Anatman

En till synes oundviklig konsekvens av vetenskapens obevekliga frammarsch är insikten att vi alla är vandrande molekylära datorer, kemiska reaktioner paketerade i ett tunt skal av döda hudceller. Kärlek, genialitet, drömmar och äckel är inget annat än information kodad i kopplingsschemat till köttdatorn vi har bakom pannbenet. Men ett kopplingsschema kan kopplas om och en dator programmeras. Vilken del av informationen i mitt huvud är »jag«? Hur mycket kan skrivas om innan den »jag« som jag var dör och en ny »jag« tar hans plats? Och om vi kan programmera oss själva och varandra, borde vi göra det? Om vi kan programmera oss själva till att vara lyckliga? Är det fel att förslava en människa om hon är programmerad till att tycka om det?

Anatman är ett rollspel om identitet. I en framtid där hjärnans källkod är känd har vi lärt oss att skriva, att läsa och att radera information i neuroner. När dina minnen, dina kunskaper, din personlighet och dina djupaste övertygelser kan skrivas över, av dig själv eller av någon annan, vad innebär detta för vem du är? För hur samhället fungerar? För vad ordet ”människa” ens betyder?

Introduktion

Den här PDF:en är till som en lite utförligare förklaring av reglerna och tankarna bakom Anatman. Alla spelets regler finns sammanfattade på regelkortet som följer med spelet, och inget nytt kommer egentligen att introduceras här. Men jag kommer att skriva lite om varför reglerna ser ut som de gör och hur du kan spela spelet som det är tänkt att spelas.

Låt mig börja med att vara tydlig: Anatman är inte ett enkelt spel. Det är ett spel som sätter krav på spelarnas kreativitet och dramaturgiska färdigheter. Det är inte ett spel där du helt enkelt kan följa reglerna och få till en intressant och spännande berättelse; spelet har inga verktyg för att hjälpa dig med detta, och det är heller inte dess mål. Det här är inte ett spel som försöker att hjälpa dig; det är ett spel som försöker att inspirera och utmana dig. Om du är en ovan rollspelare kommer du antagligen att finna det svårt (men om ni har en van rollspelare i gruppen hjälper det mycket).

Det kan kännas som en underlig premiss för ett spel, men det är fundamentalt för ett av designmålen med spelet: När ni har spelat igenom en riktigt bra berättelse i Anatman så kan ni verkligen känna er stolta. Jag är inte den som fixat till den här berättelsen, utan det är ni, gruppen, som har gjort det tillsammans. Jag levererar inte berättelsen, jag levererar inspiration och utmaning.

Vem är egentligen min rollperson?

Det här spelet har en lång historia och många, många iterationer bakom sig. I en tidig version av spelet hände följande: En rollperson, låt oss kalla honom Albin, levde ett dubbelliv. Han var reporter, men även hemlig agent.

En annan rollperson, låt oss kalla henne Beatrice, var detta på spåren, och en dag kidnappade hon Albin. Beatrice hade även kidnappat en student, och för att kunna fråga ut den hemliga agenten beslöt hon sig för att isolera dennes alla tankar och personlighet och föra över dem till utbytesstudenten, vars egen identitet skrevs över i processen. I denna överföring raderades även den hemliga identiteten från Albin. Saker tog fart, och den hemlige agenten, i utbytesstudentens kropp, lyckades rymma. Här avbröt Jesper, spelaren som spelade Albin, spelet och utbrast »Vänta lite nu. Vem är egentligen min rollperson?«.

Det här ögonblicket har jag jagat sedan dess. Det har varit designmålet med Anatman genom alla dess iterationer. Jag ville skapa ett spel där en spelare avbryter spelet och frågar »Vem är egentligen min rollperson?«. Anatman kan kännas som ett väldigt simpelt spel, och det är det, men jag har skrivit och testat många olika regelsystem som inte lyckats leverera det jag söker, men Anatman gör det regelbundet.

