

FORFATTER magasinet

Del 2: Kreativt kompendium til Fastaval 2007

Inspirationsmagasin til scenarieforfattere

10 næsten sikre veje til kreativitet

FÅ SCENARIET FÆRDIGT!

Sådan bevarer du gejsten

FASTAWOOD

Den sikre måde?

MØD FORFATTERNE

Nu med billeder!

TEST
DIG SELV!

Hvilken slags
forfatter er du?



Velkommen til Forfatterkompendiet



Er din værktøjskasse helt tom? Så vend straks magasinet om, og læs fra den anden side af først. Denne del af ForfatterMagasinet er nemlig primært tænkt som inspiration.

Rollespil handler om at være fælles om at fortælle en historie. På samme måder er magasiner som dette og Fastaval som sådan med til at skabe vores fælles viden om, hvordan vi skriver det gode scenarie. Men det er alle samtalerne over fredagsøl også - ligesom samtalerne i bussen, efter spiltesten eller bare en dag, man keder sig. Vi er overbeviste om, at vores spilkultur bliver rigere og sjovere af at vi ikke bare skriver hver for sig, men også mødes i såvel den virtuelle som den virkelige verden og taler om det at skrive scenarier.

Dette magasin er primært skrevet af redaktionen, men vi har heldigvis også fået hjælp af flere kloge hoveder undervejs, og 1000 tak for det. Vi mener ikke, vi repræsenterer den endegyldige sandhed om, hvordan man skriver fede scenarier i Danmark, men vi vil rigtig gerne have folk til at snakke med hinanden om emnet.

Der er med andre ord absolut ingen læsetvang!

Kh
Johannes Busted, Mette Finderup og Lars Andresen

Fastaval Forfatterkompendie 2007

Den kreative del

Redaktion: Mette Finderup, Johannes Busted Larsen og Lars Nøhr Andresen

Design og layout: Lars Nøhr Andresen

Tekst: Kristoffer Apollo, Lene Kaaberbøl, Peter Dyring, Mette Finderup, Max Møller, Dennis Gade Kofod, Jacob Schmidt-Madsen

Forfattererfarringer: Sanne Harder Flamant, Brian Ramussen, Jonas Harild, René Toft

Korrektur: Thomas Munkholt

OBS!

Redaktionen er meget glade for artiklerne i magasinet, men vi vil lige sige, at alle artikler repræsenterer forfatterens subjektive holdninger. Der er ingen ultimative sandheder, når det kommer til scenarier ... ud over at du skal overholde deadline.



FORFATTERE

Hvem skriver ellers scenarie til Fastaval 2007?

Se alle billederne og læs om forfatternes egne udfordringer på side:

8, 11, 14 og 26

04 KREATIVITET OG IDÉUDVIKLING

Selv om hjernen er din ven, skal den hjælpes på vej, så den arbejder kreativt
Af Mette Finderup

05 10 IDEER TIL KREATIV GALSKAB

Kreativitet er ikke magisk beånding, men kan arbejdes frem. 10 konkrete arbejdsmetoder
Af Mette Finderup

09 BEVAR GEJSTEN

Sådan opretholder du dit scenaries momentum under hele skriveprocessen
Af Kristoffer Apollo

10 HVER SIN ARBEJDSMETODE

Om udviklingen af en god historie – hvor kommer inspirationen fra, og hvordan bruges den?
Af Dennis Gade Kofod

12 DE FARLIGE OVERSPRING

Jeg skal bare lige ... overspringshandling er farlige, men de kan bruges kreativt
Af Mette Finderup

15 MOD EN NY NØDVENDIGHED

Har din historie noget på hjerte, og hvad er det, den vil rykke ved?
Af Jacob Schmidt Madsen

16 DE NYE GENRER

Fortællescenarier, bipersonrollespil, novellescenarier og så videre. Hvad kan de nye genrer?
Af Max Møller

18 FASTAVALS KALENDER

Hvornår er næste forfatteraften, og er deadline nu egentlig stadig 1. februar? Få totalt overblik over tiden indtil Fastaval

20 HVILKEN FORFATTER ER DU?

Skal plottet være vandtæt, eller er heltens følelser vigtigere end noget andet for dig?
Af Mette Finderup

22 GODE GAMLE FASTAWOOD

Den første model for scenarier skrivning holder stadig 13 år efter dens introduktion
Af Mette Finderup

23 OM HJEMMELAVEDE SYSTEMER

Hvilke typer af regler er det en god idé at lave selv, og hvad skal man passe på
Af Peter Dyring

27 DEN SPROGLIGE MIXERPULT

Tre konkrete eksempler på godt sprog under forskellige omstændigheder
Af Lene Kaaberbøl

Kreativitet og idéudvikling

Din hjerne er din ven, og den vil dig kun det bedste. Der er to ting, du bør vide om, hvad den grå masse inde i dit hoved gør ved dig, når du arbejder kreativt. For hvis du ved, hvordan din hjerne tænker, kan du bedre udnytte den

Tekst af Mette Finderup (teksten har tidligere været bragt på nettet)



Din hjerne gør, som den plejer, hvis den ikke får andet at vide

Din hjerne vil gerne gøre dig glad, og hvis du ikke giver den direkte besked på, hvad der skal ske, går den ned i sit store arkivskab og finder dine gamle filer frem, og så bruger den dem igen, af den simple grund at de har virket før.

Det betyder for eksempel, at hvis du tidligere har oplevet, at du sled og slæbte med dit scenarie, fik skriveblokering undervejs, men til sidst hev dig i land takket være venners hjælp, kan du risikere, at din hjerne tænker: "Hm. Vi skal lave et scenarie? Det har vi jo prøvet før. Lad mig se ... jo, her er opskriften. Og den virkede, for vi fik jo lavet et scenarie!", og så gør den PRÆCIS som sidst. På den måde kan din hjerne – selvom den prøver at være din ven – være med til at presse dig ud i endnu en skrivekrise.

Samme mekanisme gør sig gældende, når vi genererer ideer. Din hjerne vil helst følge samme typer plots, du tidligere har brugt, og lade A blive til B blive til C hver eneste gang – fordi den ved, det virker. Hvis du vil arbejde aktivt med dine ideer, gælder det om at bryde hjernens vaner. Det er det helt essentielle i at udvikle sig kreativt.

Hvis du til gengæld fortæller din hjerne, hvad I skal gøre, er den en glimrende hjælper

Mennesket modtager en bongozillion sanseindtryk i sekundet. Hvis vi fik dem alle sammen ind til bevidst behandling, ville vi ryge direkte på den lukkede. I stedet filtrerer hjernen, hvilke af de mange indtryk, den tror, vi gerne vil have, og så sender den kun de mest relevante.

Hvis du er klar over, hvilket tema dit scenarie skal have, kan du få din hjerne til at hjælpe dig med at give dig de indtryk, du kan bruge til noget, og på den måde får såvel din bevidsthed som din underbevidsthed meget mere gods at arbejde med.

Du kender det måske fra en periode, hvor du har været ulykkelig forelsket og lige pludselig bliver opmærksom på en sørgerlig sang i radioen – det er denne mekanisme, der kan bruges positivt. I dette eksempel mener din hjerne, at den gør dig en tjeneste ved at give dig så mange input om forelskelse som muligt. På samme måde kan du pludselig blive opmærksom på alternative helte-gerninger, på folk der fortæller om det, de er bange for, eller andre ting, der passer til dit scenarie. Maskinen oppe i hovedet skal bare være sikker på, hvad det er, du gerne vil have.

Forfattererfaringer

Brian Rasmussen om at skrive

Hvor lang tid tager det at skrive et scenarie?

Lang tid! Jeg har ikke taget tid, men jeg bruger rigtig mange timer på at skrive, redigere, spilteste, layoute, gå amok i Photoshop, skrive lidt mere, slette, skrive om, være nervøs og så videre. Og så bruger jeg al for lang tid på produktion. Ripper var en killer. 50+ hand-outs i 25 eksemplarer!

Hvordan får man skrevet sit scenarie (til tiden)?

Man tager fingeren ud! Det er altså ikke så svært, og jeg fatter simpelthen ikke, at så mange scenarieforfattere tilsyneladende bruger al deres kreativitet på tåbelige undskyldninger for ikke at aflevere til tiden. Der kan undtagelsesvis være gode grunde, og de scenarieansvarlige er bestemt til at tale med på det punkt, men det kan ikke være rigtigt, at størstedelen af scenarierne bliver afleveret for sent år efter år. Så hvordan får man faktisk skrevet skidt til tiden: Well, gå i gang i god tid. Lad være med at tro at inspirationen lige skal indfinde sig først. Man bliver inspireret af at skrive, så skriv for pokker! Hellere tidligt end sent. Skriv! Skriv! Skriv!

Og hvad gik galt med dit første scenarie?

Gik der noget galt? Det er da et glimrende scenarie! Ok, hvis jeg skal påpege noget, så var det en dårlig idé at være førstegangsforfatter og Otto-dommer på en gang. Jeg fik slet ikke tid til at opleve forfatterdelen, men på den positive side var jeg så til gengæld fri for at have nerver på. Selve oplevelsen blev desværre i høj grad spoleret af respektløse spillere. Jeg havde fået tildelt syv hold, men på grund af massivt frafald kunne jeg kun skrabe fire hold sammen, og det var tilmed fordi jeg brugte spillere som spillere (hvilket for Erindringernes manuskript faktisk sagtens kan lade sig gøre). Det var en enorm skuffelse, men de hold, der faktisk kørte, gik alle fint, og jeg fik masser af positiv feedback.



Kreativitet er ikke magi. Kreativitet er i al sin enkelthed, når man tager én ting (din hukommelse), sætter den sammen med noget andet (ideudviklerværktøjer), og der så opstår noget tredje og nyt i hjernen (ideer til dit scenarie). Sværere er det ikke.

