egentligen titta ditåt. De flesta kulorna går snett, någon splittrar glasfönstret, men en träffar revolvermannen mitt i huvudet så att skrättet abrupt tystnar. Kroppen glider långsamt över räcket och landar med ett brak i en trällåda full med skrot. Eftersom mitt magasin är

tömt låter jag pistolen falla till golvet och jag tar Anyas huvud i mina händer, med tårar i mina ögon.

**Petter (Berättaren):** Snyggt. Mordekai?

**Rikard (Mordekai):** Lätt, jag kastar rörtången mot killen med hagelgeväret. [Slår tärningar] Ja du, jag får 33, jag misstänker att jag får högst?

**Petter (Berättaren):** [Slår tärningar] Sant. Han misslyckas exceptionellt dessutom, så han är inte med på detta.

**Rikard (Mordekai):** [Slår tärningar] Skadeverkan blir, oj, det var högt, maxade tärningar, hela 31, visserligen bedövande men ändå.

**Petter (Berättaren):** Han är oskadliggjord så du får berätta vad som sker.

**Rikard (Mordekai):** Okej, rörtången lämnar mina grova händer, vrider sig kring sin egen mittpunkt i en cirkelrörelse och träffar den förvånade snubben i halsen. Kraften i anslaget knäcker nacken på honom och han snubblar bakåt, in i kontoret, gurglande.

**Petter (Berättaren):** Mysigt. En dörr smäller igen någonstans. Glasögonkillen verkar ha avlägsnat sig och ni hör en bilmotor som vrålar igång utanför, vad gör ni?

**Sarah (Anya):** "Hjälp... mig... Gabriel..." Jag hostar och spottar blod. Jag söker dimmigt kontakt med Gabriels blick.

**Marco (Gabriel):** Jag smeker Anya lugnande över det blodiga håret och försöker samtidigt hitta något jag kan använda som förband åt Anya, trasor eller ett förkläde eller något. Jag skriker också till Mordekai. "Ta fast den djävulen, jag tar hand om Anya, stick för fan!"

**Rikard (Mordekai):** Jag nickar till Gabriel, drar leende min tunga revolver och rusar tjutande av upphetsning mot motorljudet.

**Petter (Berättaren):** När du vråker upp dörren möts du av regnet och du ser att...

*Och där lämnar vi de tre huvudpersonerna åt deras öden.*