Regler

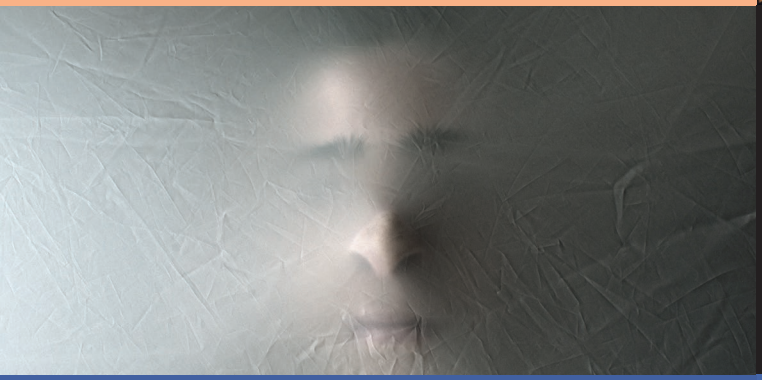
Som sagt, reglerna i det här doklumentet är precis samma som de på regelkortet. Detta är bara en lite utförligare förklaring av dem och lite tips om hur ni ska tänka för att få ut det mesta av spelet.

Förberedelser

Det första ni behöver göra är att välja teman. Anatman har fyra olika teman att välja mellan:

Sönderfall

Sönderfall tänker bort dagens samhälle och närmar sig en mer postapokalyptisk estetik. Här hittar vi krigsherrar med hjärnkontrollerade arméer och underliga religiösa sekter. Samhället vi känner idag är upplöst och andra strukturer har uppkommit, ofta baserade på makt och styrka, och givetvis sinneskontroll.

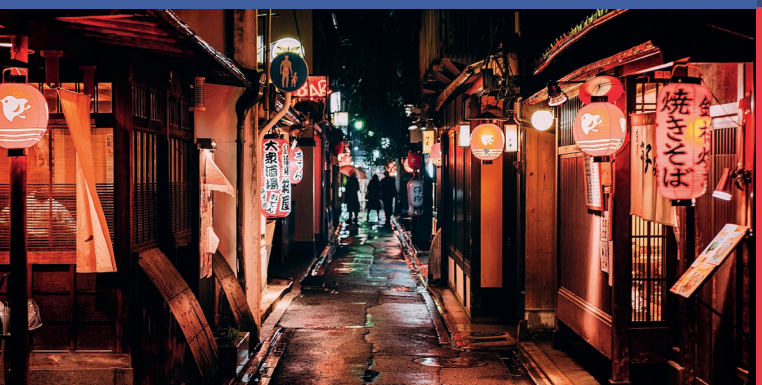


Sinnets mörka vrå

Sinnets mörka vrå gräver i de mer ljusskygga delarna av våra hjärnor. Här hittar vi teman om slaveri, sexuellt utnyttjande, rasism och sadism. Se till att alla i gruppen är bekväma med det om ni väljer att inkludera detta tema.

Homo novus

Homo novus tar upp transhumanistiska teman och frågar vad det ens innebär att vara människa. Vad händer om vi ändrar på det som är fundamentalt mänskligt? Vad händer om vi kan byta kroppar, konstruera personligheter, ta bort förmågan att känna sorg och smärta? Det är det mest högteknologiska temat av de fyra.



Framtida samtid

Framtida samtid tittar på vår egen värld och funderar på hur dagens samhälle skulle hantera en teknologi som kan redigera folks hjärnor. Vad händer med demokratin? Sociala nätverk? Underhållningsindustrin? Dejting? Terapi?

Diskutera gemensamt och välj två av dessa teman för er berättelse. Notera att Sinnets mörka vrå innehåller ämnen som många kanske inte vill ha med i sitt spel: rasism, sexism, sexuellt våld, slaveri och liknande. Om ni spelar med detta tema, se till att alla är explicit okej med det innan ni fortsätter.

Blanda lekarna

Blanda faktor-korten och lägg dem i en hög på bordet. Plocka ut locus-korten för de två teman ni har valt och blanda dem var och en för sig (alltså utan att blanda ihop dem). De andra locus-korten (från de teman ni inte valt) kan ni lägga åt sidan. Ni kommer inte att använda dem i spelet.