Almindelig brainstorm er kun en simpel metode, der sjældent fører revolutionerende ideer med sig. Du skal nok få nogle ideer af den, men der er stor risiko for, at du får samme slags ideer, som du fik sidste år – og at du får samme slags ideer som 15 andre rollespillere med samme baggrund gør. Prøv i stedet at lege med nogle af disse metoder:

Hvis dit scenarie var ...

1 Dette er en gammel selskabsleg, men den virker glimrende til idéudvikling. Sæt dig alene med et stykke papir – eller bedre: med et par venner, over en øl. Fortæl nu om dit scenarie:

- Hvis dit scenarie var en bil, hvilken slags ville den så være? Hvorfor?
- Hvilket køkkenredskab?
- Hvilket dyr?
- Hvilket stykke musik?

Pointen er, at det er koblingerne mellem noget helt andet og så den spæde idé, du allerede har, der skaber noget nyt. Din hjerne vil altid forsøge at skabe sammenhænge, og der kan opstå ret fantastiske ting, når du prøver at forklare Mick og Frede, hvorfor det lige er, dit horror-scenarie minder dig om en pastamaskine. Du vil opdage, at du sætter ord på, der tænder nye ideer, som du kan bygge senere.

Brug disse tre ting!

2 Denne metode er lidt i familie med nr. 1, men her er det dine venner (eller dig selv, ved at trække papirstykker med emner op af en hat), der bestemmer tre ting eller begreber, du skal forsøge at få plads til i dit scenarie.

Det kan være oplagt at sige ting som: 'Mord', 'Monster' og 'Koldbrand', fordi de ligger i samme univers, som dit scenarie måske foregår. Men hvis du skal udfordre din hjerne, skal du tvinge den til at lave så syge koblinger som muligt. Du får langt bedre ideer ved at skulle koble en arbejdsløs bager, en chesterfield sofa og en skruenøgle ind i dit fantasy-scenarie end ved at bruge gængse ord – husk, det gælder om at få hjernen til at søge nye veje og undgå arkivskuffen.

Byg dit scenarie

3 Giv hinanden (eller dig selv) 20 minutter til at bygge jeres scenarie som en fysisk genstand. I må kun bruge ting, der er i det rum, I sidder i. Bagefter forklarer I hinanden (eller skriver ned, hvis du er alene), hvad dølen det er, I har lavet.

Fidusen her er den samme som i at forestille sig, at ens scenarie er en bil. Det er ordene og de nye koblinger, der opstår ideer fra. Men der

er også en ekstra dimension i form af det fysiske element her. Mange af os tænker meget visuelt, men der ligger skjulte ressourcer i hænderne, og måske indser du et helt markant problem ved din idé, i netop det øjeblik dine fingre må opgive at slå knude på potteplanten, fordi den har torne.

Vinderen af Bedste Scenarie på Fastaval 2004 *Fortæl Mig* begyndte på denne måde. Til en forfatterweekend lod vi Alex og Jorgo bygge deres scenarie. De sad helt stille og stenede i et kvarter og troede, vi tog pis på dem. Men så tog fanden ved dem, og på fem minutter stablede de kaffekopper, malerbøtter, stole og krøllede stykker papir oven på hinanden, mens de slet ikke var til at få til at holde kæft med al deres snak om lindorme og højhuse i Århus.

Den halve tid

4 Du har måske kun tre måneder til at skrive dit Fastaval-scenarie i. Det er ikke meget, men for nogle vil der være et kreativt boost i at skære endnu mere ned. Sig til dig selv, du skal lave et scenarie på den halve tid ... eller en uge ... eller en weekend ... eller hvorfor ikke bare begynde med at sige, at du skal lave et scenarie på en lørdag og så spilteste det søndag?

På den måde tvinger du din >

“En ganske jævn fantasy-fortælling kan få nye dimensioner, hvis det pludselig er Kromanden, der er helten. For hvordan er han blevet det?”



« hjerne til at hoppe op og falde ned på alle de overspringshandlinger, I plejer at dyrke sammen, og samtidig er det helt sikkert, at du kommer ind til benet af dit scenarie og skriver det aller mest centrale ned. Og der er jo ingen der siger, du ikke kan bruge den resterende tid på at finpudse.

Analysemodellen - byt det hele om

5 Hvis du allerede har en grov scenarie-ide med persongalleri, skriver du dine personer ned med en klassisk titel koblet på. For eksempel:

- Prins Farga - Helt og hovedperson
- Kromanden - Hjælper
- Pagen - Sidekick
- Baron - Skurk
- Lucinda - Kvinde i nød

Nu er det tid til at lege. Hvad ville der ske med din historie, hvis skellet forblev det samme, men du byttede to eller flere roller om? En ganske jævn fantasy-fortælling kan få nye dimensioner, hvis det pludselig er Kromanden, der er helten. For hvordan er han blevet det? Hvad skal han opnå? Hvem kan have noget imod Kromanden? osv.

På samme måde kan du flytte skurkerollen rundt til de forskellige personer i dit scenarie og se, hvor der er mest dynamik.

Hvad er det værste, der kan ske for dit scenarie? - Gør det!

6 Forestil dig, hvad der er det værste, dit scenarie kan blive udsat for, som din idé er lige nu. Lav derefter en katastrofeplan, der ville redde dit scenarie. Denne katastrofeplan kan meget nemt være rigtig fin at arbejde videre på.

Hvis du for eksempel har gang i at lave et meget intellektuelt scenarie, kunne man forestille sig, at det værste, der kunne ske, var, at der kom seks 14-årige hack'n'slash-spillere og slog sig på det. Du kunne måske lave et pointsystem, så man fik synlige xp løbende, så de små nørdet alligevel ville blive glade for at spille ... og dette xp-system kunne blive starten på noget, dine intellektuelle venner ville se som et narrativt værktøj og give dit scenarie kultstatus :-)

Mindmap-modellen

7 Mindmap-modellen er god til temaer og spilpersoner, fordi du kommer ud i afkrogene af emnet. Begynd med at skrive et nøgleord midt på papiret. Lav grene ud derfra og associér på, hvad ordet minder dig om. Glem derefter ordet i midten og lav i stedet grene videre ud fra

de nye ord. Fortsæt til du mister flowet og kører død. Nu er kunsten, at du skal kigge på dine ydre forgreninger og se, om der opstår nye ideer, koblinger eller aha-oplevelser af at prøve at sætte dem sammen i forhold til hinanden og dit scenarie. Det er ikke de grene, der er tæt på dit nøgleord, der er spændende, for de er bare at sammenligne med en 'almindelig brainstorm'.

Hvis du f.eks. skriver en spilperson over temaet 'Sult' kan denne metode åbne dine øjne for, at det ikke kun er en anorektisk teenager, du er ved at opfinde - hun er også sulten på alt andet: På livet, eventyret og på mænd.

Kopier en anden verden

8 Hvad handler dit scenarie om? Hvad handler også om den slags?

Hvis du har lavet et scenarie, der handler om krig i en fantasy-verden, kan du måske få noget ud af at parallel-brainstorme: Tænk først over, hvem der ellers går i krig. De oplagte er USA og Irak, men du får mere ud af at udfordre din hjerne med alternative krige: For eksempel krigen mellem to store forretningsimperier eller menneskets krig mod aids.

Nu tager du den nye 'krig' og brainstormer på den. Når du mister

flowet, træder du et skridt tilbage og overvejer. Er der noget i krigen mod aids, du kan bruge i din fantasy-krig? Noget, du ikke umiddelbart ville have tænkt på selv? En vaccine, der kan forlænge livet for soldaterne? En flok spilpersoner der består af smittede kvinder, der forfører fjendens vigtigste generaler med uhelbredelige sygdomme?

Visionsmodellen

9 Denne model er for de mere eventyrlystne. Den kræver, at du har en hjælper, der ved lidt om afslapningsteknikker (den slags viden kan man hurtigt snuse op på nettet - eller køb en cd til formålet). Du lægger dig ned på gulvet, og hjælperen taler dig til at slappe af og beskriver en alternativ verden, du skal forestille dig, du går i. Hjælperen fører dig både ind i den verden, og, når du er færdig med at opleve, også ud af den og 'tilbage i kroppen'. Undervejs kan han lade dig møde forskellige væsener og bede dem fortælle dig, hvad de synes, du skal huske omkring dit scenarie. Du skal ikke svare, men bare slappe af og lade din indre biograf køre.

Nogle synes, visionsrejser er noget new age-pis, men især rollespillere har en helt særlig evne til at forestille sig ting, og det kommer os til gode i denne metode.

Det er vigtigt, at I finder ud af, hvor abstrakt hjælperen skal beskrive din rejse. Nogle vil gerne have at vide: "Der kommer en bjørn. Den fortæller noget om din største udfordring med at skrive," mens andres hjerner allerede har produceret en hare og bliver meget forvirrede over at få at vide, at den er en bjørn.

På den anden side ...

10 Også her skal du bruge en hjælper. Han agerer journalist. Du skal forestille dig, at du ikke er dig selv, men derimod din kernespieler, der lige har spillet dit scenarie på en

“Nogle synes, visionsrejser er noget new age-pis, men især rollespillere har en helt særlig evne til at forestille sig ting, og det kommer os til gode i denne metode.”

Scenarieudvikling

Forfattererfaringer

Sanne Harder om at skrive

Hvor lang tid tager det at skrive et scenarie?

Mellem to timer og to år. Jeg kender vitterlig til folk, der efter to timer kan have et helt scenarie i hovedet. Hvis det skal skrives ned på en måde, så andre også kan køre det, tager det selvfølgelig noget længere. To år er det længste, jeg har været om at skrive et scenarie (som er det, jeg arbejder på nu). Det er alt for lang tid og bærer vidnesbyrd om, at jeg ikke arbejder intenst nok. Optimalt bør det tage ca. tre måneder at skrive et scenarie til Fastaval.


