

af Lars Konzack

Emotionel realisme og magisk noir

I løbet af 1990'erne har markedet for rollespil været præget af dystre rollespil, som lå i forlængelse af Mark Rein•Hagens visioner. Efterhånden som White Wolf blev overtaget af regelnørder i stedet for kreative folk, opstod der paradoksalt nok en prætentios kult omkring deres rollespil. *Vampire: The Masquerade* blev nu misbrugt til at kunne sige: „Min vampyr er sejere end din vampyr, fordi den er lavere level!“ i stedet for som i *Dungeons & Dragons* at sige: „Min kriger er sejere end din kriger, fordi den er højere level!“ John Tynes og Greg Stolze fører os ud af denne akavede stilstand.

John Tynes er en ny komet på den amerikanske rollespilsbranches himmel. Han er blandt de kreative, som præger rollespillet ikke kun i deres eget store hjemland, men også på globalt plan. Den uforfalskede rollespilselite. Sammen med Johnathan Tweet har John Tynes designet *Over the Edge*. Johnathan Tweet har som bekendt designet *Dungeons & Dragons 3rd Ed.* Selv er John Tynes kendt for at have designet *X-files* supplementet til *Call of Cthulhu* kaldet *Delta Green*. Her markerer han sig som en af de største indenfor rollespil i 1990'erne. Med *Unknown Armies* bliver han en sand stjerne. Greg Stolze følger i sporet af John Tynes. Han er hovedforfatter til *Usagi Yojimbo Roleplaying Game* og medforfatter til *Hunter: The Reckoning*.

Idéen med UA er at lave et emotionelt realistisk rollespil - intet mindre. Dermed fokuserer de, ligesom Mark Rein•Hagen gjorde det, på indre konflikt i karakteren. Alligevel er det meget anderledes. I stedet for at lave en endimensio-

nal karakteristik af *humanity loss*, formår UA at lancere et komplekst følelsesregister. De forklarer, hvad det vil sige at miste sin menneskelighed og blive sociopat. Det er ikke nogen attråværdig tilstand, idet man ikke længere kan føle noget eller i hvert fald har svært ved at nå egne følelser. Det emotionelle deler de op i fem kategorier: *violence*, *unnatural*, *isolation*, *helplessness* og *self*. Dette giver et langt mere nuanceret billede af karakterens psyke - og hvad der er nok så vigtigt: det er anvendeligt. Det samme gælder deres system for begærlighed. UA sætter altså det emotionelle som det centrale. Dette sker i et opgør med amerikanske rollespil, som stadig blot forekommer som et appendiks til strategispil.

„Internal conflict has no place in wargames and has little place in early role-playing games. However, a game centered on characters begs for them, and passions are here to fill this need.“

UA har også en okkult side. Her lanceres det bedste magisystem siden *Mage: The Ascension*. I modsætning hertil har de dog ikke en hermetisk, metafysisk tilgang. De går ud fra et personligt engagement i magien. Magien kan således kun lade sig gøre, når karakteren følger dens indbyggede paradoks. Hvis du gerne vil skaffe penge, må du ikke bruge dem. Hvis du gerne vil være heldig, skal du udsætte dig selv for risiko. Hver eneste magiske skole bygger på et paradoks, som vil indhente dig. De sørger for samtidig at give en recept på, hvordan du selv laver nye magiske skoler indenfor dette simple koncept. Men først og frem-

mest er reglerne enkle, skønne og understreger den stemning, som de gerne vil fremme. Denne stemning er måske i virkeligheden det, som adskiller UA fra andre rollespil. De forklarer det selv således.

„Is this a negative vision? Yes and no. It is a negative vision in that we are going to kick loose the rocks of the collective unconscious and find some nasty, squirming bugs underneath. It is not a negative vision in that there is still room for personal heroism.“

Det er ikke endnu et dystert, makabert rollespil med de sædvanlige klichéer. Med UA får vi et rollespil, som først og fremmest er hårdkogt. Du spiller banditten, bumsen eller den sære udstødte, som selv tror han har overnaturlige kræfter i stil med filmen *Fisher King* af Terry Gilliam. Det er også åbent i den forstand, at indenfor konceptet kan en lang række idéer gennemføres. De er ikke bange for at give et sammenhængende okkult verdensbillede, som spillet kan bruge som inspiration. Det er nok det første rollespil, som i sandhed opfylder kriterierne for at blive kaldt *helstøbt magisk noir*. ■

Unknown Armies
John Tynes og Greg Stolze
Atlas Games 1999