Vänd nu upp två locus-kort från vardera locus-lek. Dessa fyra kort representerar platser, nätverk, samhällen eller liknande koncept. Diskutera tillsammans och välj två av dem. Dessa två kommer att agera som inspiration och som grund för er berättelse, som kommer att utspela sig på och omkring dessa platser. Lägg de oanvända locus-korten åt sidan; ni kommer inte att behöva dem mer.

Härnäst, blanda de två aktör-lekarna för de teman ni valt. Dessa ska blandas ihop till en och samma lek, inte var och en för sig. Dela ut ett kort från denna lek till varje spelare, och lägg ett kort uppvänt i mitten. Turas sedan om runt bordet att välja den rollperson ni ska spela. När det r din tur får du välja mellan att spela den aktör du har på handen, eller den som ligger på bordet. Om du väljer att spela den som ligger på bordet, ersätt den med den du har på handen, som då blir ett av alternativen nästa spelare kan välja mellan. Lägg det kort du valt framför dig och läs upp det så att de andra spelarna kan höra. De kan därmed ta hänsyn till din rollperson när de ska välja vem de själva vill spela.

När alla valt, lägg alla oanvända aktör-kort åt sidan, inklusive det som ligger kvar på mitten av bordet. Ni kommer inte att använda dem mer.

Namn

Om ni har namnleken, en kortlek som säljs tillsammans med det här spelet och som innehåller diverse namn som passar med spelet, plocka fram korten med vit bakgrund och blanda dem. Ge varje spelare ett kort. Varje kort har ett namn på vardera sidan. Åtminstone ett av dem fungerar för en manlig rollperson och åtminstone ett fungerar för en kvinnlig. Vissa namn kommer att vara fungera för det ena eller andra könet, eller för den delen en ickebinär rollperson. Varje spelare väljer ett av de två namnen och lägger det framför sig för att visa de andra namnet på rollpersonen.

Låt namnleken ligga kvar på bordet. Under spelets gång kan ni använda den för att snabbt generera namn. Leken innehåller även kort med svart bakgrund, som är namn för platser och organisationer.

Om ni inte har tillgång till namnleken hittar ni helt enkelt på lite namn. Använd ett för- och ett efternamn ur olika namnkulturer, till exempel »Tatiana Wong« eller »Frédéric Mwangi«.

Introduktionsscener

Det första ni ska göra är att sätta introduktionsscener. Dessa är korta scener som visar upp era rollpersoner och världen de lever i. Notera att ni inte håller någon gemensam diskussion innan ni börjar spela. Vi vet inget om era rollpersoner utom deras namn och den korta beskrivningen som står på deras aktörkort. Vi vet ingenting om hur världen fungerar utom det som står på de två locus-korten. Introduktionsscenerna är till för att vi ska lära oss detta. Istället för att sitta och diskutera det så visar ni upp der genom scenerna ni sätter.

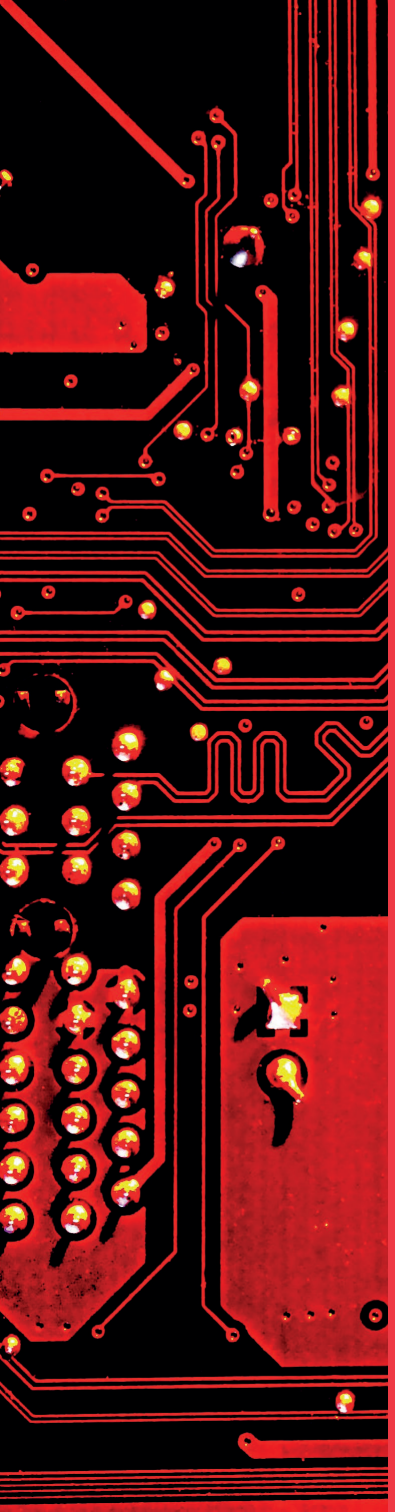
För att sätta en scen, berätta helt enkelt var den utspelar sig, hur det ser ut, luktar, känns där, vilka som är där, och beskriv och spela ut scenen. Det kan vara en kort scen där du gör allt beskrivande, eller en scen med lite dialog, där du låter de andra spelarna spela de andra personerna i scenen. Om någon redan introducerat sin rollperson genom sin egen scen kan du involvera denna i din egen.