Hvordan får man skrevet sit scenarie (til tiden)?

Det er forskelligt fra person til person, hvad der udgør et godt skrivemiljø. Jeg kan f.eks. ikke koncentrere mig, hvis der er musik i baggrunden, selvom jeg elsker musik. Man bliver nok nødt til at føle sig frem.

Første gang jeg skal have noget ned, begynder jeg altid med en brainstorm. Sidenhen kommer en disposition. Det lyder meget struktureret, men er det egentlig ikke, for jeg ændrer enormt meget undervejs. Bortset fra det er jeg vistnok en af de få scenarieforfattere, der afleverer til tiden. Hemmeligheden har ikke en snus at gøre med arbejdsmiljø. Det handler om at overholde de aftaler, man har med sig selv. Man kan for eksempel beslutte, at hver lørdag formiddag er afsat til scenarioskrivning. Det kan godt være, man bruger den første halve time på at stirre tømmermændsramt på sin blanke skærm, men hvis bare man bliver siddende, skal der nok blive produceret noget på et tidspunkt. Et andet trick, jeg bruger, er at spilteste scenariet på en mindre con, eller med folk der ikke kender mig alt for godt. Det er for pinligt, hvis man ikke har noget klar.

Og hvad gik galt med dit første scenarie?

Der gik rigtig meget galt med mit første scenarie! For det første brugte jeg mere tid på illustrationerne, end jeg gjorde på selve scenariet. Hm - det er faktisk det samme, som gik galt med mit sidste scenarie ... Der var desuden en hel del klassiske bommerter: Manglende interaktivitet, stereotype roller, ingen dramatisk udvikling, et alt for konstrueret plot ... Men det værste var næsten, at der kun var ét rigtigt valg at træffe - og det var ikke engang det mest logiske.

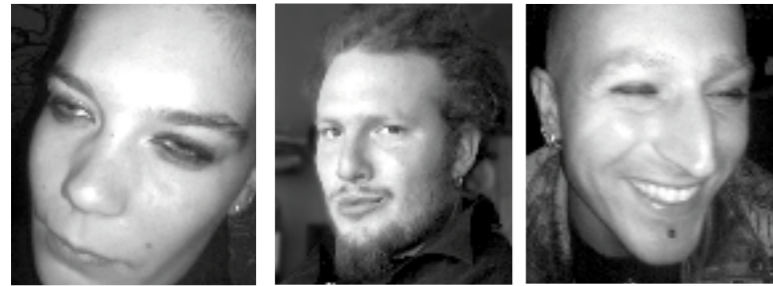


Mette Finderup
Mette er forfatter og journalist. Hun har været general for Fastaval, Otodommer og har skrevet scenarier til kongresser siden 1992. I år er hun scenarieansvarlig sammen med Johs.

MØD FORFATTERNE

... og deres scenarier

27 scenarier og 36 forfattere.
Se hvem der ellers skriver
scenarie til Fastaval 2007



Djæveln hytter sine

Anna Lawaetz, Jakob Pondsgaard og Jorgo Larsen

Udfordring: For det første vil vi gerne stille os den udfordring at nå vores deadlines, hvilket vi alle tre har sværet ved i forvejen. Desuden vil vi især gerne udfordre os selv på at skrive et scenarie for vores egen skyld og ikke for at opnå et eller andet, hvilket kan være svært, hvis man tager det forum vi skriver i i betragtning. Dermed har vi selvfølgelig også sat os for at skrive for at have det sjovt, når vi arbejder og generelt skabe en god og læringsrig proces.



Unwilling Heroes

Asbjørn Odsten Boel Christensen

Udfordring: Jeg vil gerne op på 6 spillere, uden at den sidste mangler indhold (sidder fast på 5, og har brainstormet en del over emnet). Jeg vil gerne have det sjovt med at skrive, og lære af andres fremgang ligeså meget som min egen... håber på en progressiv og kreativ skrivning, med fælles mål.



Tidsvogterne

Anne Vinter Ratzer

Udfordring: Det skal være sjovt at skrive scenariet, og jeg skal være tro mod scenariets kerne.



Grimme ællinger

Peter K. Bengtsen

Peter har ikke noget projekt, for hans scenarie er 80 prc. færdigt!!

Arkham 37

Flemming R.P. Rasch

Udfordring: For det første vil jeg gerne rette op på nogle af de fejl jeg begik sidste år. Det var primært: a. Ville først lave et scenarie uden mange eksperimenter med formen, så ville jeg alligevel prøve nogle ting jeg ikke havde prøvet før, men stoppede op på halvvejen. b. Spiltest. Første conscenarie nogen-sinde (på nær nogle tidlige D&D) jeg ikke spiltestede, og så var det

et scenarie der netop havde hårdt brug for det. For det andet vil jeg denne gang gerne lave et scenarie der starter som en forholdsvis traditionel ide, og så muligvis udvikler sig til noget lidt andet, men uden at jeg mister følingen med det. Det er Call of Cthulhu med nogle mere komplekse personer end i hvert fald det gamle Call lagde op til, og med regler der understøtter det. Målet er at det både skal være sjovt for dem der kender Call fra gamle dage, og for dem der ikke gør.



Katedralens Krigere

Lars Nøhr Andresen

Udfordring: Jeg skal have spiltestet scenariet i år. Jeg prøver kræfter med en scenarieform, jeg ikke har lavet før, så det skal afprøves. Det betyder samtidig, at jeg skal tidligt i gang og overholde mine deadlines. Det er nok en større udfordring for mig, end det lige lyder til at være.



It's All About Love

Scenarier har det med at miste deres momentum, men der er måder at undgå den negative spiral

Tekst af Kristoffer Apollo

Du kender situationen. Du har lovet at skrive et scenarie til Fastaval, men der er jo god tid til deadline, så der kommer ikke rigtig noget ned på papir – selv om du inderst inde godt ved, at det ville være smart at komme i gang nu i stedet for at sidde og svede efter nytår.

Det er en situation, der med garanti giver dårlig samvittighed. Men i stedet for sparke dig selv mentalt, bør du gøre dig klart, hvad det er for nogle mekanismer, der er på spil. Så har du nemlig en chance for at undgå de værste faldgruber.

Scenariets fjende nr. 1

Det er så utroligt nemt at finde på ting, der står i vejen for at få skrevet scenariet: Eksamener, arbejde, overarbejde, sygdom, tømmermænd, rollespil med vennerne - og selvfølgelig det med at huske at have tid til kæresten. Men i sidste ende sidder scenariets fjende nr. 1 mellem ørerne på dig selv.

De fleste rollespillere er kreative mennesker. Og de fleste kreative mennesker er fantastisk gode til at sætte ting i gang, men forfærdeligt dårlige til at få dem afsluttet. Det er nemlig meget sjovere at få ideerne og lege med dem, end det er at skulle besværlige sig med at få dem skrevet ned, så nogle tilfældige andre mennesker også kan forstå dem.

Den kreative hjerne har det fedt med at udvikle scenariet og vende ideerne på hovedet undervejs. Men når den så er færdig med den del, begynder den hurtigt at kede sig - og det bliver nemt til en negativ spiral, hvor du begynder at tvivle på dit scenarie. Og så kan det være, at det er meget sjovere at spille World of Warcraft i et par uger. Eller blogge en masse om rollespilsteori. Eller gå i gang med at skrive den der roman, du ved nok.

Lige meget hvad der måtte komme i vejen, er fællesnævneren, at dit oprindelige kreative drive stille og roligt bliver undergravet. Du mister troen på dit scenarie. Hvis du kigger dybt i dig selv, vil du se en voksende frygt for at lave noget halvdårligt. Du begynder måske at ærgre dig over, at du overhovedet sendte en

synops til de scenarieansvarlige. Hvis du først kommer så langt ud, er dit scenarie i alvorlig fare for at blive dårligt eller måske helt afløst. Din tvivl bliver en selvbekræftende profeti. Så det handler om at få vendt den onde spiral til en god, før du sidder ubehjælpeligt fast.

Den gode spiral

Tricket er først og fremmest at lade være med at gå i stå. Succesfulde kreative mennesker er gode til at holde fremdriften - eller momentum, som Claus Elming ville sige i NFL på Zulu.

Nøglen er at blive ved med at se muligheder frem for problemer, at blive ved med at have den barnlige glæde ved legen, også når klokken



Kristoffer Apollo

Kristoffer er chef for en afdeling, som udgiver kundemagasiner. Han har været ottodommer, general for Fastaval og har skrevet scenarier til kongresser siden 1988.

er to minutter i deadline, og det er pissesurt at skulle være færdig. Det handler om at bevare troen på sig selv og sit eget projekt, at blive ved med at være kreativ og føle, at der sker noget - i stedet for at sidde fast i noget, der pludselig virker uoverkommeligt.

Der findes masser af tricks til at sætte sig selv i den gode spiral, men i sidste ende er intet mere effektivt end at tage en dyb indånding, slappe af og finde den gode fornemmelse i maven. Den sidder måske gemt derinde, men husk, at der er en grund til, at du sidder og skriver scenariet. Nemlig at du har fået en superfed idé, som du gerne vil udvikle og dele med andre.

Det er egentlig ret banalt: Elsk dit scenarie. Så elsker det også dig.

Tricks til at holde dit scenarie i gang

1. Gør det synligt. Lad være med at gemme det væk på computeren eller i skuffen. Print sider ud, skriv idéer og hæng dem op ved dit skrivebord, på køleskabet eller andre steder, hvor dine øjne vil strejfe dem jævnligt. Jo mere du sørger for at have scenariet top-of-mind, jo nemmere vil du have ved at blive ved med at få ideer.
2. Gør det overkommeligt. Bryd dit scenarie ned i bidder og sæt realistiske delmål. Og lad være med at sætte målene for langt frem i tiden, for så bliver det nemt at sige "Jeg når det nok". Aftal eksempelvis med dig selv, at spillersonerne skal være færdige om 14 dage – og aftal med en ven, at han skal give dig feedback på dem dagen efter, så det bliver pinligt, hvis du ikke har lavet en skid.
3. Gør det nu. Sæt dig ned og arbejd videre med det samme, når du får et lyst indfald. Brug ideen nu i stedet for at arkivere den til på onsdag. På den måde arbejder du med scenariet, når du har lyst, og ikke når du skal.
4. Hold gejsten. Lad nu være med at glemme, hvad det er, der er så fedt ved dit scenarie! Skriv en seddel, hvor der står "Son of the Slavelords er verdens fedeste scenarie, fordi der er en rød drage med" og hæng den op et sted, hvor du ser den hver dag. Det lyder måske corny, men lad være med at falde for janteloven: Dit scenarie er jo det fedeste i verden, ikke?
5. Priorité dit scenarie. Sæt tid af til at skrive - for så er det o.k. at sige, at du har tænkt dig at bruge aftenen på at skrive scenarie, når dine venner ringer og vil drikke øl. Hvis de ikke kan forstå det, er de pap-venner.
6. Mor dig. Spørg dig selv, hvordan alle dele af scenarioskrivningen kan blive kreative og sjove? Bør du for eksempel gemme noget af idéudviklingen til senere? Hvis du først begynder at synes, at det er kedeligt at arbejde med scenariet, er du ikke langt fra at gå i stå.
7. Find en ryglapper. Kig rundt blandt dine venner og find én, der kan forstå din scenarieidé og er god til at rose. Som alle andre mennesker har du brug for bekræftelse, og der er ikke noget galt i at opsøge den selv. Men husk at sætte klare regler op for kritikken, så du ikke får dræbt skrivelysten af en velmenende vens grundige kommentarer til mindre vigtige detaljer.

Én forfatter - Én metode 1000 forfattere

En note fra værkstedet om den gode historie

Tekst af Dennis Gade Kofod

1000 metoder

Du har en idé, men har du også en historie? Et mord er til eksempel en idé, men ikke en historie. Ja, se! det samme kan siges om mørke magters angreb på tronen, en dømons (stille?) færden i Århus eller Frankrigs vej mod revolutionen (hvilken?).

En historie er derimod alle de forhold, tilfælde, hændelser og ikke mindst steder og personer ideen kaster af sig. Det jeg kalder stoffet (frem med kanylen!).

Teori og praksis

Din ide er kilden til dit stof. I dit stof findes sproget. I sproget findes historien. Der skal være overensstemmelse mellem dit sprog og din historie. Det kommer der ved, at du kender dit stof.

Forstå! den gode historie kan ikke adskilles fra sit sprog, og kan derfor heller ikke adskilles fra sit stof, der hvor den foregår, der hvor den ... åh, jeg siger det ... lever.

Det er tid til et eksempel

Mange gode historier er der. *The Usual Suspects*. En kaffekop, en skide kaffekop, men jeg har aldrig mødt nogen, der ikke troede på den, nogen, der ikke fandt det sandsynligt. Kontoret er stoffet. Sådan. Politiets små kasser med vægge af gips, opslagstavler, kaffe, vandkølere og skriveredskaber. Forfatteren til *The Usual Suspects* tog ingen chancer, intet er der sat ind. Og så alligevel ... Hvor kommer Keyser Soze fra? Han er en lille overdrivelse. Spogets opfindelse – Kevin Spacey hedder Verbal. En hver politimands våde drøm om den ultimative forfremmelse. En velvalgt anakronisme, der river historien ud i underverden. Stoffet udvides, men hænger hele tiden fast i det lille kontor.

Den gode historie er troværdig. Kun er der valgte anakronismer og valgte overraskelser.

Intet er tilfældigt

Heller ikke i *Short Cuts*.

Tilfældigheden er ideen, alt hvad

den tager med sig. Sandsynligheden og L.A. er stoffet. Det hele er nøje planlagt ved at gennemgå stoffet, det har forfatteren Carver gjort. Der kan gøres grin med det, med hele ideen om stoffet. Metameta. Læs bare Paul Austers *The Music of Chance*. Men på intet tidspunkt bliver der gjort nar af troværdigheden. Ingen lyserøde dæmoner her, vel Konzack! Ingen Darlings, vel Mette? Hun er død. Ingen forelskelse i andet end personerne, sådan som Alex en gang elskede den dreng hun sendte sejlene af sted ind i sindssygen. Åh, *Arken*.

Sådan er stoffet nemlig delt. I det du skal finde, og det, der giver sig selv. Det, du elsker på grund af ideen. Som en regel er det dine personer - dem der har noget på hjertet, dem der skal lide.

Så meget for teori og praksis

Hvad med idiosyncrasierne?

Det er ikke et spørgsmål om genre, næ, nej. Ikke for mig. For mig er det et spørgsmål om personer og temaer. Giv mig kærlighed og skibbrud. Død og ødelæggelse. Stort som småt. Jeg elsker historier, hvor forfatteren har noget på hjertet, det mere end underholdning, der gør det så meget mere underholdende. Per Højholt (en lille dansk digter med en blyant, der kunne svæve) sagde, at man aldrig måtte sælge ud af hovedstolen (en bankmetafor?). Forfatteren skulle være på afstand af sit stof. Sikken en gang sludder. Mikkel Bækgaard og hans kvindetraumer, al den forsømte sex i teenageårene, det er da ikke noget han finder på. Jacob Schmidt-Madsen og frygten for at noget skal være større end mennesket, at den frie vilje er en illusion - den langhårede profet er oprigtigt angst. Og hvilke scenarier! Så mange Ottoer må da tælle for noget. Ikke?

Skriv om noget du kærer om. Er din hund eller din far lige død, så dans på deres grav. Selv har jeg gravet to ekskæresten og en ven, der begik selvmord, op. Ud af hjertekam-

meret og mulden med dem. Er de en del af din historie, skal du ikke lade dem slippe. Skriv din satan. Eller er du bange? Had er også en mulighed. Palle Schmidt må være hovedmistænkt, hvis Kasper Eistrup bliver dræbt. Hans grimme, lille lidende teenagehoved slået i stykker med en pose terninger. Huden flækket, åbne sår, der blotter det hvide i hans hjerneskal. *Lufuitar* er et de sjoveste scenarier, jeg har spillet. Stå ved din vrede. Gør den nuanceret. Know your enemy!

Husk: Der er ingen, der gider at læse det, der kun er en idé. Der er ingen, der gider at bruge tid på dig og din historie, hvis du ikke vil dem noget. Ud med sproget.



Dennis Gade Kofod

Dennis er forfatter og har udgivet flere bøger, senest den anmelderroste roman *Brøndtjættten*, som er inspireret af hans scenarie *Burgundia*.

Forfattererfaringer

Jonas Harild om at skrive

Hvor lang tid tager det at skrive et scenarie? Jeg går og grubler over forskellige ideer. Finder på en eller anden måde ud af at udvælge en af disse ideer og skriver en kortfattet synopsis. Grubler videre og udtænker så nærmest hele scenariet i hovedet – skriver ikke andet end noter. Spiltester ideen. Selve skrivning, layout og diverse tager ca. 14 dage.

Hvordan får man skrevet sit scenarie? Ved fra starten at have en ambition om, at teksten skal være så kortfattet som muligt – Ikke noget med et malerisk "jeg-vil-være-forfatter"-sprog og ud med alle de intellektuelle metarefleksioner fra studiet. Samtidig sigter jeg kun efter at have et simpelt layout, og kun ganske få eller ingen billeder. Scenariet er en instruktionsmanual for et par timers rollespil på Fastaval, og bør for spillelederens skyld være kortfattet.

Og hvad gik galt med dit første scenarie? Ikke noget. Det gik fint. (Vejen Til Elvis' Mave)

MØD FORFATTERNE ... og deres scenarier

27 scenarier og 36 forfattere. Se hvem der ellers skriver scenarie til Fastaval 2007



Uden titel Jakob Clausen

Indtil han har fundet på en titel, kalder vi andre hans scenarie for 'Togtut til Vejle'. Jakob er ikke begejstret.



En svaghed i mit kød Rene Toft

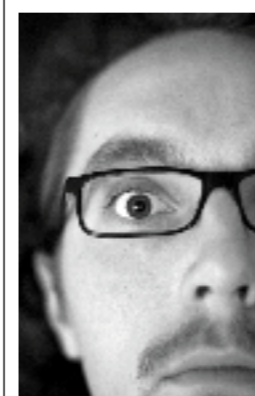
Udfordring: Scenariet må ikke blive fortænkt. Det skal bare skrives. Ikke tænke så meget, men derimod underkaste mig en eller anden slags intuitiv skrivning. Sæt pennen til papiret og lad ordene flyde og egentlig forsøge at rette så lidt som muligt bagefter, hvilket for mig bliver en meget stor udfordring, da jeg altid ændre ting, detaljer og plot tusind gange inden jeg er færdig med et scenarie.



Stone of Destiny

Louise Floor Frellesen og Johanne Arbirk Wenstrup

Udfordring: At begrænse os, sådan rent tekstmæssigt. Fokus på spilpersoner må ikke ske på bekostning af plottet. Det skal være sjovt at skrive scenariet - hvis vi har det godt med at skrive det og folk har det bare halvt så godt med at spille det må det blive et godt scenarie. Spilpersonerne skal være interessante for både erfarne rollespillere og nybegyndere. At skrive et scenarie der kan køres af én spilleleder uden at spillerne får for meget ventetid.



Mødregruppen Frederik Berg Olsen

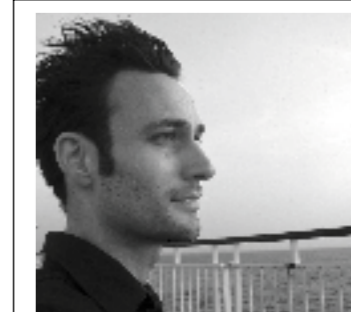
Tag ikke fejl. Dette er ikke en komedie. Frederik vil lave horror. det.