Den av er som har en idé om en första scen sätter den, och när scensättaren känner sig färdig så klipper hen scenen och turen fortsätter till nästa. Tanken med dessa scener är inte att börja tänka kring berättelsen. Det ska

inte ske viktiga händelser, intressanta vändningar eller liknande. Fokusera på att visa upp rollpersonerna och världen de lever i. Ni kan också bygga lite relationer i det här läget genom att inkludera andras rollpersoner i era scener, men det är inte nödvändigt. Här etablerar vi världen och huvudpersonerna i vår berättelse, och det är viktigt att vi får se dem i en sorts »normalläge« innan berättelsen sätter igång och saker börjar förändras.

Tilt

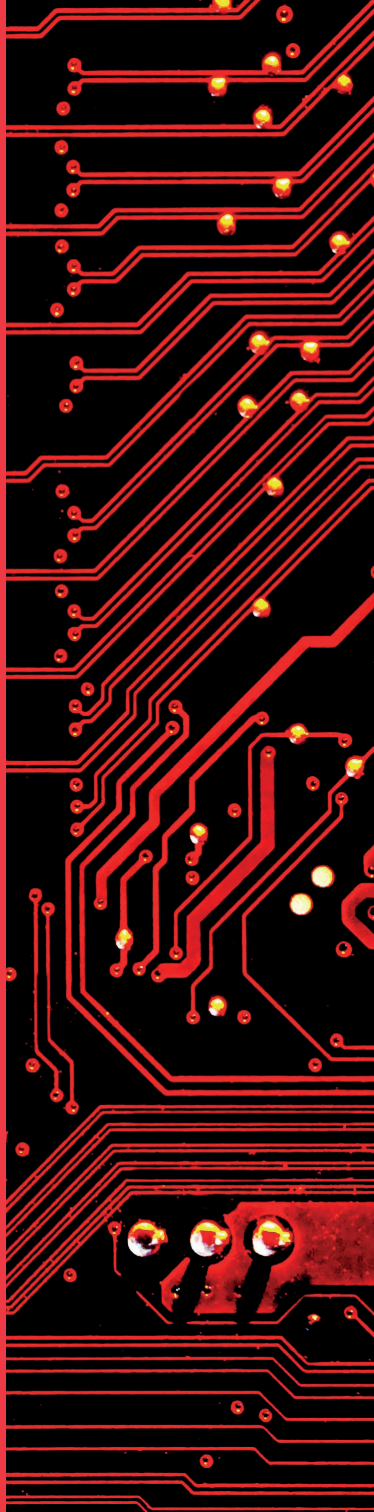
Efter introduktionsscenerna är det dags att hitta på en *tilt*. Det här är något som kommer att sätta igång berättelsen och ge den en riktning. En bra tilt är ofta att en av rollpersonerna tar ett drastiskt och oåterkalleligt beslut: att göra uppror, att leta reda på sina försvunna minnen, att programmera om sin älskade, etc. Det kan också fungera att använda en omvälvande händelse av ett eller annat slag. Ett mord, en rollperson blir avskedad, ett mystiskt meddelande, och så vidare. Det viktiga är att tilten ska påverka

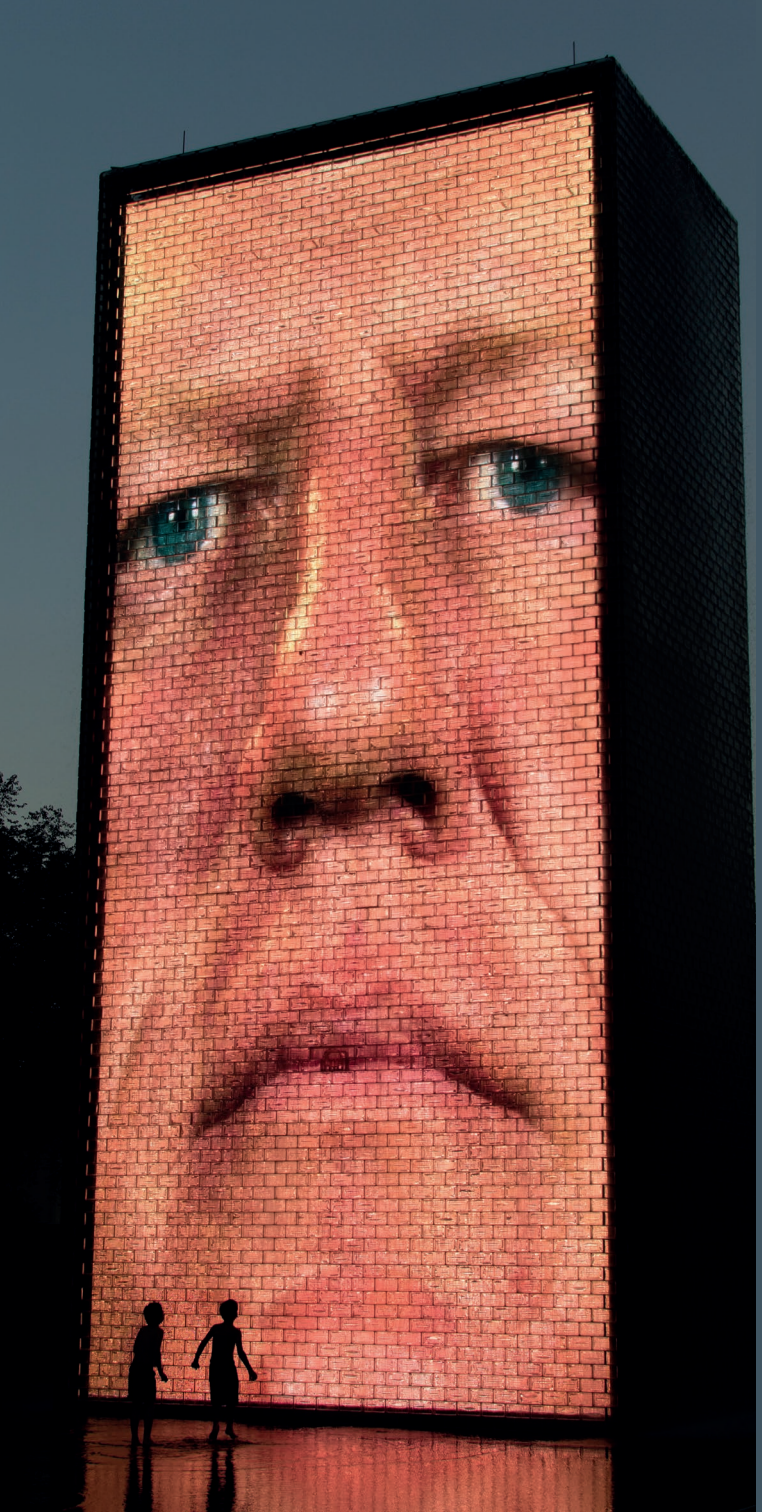


en eller flera roller på ett sätt som sätter riktningen på berättelsen.