Superheroes 3

Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant

Udfordring: At samle de relevante tråde fra de to første scenarier i en treer, der afslutter trilogien godt og tilfredsstillende for spillerne.



Elsket og æret Morten Jaeger

Udfordring: Jeg vil virkelig gerne nå at teste min spillemekanik for en gangs skyld. Og så forsøger jeg jo altid mere eller mindre at skrive den samme historie bare på en ny og raffineret måde. Og dette er ingen undtagelse. Og så vil jeg efter to års dommeri råde bod på mine mange formidlingssynder.



Dialektikkens detektiver Martin Svendsen

Et anderledes scenarie om at være en anderledes detektiv.

OVERSPRINGS HANDLINGER FORFATTERENS VEN OG FJENDE I ET

“Hvis bare jeg arbejder koncentreret, kan jeg skrive ... 15 sider på en aften. Det vil sige godt 100 sider på en uge. Jeg har jo overhovedet ikke travlt!” Tekst af Mette FINDERUP

Selv om du i teorien kan skrive 100 sider på en uge, bliver du nok overrasket. Når ugen er gået, har du kun skrevet 17 sider, og det er ikke fordi, du ikke har siddet foran computeren, som du har aftalt med dig selv. Det har du. Du har bare ikke skrevet, men tjekket mails og surfet på Ekstra Bladets hjemmeside og klarret opvasken og tømt vasketøjskurven. Du er ramt af overspringshandlinger.

Det kan godt være godt

Langt de fleste kreative mennesker siger, at et af deres højeste ønsker er at blive mere effektive i stedet for at bruge deres tid foran skærmen på alt muligt andet end at skrive. Det giver masser af mening langt hen ad vejen. Men det er vigtigt at understrege, at der også er nogle overspringshandlinger, der kommer noget godt ud af.

Når du arbejder, kan du have brug for at slappe af i hjernen. Det, du allerede har skrevet, skal måske lægges sig, eller der er nogle problemer i din tekst, din underbevidsthed skal have bearbejdet. Eller måske skal din mavefornemmelse lige bruge lidt tid på at absorbere dit arbejde, før den giver dig fred til at kunne gå videre. I den slags tilfælde er overspringshandlinger nødvendige.

Den anden slags gode overspringshandlinger er dem, der giver ny ben-

zin til dine ideer og skriverier. Nye ideer kan komme alle steder fra. Selvom du ikke er bevidst om, hvad du læser på Politikens hjemmeside, eller hvor du nu ellers går hen i din overspringshandling, lagres det hele i din hjerne, og hvis det kan bruges i dit fortsatte arbejde, skal det nok dukke op senere – og kan netop være det, du har brug for, i stedet for ensidigt at køre på en idé, der typisk godt kan blive lidt overfladisk og træt, hvis du følger din plan og skriver 15 sider hver dag intensivt i en uge.

Mens din hjerne processer det hidtidige arbejde eller samler tråde til det, du skal til at skrive, er det fint at resten af din rationelle bevidsthed ikke blander sig for meget, men er optaget af noget andet. Altså: Din surfen på ekstrabladet.dk kan være givtig og ligefrem nødvendigt for dine fortsatte skriverier.

Men så er der ‘The bad guys’

Når du har affundet dig med, at det ikke er alle dine overspringshandlinger, der er af det onde, kan det sagtens være, der stadig er basis for at komme af med en del af dem. For de tager jo din tid. Og for de fleste af os tager de mere tid, end godt er.

Begynd med at beslutte hvilke overspringshandlinger det er, du gerne vil af med, og hvilke du vil beholde. Måske kan du godt leve

med, at du bruger tid på at surfe efter information, men vil gerne holde op med at bruge tid på at se på ting på Den Blå Avis' hjemmeside, som du alligevel ikke har råd til?

Når du har et nogenlunde overblik over dine overspringshandlingers natur, har du også et godt udgangspunkt til at bekæmpe dem. Her får du tre hurtige og en mere dybdegående metode til at blive de slemme tidsrøvere kvit.

Hold vejret og vent et øjeblik

Man kan slå mange overspringshandlinger ned ved at udsætte dem. Det er samme metode, man anbefaler folk, der gerne vil holde op med at ryge.

Når overspringstrangen melder sig, stopper du, lige før dine fingre er ved at klikke på genvejen til dit yndlingscomputerspil, og så siger du til dig selv: “Jeg skal skrive 10 minutter mere. Hvis jeg så stadig har enormt lyst til at spille mit spil, er det ok til den tid.”

Meget ofte vil du kunne bekæmpe trangten på denne måde – det er i selve det kritiske øjeblik, kampen mod overspringshandlingen står, og bagefter vil du måske i virkeligheden kunne skrive en halv time, før trangten melder sig igen, og du igen kan bekæmpe den med udsættelse.

Sæt små delmål/deadlines

Mange overspringshandlinger dukker op, fordi det projekt, du har gang i, er så stort, at du slet ikke kan overskue at blive færdig med det. I stedet flygter du ved hjælp af overspringshandlinger.

Det kan hjælpe at dele sit projekt op i delopgaver: Indledning, den ene spilperson, beskrivelse af hovedskurken, lave grid for layoutet osv. Det er nemmere at overskue at skulle bruge sin aften på at skrive en enkelt spilperson, end på bare at gå i gang i den ene ende.

På den måde kan du forvandle dine overspringshandlinger til venner frem for fjender: Du kan bruge dem som belønning efter endt gerning i stedet for som en forhindring.

Forlæng processen

Der er lavet undersøgelser, der viser, at kreative mennesker generelt tror, de er meget sejere til at styre en skabelsesproces, end de faktisk er. De tænker netop, som skrevet i begyndelsen af denne artikel: “Jeg kan sagtens nå det ... jeg skriver jo 15 sider om dagen,” eller den anden klassiker: “Jeg arbejder bedst, når jeg er under pres,” og så skyder de deres arbejdsproces længere og længere, til de til sidst er nødt til at arbejde dag og nat for at blive færdige. Indtil da bruger de tiden på at spille spil, drikke øl og se serier på tv.

Begge disse tanker om eget værd er noget pis. De passer ikke: Du er IKKE bedre under pres, og du kan IKKE skrive 15 gode sider hver aften to uger i træk. Dit arbejde bliver

er derimod bedre, når der også er god tid til layout, når du har tid til at redigere og til at læse korrektur. Og derfor skal du fra begyndelsen gøre dig klart, at din proces er langt længere end bare det at skrive. Hvis du på forhånd ved, at du også skal bruge tid på at genskrive dit scenarie, nytter det ikke noget, at du først er klar til at spille det en uge før Fastaval. Fidusen er, at du skal indse, at det ikke er selve skriveprocessen, der er dit slutprodukt.

For nogle hjælper det at line et nyt projekt op, som venter, lige så snart du er færdig med dit scenarie. Det er specielt nyttigt, hvis det projekt, du arbejder på, ikke har nogen naturlig deadline. Hvis der ikke er nogen, der rykker efter produktet i den anden ende, som f.eks. en scenarieansvarlig, kan du jo overspringe dig selv ihjel herfra og til juleaften. Et nyt projekt sætter en naturlig deadline.

Drop præstationsracet

Hvis du vil se dine overspringshandlinger i øjnene for alvor, skal du i stedet se på det, du flygter fra igennem dem.

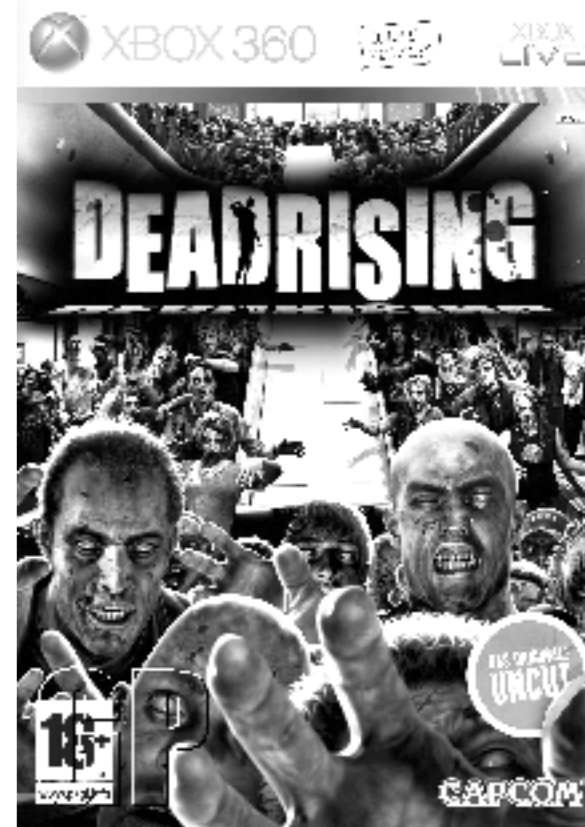
Mange gange laver vi overspringshandlinger, fordi vi har en eller anden ide eller ønske eller forventning om, hvordan noget skal være. Det kan for eksempel være: “Når jeg skriver, og det, jeg skriver, er godt, flyder det let for mig, og jeg føler iveskud og forsvinder fra omverdenen og kan blive ved i timevis.”

Når disse forestillinger så ikke bliver opfyldt i situationen – hvad de

sjældent gør, fordi man i stedet sidder og kigger fortvivlet på skærmen, og ideerne ikke kommer flydende af sig selv – har vi en langt større tendens til at flygte ind i overspringshandlinger.

Kunsten er at lave en bevidst kontrakt med sig selv. Og i den kontrakt skal de to ord ‘ok’ og ‘selvom’ indgå. Inden du sætter dig til at skrive, siger du til dig selv (for at bruge eksemplet ovenfor): “Jeg vil nu sætte mig og skrive – og det er ok, selvom det ikke bare flyder automatisk, og jeg ikke føler overskud imens.” Når du på den måde ikke længere ender i en situation, du på forhånd har stemplet som fiasko, er der ikke nær så stor grund til at flygte fra den.