Den som har en idé om en tilt sätter en scen som visar upp den. Efter denna scen fortsätter ni där ni avbröt med att sätta scener, alltså börja med spelaren efter den som satte sista introscenen. Alla spelare bör i detta läge leta efter en ingång som de kan använda för att knyta in sin rollperson i berättelsen. Alla behöver så att säga »ansluta sig« till tilten. Kanske visar sig rollpersonen vara vän eller släkting till någon av de inblandade, kanske anlitas hen för att utföra något relaterat till tilten, kanske blir hen drabbad av konsekvenserna, eller liknande. Här är det er skicklighet som historieberättare som gäller för att hitta ingångar.

Därefter är spelet helt upp till er att dra vidare. Anatman innehåller inga regler om hur och när spelet tar slut. Det är upp till er att driva berättelsen framåt genom olika scener, introducera konflikter, vändningar, eskalera, knyta ihop trådar och driva mot någon form av avslut. Jag lägger mig inte i vilken sorts berättelse ni bygger; jag ger er bara inspirationen och utmaningen, så är det upp till er att lösa den.





Diskussioner

Var inte rädd för att pausa spelet ibland för att diskutera hur saker hänger ihop och hur de fungerar i världen. Detta kan vara ett bra sätt att synka er när det gäller spelet. Eftersom ni inte skapar värld eller berättelse i förväg utan introducerar saker allteftersom spelet fortgår så kan de vara bra att se till att alla hänger med på vad ni har etablerat tillsammans.

För spelvärlden, prata om hur samhället och teknologin fungerar. Om ni introducerar en filmstudio som spelar in historiska filmer med programmerade skådespelare, fråga de andra spelarna »Vänta, så de här personerna tror att det är 1789 och att de är mitt uppe i den franska revolutionen?«.

För berättelsen, ta gärna pauser mellan scenerna och prata igenom vad ni etablerat. Detta är speciellt viktigt när du satt en scen och hintat lite om någonting, utan att säga det rakt ut. Då kan det vara bra att vara explicit om det så att alla är med på vad som hände. »Så, om ni inte redan fattat det så är alltså Dou-mui en agent som arbetar för Recursant.« Det brukar om inte annat vara lagom att efter varje runda kring spelbordet snacka igenom lite vad som hänt.

Konflikt

När det uppstår konflikter i fiktionen, där två olika parter vill olika saker, hanteras dessa via faktor-korten. Ni måste inte använda dessa kort i alla situationer där det finns en konflikt i berättelsen; det är upp till er när ni vill använda dem. Om alla är överens om vad utgången av en konflikt ska bli är det bara att spela ut den, men faktor-korten kan användas för att avgöra när ni inte är riktigt säkra, eller bara för att få in lite osäkerhet i berättelsen, så att den inte blir alltför förutsägbar.

Vid en konflikt kan vem som helst runt bordet dra ett faktor-kort och ger till någon som inte är inblandad i konflikten. Den personen blir »domare« och avgör vilken sida i konflikten som har övertaget i den kategori kortet visar. Är det svårt att säga, dra ett nytt kort. Domaren beskriver utgången av konflikten. Lägg tillbaka kortet underst i faktor-leken, om det inte står att leken ska blandas om.

Till exempel, om spelarna Anna och Bengt spelar varsin rollperson som hamnar i konflikt med varandra kan vem som helst runt bordet, antingen Anna, Bengt eller någon annan spelare, dra ett faktor-kort. Utan att titta på det ska denna spelare ge bort kortet till någon runt bordet, men inte till Anna eller Berit, eftersom de är parter i konflikten. Om det står »Motivation, vilja, desperation« ska alltså spelaren som får kortet avgöra om Annas eller Bengts rollperson har mer motivation i den här konflikten. Om hen inte är säker, drar hen ett nytt kort och tittar på det, tills hen får en kategori där den ena sidan har ett övertag, eller tills hen får ett kort där det står att slumpen avgör. Därefter beskriver mottagaren av kortet utgången av konflikten.

Om ni föredrar kan ni låta vinnaren beskriva utgången; det gör ni som ni vill.

Bilder av:

Pexels.com

Mikhail Nilov

Unsplash.com

Andre Benz

Ricardo Velarde

Fakurian Design

Joshua Rawson

Florian Pagano

Natalya Letunova

Alexander Wende

Judeus Samson

Michael Dziedzic

Patrick Perkins

Thomas de Luze

Marc Olivier