Det virker, men det kræver, du er i stand til at se, hvilke forestillinger det er, du ikke kan leve op til i din skriveproces - og få dig selv til at tro noget andet.



MØD FORFATTERNE

... og deres scenarier

27 scenarier og 36 forfattere.
Se hvem der ellers skriver
scenarie til Fastaval 2007



De sorte høge

Stefan Lægteskov

Warhammer. Sortelvere. Black Hawk Down. Cool!



Nedtælling til spisetid

Michael Erik Næsby

Meget kort vil jeg jo først og fremmest gerne lave et humor-scenarie der er morsomt for de rigtige spillere. Jeg vil gerne lave et meget enkelt system, der virker og er morsomt for de rigtige spillere. Det hele skal være kanonenkelt og overskueligt at gå til for både spillere og spillere og så øh... vil jeg aflevere til den aftalte deadline.



The world IS enough

Jost L. Hansen
Bidragsyder: Thomas Frost

Et scenarie om det, man næsten kan huske



Nocturnal pleasures

Kristian Lund

Ikke romantiske, ikke apatiske, men vrede vampyrer.



Indkøberen fra Venedig

Per Fischer

Per har lovet, der er sange med i scenariet



James Bond-scenariet (arbejdstitel)

Brian Rasmussen og Peter Dyring-Olsen

Peter og Brian har det til fælles, at de hader James Bond ... den lader vi lige stå et øjeblik.



Asylum

Nicoline Bro og Niels Brian Sørensen

Vi søgte et scifi-scenarie. Og det fik vi :-)

Mod en ny nødvendighed

Scenarier skal handle om noget. Ellers falder de fra hinanden og bliver ligegyldige. Og for at et scenarie kan handle om noget, skal forfatteren ville noget. Og vilje er ikke lyst. Vilje er nødvendighed. Tekst af Jacob Schmidt

På Fastaval 2006 kunne man bl.a. spille et selvbiografisk hverdagsdrama, et stykke bornholmsk mytologi og en kærlighedshistorie fra den spanske borgerkrig. Tre scenarier skrevet af tre repræsentanter for tre forskellige generationer af forfattere. Hver på sin måde peger de ind i fremtiden. Fordi de handler om noget. Fordi de synes at være fremprovokeret af nødvendighed.

Desværre ser det anderledes dystert ud hvis man foretager et mindre selektivt snit ned gennem scenarielandskabet. En stemning af sentimental – ja, nærmest melankolsk – nostalgi hænger over kongressernes udbud. Gamle genrer vækkes til live med nye systemer, og ingen ved rigtigt hvad de skal stille op med de ormædte kadavere. Højre om, venstre om, og så en lille dans på stedet måske?

Hvis den form for scenarioskrivning som især Fastaval har opdyrket, skal overleve sin egen succes, bliver forfatterne nødt til at give den en retning og et mål der rækker ud over formen selv. Det nytter ikke at træde vande i forældede genrer og hjemmebryggede systemer. Det er ikke det der er brug for. Der er brug for et nyt indhold. En ny relevans.

Drager og drengerøvsattituder

Der var engang, hvor rollespillernes erklærede mission var at blive accepteret ude i den store offentlighed. Det er sket. Vi er ikke bare accepterede, vi er elskede. Nu handler det om at huske på, hvem vi er, og hvad vi kan. Nu handler det om ikke at blive spist af den store offentlighed.

Rollespillets potentiale som læringsmedie er blevet belyst i alle afskyninger. Erhvervslivet og underholdningsindustrien har løst billet til legen. Vi har fået en efterskole, hvor der står rollespil over hele skemaet. Og det er godt. Men også skidt hvis ambitionen ikke rækker længere.

Hos os er det ikke bønderne, der bliver pampere. Hos os er det nørderne, der bliver professionelle. Men udfaldet er det samme. Visionen bliver sløret, kaldet bliver overhørt. Scenarierne ender som ufarlig retro og sensationslystne eksperimenter. Der hvor vi burde være mest fri – nemlig i vores eget uprofessionelle og ukommercielle miljø – står vi pludselig selv bundet af de samme traditioner og konventioner, vi engang udfordrede.

Rollespillet er vokset ud af sin oprindelige form, men ikke ud af sit oprindelige indhold. Vi er kommet regeltrytteriet

og regnearkene til livs, men ikke dragerne og drengerøvsattituderne. Det er dem, vi skal bekæmpe nu. Ellers risikerer drømmen om et nyt medie, om en ny kunstnerisk udtryksform, at blive mast mellem leg og læring.

Fantasiens flugtveje

Det vakte kortvarig opsigt, da Olav Kjær i 1999 præsenterede scenarierne *Krise* og *Somalia*. To historier fra dagens Danmark om flygtningedebat og udlændingepolitik. Hverdagens realiteter blokerede for en stund fantasiens flugtveje. Desværre blev de hurtigt skubbet til side af ligegyldighed og gamle vaner. Men inden da havde de vist en vej tilbage til verden.

Lyst er en væsentlig drivkraft, når man skal skrive et scenarie, men den er ikke nok i sig selv. Der skal være noget mere på spil, noget dybt, noget personligt, noget virkeligt. Intet er for fint, intet for grimt. Alt kan være med, fra navle til kosmos. Men uden en indre nødvendighed hos forfatteren er det utænkeligt, at scenariet kommer til at hæve sig over det stof det er gjort af.

Og jo, selvfølgelig kan dette stof godt være fantasy. Grunden til, at jeg hænger dragerne og deres slæng ud, er, at de er arketyper i et land, de kun sjældent forlader. Noget de har tilfælles med beboerne i de fleste andre klassiske genreuniverser. Arketyper er godt grundstof, men hvis de ikke udvikles til mere og andet end det, kommer de aldrig for alvor i berøring med os selv og vores egen virkelighed.

Nostalgi og networking

Hvis jeg skulle udstikke vejen til succes for nutidens unge og håbefulde forfatter, ville jeg først og fremmest opfordre ham eller hende til at skrive et scenarie der handler om noget. Allerede dér ville det skille sig ud fra mængden. Og allerede dér ville det være langt vigtigere end nok så mange forsøg på at parafasere gammelkendte genrer og systemer.

Det er ikke kun frisk forfatterblod, men også frisk scenarieblod, der skal til, hvis kongreskulturen skal overleve som andet end nostalgi og networking for de rollespilsprofessionelle. Og hvis de gamle ikke har det i sig, vil jeg foreslå dem at vige pladsen for de unge. Eller bedre endnu. At slå sig sammen med de unge og storme deres egen fæstning, hvor alt alligevel ligger øde bag porten, og kun skyggerne er tilbage.



Jacob Schmidt Madsen

Jacob har indtil for nylig været forfatter på computerspillet Seed. Han har skrevet flere banebrydende scenarier.

De nye genrer

I gamle dage var det nemt at snakke om genrer. Alle vidste hvad fantasy, scifi og horror var, og ikke mindst var man enige om, hvordan rollespil foregik. I dag støder man ofte på betegnelser som fortællerrollespil og novellescenarier. Det er ikke længere genren, men virkemidlerne, der tegner det moderne scenarie. Man kan ligefrem påstå, at virkemidlerne er den nye tids genrer.

Tekst af Max Møller

Fastavals scenarietradition

Dungeonmodellen, hvor spillerne vælter mere eller mindre tilfældigt rundt i en grotte befolket med monstre, afløses i de tidlige halvfemsere af Fastawoodmodellen, som med inspiration fra Hollywoods plotpunktstruktur skaber en skabelon for en dramatisk udvikling i scenariet. Resultatet er en bølge af scenarier med bedre historier og gennemtænkte spændingskurver.

I midthalvfemserne slår live igennem, og inspirationen viser sig på Fastaval i intrigescenariet, hvor spillersonerne isoleres i et lukket rum med deres fordækte hemmeligheder. Spillerne begejstres af intense konflikter og komplekse spillersoner.

Efterhånden udvides intrigescenariets centrale virkemidler (live-spil og real-time spiltid) med virkemidler, der kan sætte fut under spillersonernes intriger: at bruge settingen som en ikke-personificeret biperson, skabe forventning til klimakset ved hjælp af en nedtælling og at starte spillet i media res (at scenariet starter midt i historien for så at springe tilbage til begyndelsen).

Spillelederens rolle ændrer sig i takt med de formmæssige nyskabelser. Fastawood-scenariernes væld af bipersoner, skiftende lokationer og komplekse plots gav mere at holde styr på. Intrigescenarierne var blottet for bipersoner, og den lukkede setting begrænsede behovet for stemningsmættede beskrivelser, og spillelederen bliver i stedet en usynlig instruktør, som taler direkte til spillersonens underbevidsthed og fungerer som katalysator for spillersonernes stridigheder.

I slutningen af halvfemserne begynder en række af genrer at pille ved de grundlæggende regler for rollespil. Det er ikke længere givet at man spiller én rolle – man kan spille flere eller slet ingen, og også den fastlagte historie står for fald. I denne artikel vil vi kigge nærmere på de nye genrer.



Fortællerrollespil

Fortællerrollespil dukker op på Fastaval 1997, hvor Kristoffer Apollo og Jacob Schmidt-Madsen leverer hvert sit bud på en ny rollespilsform med fokus på det at skabe en god historie i fællesskab. Hvor rollespil oftest handler om at spille en spillerson, som (re)agerer på begivenheder i spillets verden, kan spilleren i fortællerrollespil også styre andre fiktive personers handlinger og introducere personer, genstande, hændelser eller forhistorier.

Fortællerrollespils fortalere fremhæver dets evne til at skabe magiske øjeblikke af fælles fortælleglæde, følelsen af frihed og glæden ved at skabe en god historie. Andre spillere bryder sig ikke om formen, fordi formen er meget sårbart overfor negative spillere.

Gode historier handler om valg og konsekvenser, og mange fortællerrollespil bliver flade og udramatiske, fordi forfatteren ikke giver spillerne rammer og værktøjer, der sikrer at deres fortællinger er tro over for scenariets dramatiske genre. Det modsatte problem ses desværre også ofte: forfatteren "scripter" spillernes historier, så det føles som om man blot læser op.

Siden '97 har et væld af forfattere arbejdet med formen, som i dag strækker sig fra rendyrkede fortællescenarier, hvor intet er fastlagt, og spillerne deles om persongalleriet, til stramt komponerede sekvenser af fortællerrollespil integreret i andre rollespilsformer.

Typiske virkemidler er forskellige fortællestile til spillerne, hemmeligheder som skal genfortælles i løbet af spillet, flashbacks, in media res, regler for at fortælle (fx at man skal omtale sin spillerson i tredje person for at skabe stemning), regler/kort eller lignende til at styre introduktion af nye personer/genstande samt tydeligt angivet dramaturgi (fx opbygget i kapitler eller et fastlagt mål).

Læseguide: *Jisei* af Kristoffer Apollo, *Vågenat* af Jacob Schmidt-Madsen, *Om en krig* af Lars Vilhelmsen og Gimle Larsen, *Brudefærd* af Alex Uth.

Narrativistisk rollespil

I 2005 præsenterede Per Fischer med *Mørke steder* Fastaval for narrativistisk rollespil, det amerikanske indie-rollespils svar på fortællerrollespil. Begge dele fokuserer på det at finde på en historie i fællesskab. Men i narrativistisk rollespil er det ligegyldigt, om historien bliver god, endsiges færdig.

Narrativistisk rollespil handler om at finde konflikten i hver enkelt scene og udfordre hinandens forslag til, hvordan den kan udfolde sig. Der er altså et element af kreativ konkurrence, som næsten altid afgøres ved hjælp af terninger eller lignende. Fortællerne er begejstrede for de uforudsigelige og medrivende situationer, som tvinger spillerne ud i kreative løsninger, der overrasker dem selv. Når det virker, går folk helt amok!

Ligesom i fortællerrollespil er forfatterens rolle at skabe rammer for spillernes improvisationer. I narrativistisk rollespil har rammerne form af regler. De bruges ikke til at se, hvilken spillerson der er stærkest, men til at afgøre, hvilken drejning historien skal tage. Reglerne er på en gang begrænsende for, hvor historien kan bevæge sig hen, og en kilde til inspiration til spillerne.

I *Mørke steder* er spillersonerne besat af dæmoner. Spillersonerne kan udnytte dæmonernes evner, men prisen er, at dæmonen får mere magt over dem. Det er reglerne, der regulerer sammenhængen mellem magt og fri vilje, og de opmuntrer således spillerne til at udforske scenariets tema. Den helt centrale udfordring for forfatteren er at designe reglerne, så de understøtter scenariets tema og udfordrer spillernes fantasi. Men en anden, ikke ubetydelig, udfordring er at formidle reglerne, så scenariet kan spilles efter første gennemlæsning. Narrativistisk rollespil kræver, at spillerne smider tøjlerne. Mange skal bruge nogle forsøg på at lære reglerne og formen at kende, og spil kongresser egner sig på mange måder ikke rigtigt til narrativistisk rollespil.

Blandt de typiske virkemidler er vek-slen mellem diskussion af konflikt og spil af scener, brug af terninger til at afgøre historiens udvikling, mange plot-twists, at fortiden kan skrives om og motiver tilføjes personer.

Læseguide: *Tupelo* af Brian Rasmussen, utallige Forge-rollespil, samt Thomas Munkholts, Per Fischer og Peter Dyrings blogs.

Bipersonsrollespil

Bipersonsrollespil brager igennem på Fastaval 2002, hvor Frederik Berg Olsens vinder publikumsprisen for *Bondemænd og biavlere*. Scenariet består af en perlerække af pinlige optrin, hvor spillerne skiftes til at spille bipersonerne, når deres egen spillerson ikke er til stede. Efter 2002 har flere forfattere eksperimenteret med formen.

Bipersonsrollespil bryder med det klassiske rollespilsdogme, at hver deltager spiller én person i historien. Det giver mulighed for at flere spillere er aktive det meste af tiden. Det kan også bruges til at udvide scenariets persongalleri og åbne for historier, der ellers ikke lod sig fortælle med rollespil. Til gengæld betyder de mange skift, at spillersonerne skal være lette at huske.

Scenskiftene er også årsagen til bipersonsrollespillets oftest meget fastlagte historier. I bipersonsrollespil er det sjældent historiens slutning, der er det spændende, men hvordan den udspringer sig.

Et centralt virkemiddel er klipeteknik. Det er spillelederen, der sætter scenen (hvem der deltager, hvor den foregår) og beslutter, hvornår den er færdig. Resultatet er et højt tempo, hvor scenerne sjældent når at blive kedelige, men hvor det også er begrænset, hvor meget indflydelse spillerne har på historiens udvikling.

Denne meget håndfaste styring af scenariet og spillersonernes handling kan understøtte en stærk historie og heftige spring i tid og sted (inkl. flashbacks og flashforwards). Det kan dog også irritere spillere, der er vant til noget andet eller forventer mere indflydelse på historien.

Læseguide: *A day in the life* af Mikkel Bækgaard, *Unik* af Klaus Meier Olsen, *Ave Adam* af Dennis Gade Kofod.

Novellescenariet

Novellescenariet blev introduceret på Orkon 2001 og er ganske enkelt et kort scenarie. Novellescenarier har færre scener, ofte kun en enkelt, færre bipersoner og en begrænset setting.

Den korte form har flere konsekvenser for indholdet. Spillet når ikke at blive kedeligt, og det er muligt at fokusere på et enkelt, klart tema eller én konflikt. Fordi der ikke skal være nogen kronologisk udvikling i scenariet, er det også muligt at skabe situationer, som aldrig ville kunne bære, endsiges fungere i, et almindeligt scenarie, såsom en selvmorders tid undervejs fra et højhus' tag til gaden.

Omvendt begrænser spilletiden også, hvilke historier, der egner sig til formen. Der er også begrænset tid til at forklare formmæssige spidsfindigheder.

Novellescenariet passer dårligt til blokpolitikken på spil kongresser, men der er lavet enkelte episodiske scenarier. I *Sønner og døtre* udforsker Jonas Harild et enkelt tema i tre uafhængige novellescenarier.

Læseguide: *Lady og Otto* af Frederik Berg Olsen, *Vejen til Elvis' mave* af Jonas Harild, *Diagnose* af Michael Erik Næsby



Max Møller

Max er projektleder på Learning Lab, hvor han blandt andet udvikler læringsspil. Max er overottodommer på tredje år. Han har skrevet scenarier til Fastaval siden 1996.

Den store FORFATTER

November		December		Januar 2007		Februar 2007	
O 1		F 1	Deadline på foramtaler	M 1	Man kan godt skrive med tømmermænd	T 1	Deadline på scenarier
T 2		L 2		T 2		F 2	
F 3		S 3		O 3		L 3	
L 4		M 4		T 4		S 4	
S 5		T 5		F 5		M 5	6
M 6		O 6		L 6		T 6	
T 7		T 7		S 7	Deadline på scenarier som skal korrekturlæses	O 7	
O 8		F 8		M 8		T 8	2
T 9		L 9		T 9		F 9	Det er nu at dommerne sidder og læser dit scenarie
F 10		S 10		O 10	Tilmelding til Fastaval åben	L 10	
L 11		M 11		T 11		S 11	
S 12		T 12		F 12		M 12	7
M 13	Forfatterhygge - Århus	O 13		L 13		T 13	
T 14	Forfatterhygge - København	T 14	Forfatterhygge København og Århus	S 14		O 14	
O 15	Deadline på teasere til flyeren	F 15		M 15		T 15	3
T 16		L 16	Nu kun halvanden måned til at scenariet skal afleveres!	T 16	Forfatterhygge København og Århus	F 16	
F 17		S 17		O 17		L 17	
L 18		M 18		T 18		S 18	
S 19		T 19		F 19		M 19	8
M 20		O 20		L 20		T 20	
T 21		T 21		S 21	Deadline på scenarier som skal blindtestes	O 21	
O 22		F 22		M 22		T 22	4
T 23		L 23		T 23		F 23	
F 24		S 24	Husk at det også tager tid at layoute scenarier	O 24	Deadline på al anden tekst til Fastaval	L 24	
L 25		M 25		T 25		S 25	Tilmelding til Fastaval lukket. (Husk banket!)
S 26		T 26		F 26		M 26	9
M 27		O 27		L 27		T 27	
T 28		T 28		S 28		O 28	
O 29		F 29		M 29		T 29	5
T 30		L 30		T 30			
		S 31		O 31			

KALENDER

Marts 2007		April 2007	
T 1		S 1	Palmesøndag
F 2	Fastaval sender scenarier ud til spillerne tidligt i år!	M 2	14
L 3		T 3	
S 4		O 4	FASTAVAL
M 5		T 5	FASTAVAL
T 6	10	F 6	FASTAVAL
O 7		L 7	FASTAVAL
T 8		S 8	FASTAVAL
F 9		M 9	15
L 10		T 10	Man kan godt gøre rent med tømmermænd
S 11		O 11	
M 12	Sidste frist for giroindbetaling	T 12	
T 13		F 13	
O 14		L 14	
T 15		S 15	
F 16		M 16	Dron. Margrethe II 16
L 17		T 17	
S 18		O 18	
M 19	12	T 19	
T 20		F 20	
O 21		L 21	
T 22		S 22	
F 23		M 23	17
L 24		T 24	
S 25		O 25	
M 26	13	T 26	
T 27		F 27	
O 28		L 28	
T 29		S 29	
F 30		M 30	18
L 31			

Forfatterarrangementer

Forfatterhygge København
Alle tre arrangementer starter klokken 19 og foregår hos Mette Finderup på Nybrogade 26, 4th, 1203 København K.

Forfatterhygge Århus
Forfatterhygge i Århus arrangeres af Anne Vinter Ratzer, og der kommer information ud om sted og klokkeslet.

De scenarieansvarlige

Mette Finderup
Nybrogade 26 - 4. th
1203 København K
mette@finderup.dk
Tlf 4111 9181
Messenger: mette_finderup.dk

Johannes Busted Larsen
Solvej 5 st. tv
2000 Frederiksberg C
johsbusted@gmail.com
Tlf 2257 3044
Messenger: johs_larsen@hotmail.com

General og kasserer

General
Joan Zenia Poulsen
general@fastaval.dk

Kasserer for fastaval
Martin Svendsen
svendsenster@gmail.com

Nyttige links

- www.fastaval.dk
Officiel information fra Fastaval
- www.fastaval.dk/forfatter
Information fra de scenarieansvarlige
- www.larskaos.squarespace.com
Inspiration til layout og tips til redigering
- www.scenari-guiden.dk
Inspiration til produktion af scenarier
- www.alexandria.dk
Database over alle danske scenarier, forfattere og kongresser
- www.rpgforum.dk
Debatforum for rollespillere
- <http://rlyeh.trc.dk>
De 100 bedste scenarier til download
- <http://www.indie-rpgs.com/forum/>
Forum for indie-rollespil

TEST dig selv!

Af Mette Finderup

Forestil dig, at du laver en rollespilskaraktter, hvor du har et fasts antal point at fordele på en række egenskaber. Måske laver du en karakter, der bruger næsten alle sine point på én ting og bliver specialist. Måske laver du en, hvor pointene er fordelt ud over forskellige egenskaber. Det er på samme måde med rigtige mennesker – vi har 'fordelt' det, vi kan, på forskellige egenskaber.

Gennem tusinder af undersøgelser og interviews har man fundet ud af, at der er en høj statistisk tendens til, at disse egenskaber hænger sammen i grupper. Nogle af dem er åbenlyse: Når du er flink og rar, har du ofte også lettere ved at få venner. Andre er mere særprægede, f.eks. at folk, der elsker musik og måske selv har talent for at spille ofte også er mere interesserede i åndelige

end materielle ting i livet.

Det er disse sammenhænge, der danner baggrund for de tests, man bruger i erhvervslivet, og det er de samme sammenhænge, der danner baggrund for denne lille test, der kan give dig et fingerpeg om, hvad DU har brugt dine point på.

Denne test er både hurtig og kortfattet og naturligvis ikke fuldstændig nøjagtig. Men den er en underholdende rettesnor. Vi håber, den måske kan sætte tanker i gang hos dig selv, og måske kan den hjælpe dig til at se dine styrker, og hvor du måske bør lægge lidt ekstra kræfter – og lære dig lidt om de mennesker, der er helt anderledes skruet sammen, end du selv er.

Der er ingen 'rigtige svar'. Bare forskellige måder at gå til problemer på.



- Jeg er i supernær kontakt med mine følelser og har let ved at fortælle andre, hvad jeg føler.
- Jeg holder mere af at gøre noget praktisk end af at tænke abstrakte tanker.
- Jeg synes, det er vigtig, at man analyserer og evaluerer alle sine projekter.
- Jeg har en tendens til at tage mange chancer - og jeg synes, det er fedt.
- Det er meget vigtigt, jeg føler passioneret for de opgaver, jeg siger ja til.
- Jeg er forsigtig og lidt beskyttende. Jeg tænker nok en del over konsekvenser.
- Jeg får et kick ud af teknik, dimser og gadgets. Jeg kan godt lide at finde ud af, hvordan de virker.
- Jeg kan se tingene fra mange forskellige sider og er ofte parat til at tilpasse mig.
- Jeg er diplomaten, der forsøger at skabe ro og harmoni mellem folk, der er uenige.
- Jeg er god til selv at sætte ting i systemer .. og følge systemerne.
- Jeg foretrækker ting, der kan måles og vejes og bruger gerne tid på at finde det helt præcise svar.
- Jeg er spontan og handler ofte uden hverken tøven, tanke eller planlægning.
- Jeg vil gerne involveres i andres liv og rækker gerne ud efter mine medmennesker.
- Jeg er flittig, hårdtarbejdende og omhyggelig.
- Jeg bruger min logiske sans og realisme frem for følelser, når jeg skal beslutte noget.
- Jeg er god til at se unikke sammenhænge og sætte ting sammen på nye måder.
- Jeg er god til at få nye venner og bekendte.
- Jeg er nysgerrig og spørgelysten .
- Jeg har god kontrol over mine følelser.
- Jeg siger tingene, som de er, når jeg taler med andre. Jeg taler aldrig tvetydigt.

Gruppe A

Folk i denne gruppe er stærke til at skildre personer. Spilpersonerne er ofte livsfulde og har mange facetter, og deres følelesliv har en fremtrædende plads. Det er de store dramaers fødested, og forfattere, der er stærke her, er ikke bange for at spille på de helt store temaer. Hvis de ikke passer på, kan det godt ende i klicheernes og følelespornoens overdrev.

Disse forfattere skriver med hjertet. De går også helhjertet ind i deres skriveproces, og hvis de mister gnisten undervejs, kan de gå fuldstændigt i stå. De har ofte godt af at skrive sammen med andre (og gør det gerne), fordi de så føler, de skylder den anden at lave scenariet færdigt og for at have en at snakke om skriveblokaderne med.

De skriver primært for selve ideen, og for at give andre en god oplevelse, men de kan også blive frygtelig skuffede, hvis de ikke får anerkendelse. Følelserne er generelt meget dominerende, og de mener inderst inde, de har fortjent samtlige pingviner, fordi det har kostet blod sved og tårer at skrive scenariet.

Ofte gode til: Intrigerollespil, personal horror, drama

Gruppe B

B'erne er født kreative. De er gode til at tage tre forskellige udsagn og se sammenhænge og helt nye muligheder i dem. De elsker at tumle med 'hvad nu hvis'-tanker, og de har ofte en veludviklet fantasi. Derfor er forfattere i denne gruppe også gode til at få ideer. Udfordringen er bare, at de får rigtig mange ideer, og de har svært ved at holde sig til en enkelt, fordi det ofte er den nyeste, der lyder mest spændende. De er nysgerrige og søger nye veje, og det er oftest dem, der bryder barriererne og opfinder nye måder at lave scenarier på, eller genopfinder en gammel tradition med et twist. Til gengæld kan de forelske sig så meget i den nye idé, at de risikerer at give køb på håndværket og ender med et produkt, som måske nok er pletvist genialt, men dybest set ikke kan spilles. Det er på den måde meget 'knald eller fald' for de forfattere, der primært er b'ere.

B'erne er lystbetonede mennesker, der dybest set skriver for deres egen skyld, og det betyder, at de skal holdes til ilden for at nå i mål til aftalt tid.

Mange af b'erne er kunstnere med 'K'. Det kan være barskt for dem, hvis de selv er de eneste, der anerkender deres hårde arbejde.

Ofte gode til: Twiste gamle genrer, opfinde nye genrer og regler, scenarier, der ikke kan sættes i bås.

Gruppe C

Forfattere med mange point i denne kategori er med til at gøre det nemmere at være scenarieansvarlig. De er gode til at lægge en plan for deres arbejde, og når de har gjort det, følger de den også. De er autoritetstro og holder som en naturlig ting de deadlines, de har fået udstukket.

Det er sjældent denne gruppe, der laver de nyskabende scenarier, men deres håndværk kan være eminent, fordi de har en særlig evne til at dykke ned i alle detaljerne, og fordi de stædigt bliver ved med at file til, indtil de er tilfredse. De er ofte gode til at følge en genre eller form, der allerede er godt afprøvet, og levere en sikker vare, der svarer til deres foromtale. Når det ikke går så godt, kan disse egenskaber desværre også føre til forudsigelige metervarescenarier, der i bund og grund keder spillerne.

Denne gruppe forfattere VED, de er omhyggelige, og derfor kan de godt føle sig forbigåede, når der uddeles hæder. De har ofte meget lidt forståelse for de unge vilde, der bare laver eksperimenter for eksperimenterens egen skyld.

Ofte gode til: God gedigen fantasy, systemscenarier, pastiche-humor.

Gruppe D

D-forfatterne er helt specielle, fordi de kender sandheden. De er stærke logikere, der kan regne ud, hvordan ting skal være, ved hjælp af analyser og et godt overblik, og de har ofte meget svært ved at forstå, hvorfor andre forfattere ikke bare kan lægge to og to sammen og aflevere deres scenarie til tiden.

Denne gruppe er ofte meget intellektuelle, og de er gode til at lade noget alternativt som f.eks. en form få fokus i et scenarie, og til at udforske en tilsyneladende gal idé og få den gennemført fra alle ender og kanter. Samtidig gør deres logiske sans dem i stand til at se huller i scenarier, og det gør dem til stærke plotskribenter, der kan trylle indviklede mordhistorier med indbyggede ordgæder ud af deres tastatur. Til gengæld kan de være tilbøjelige til at glemme at fylde kød på karaktererne, og de skal passe på, de ikke ender med et fantastisk plot udspillet af papfigurer.

Denne gruppe er kritiske - både over for andres ideer og egne. De kan være grusomme i deres dom over andre på Otto-natten, men de er på den anden side også de første til at indse, at et andet scenarie var bedre end deres - hvis de rent logisk overbevises om det.

Ofte gode til: Investigation, research-tunge scenarier, formeksperimenter.

Gruppe A

1
5
9
13
17

Gruppe B

4
8
12
16
18

Gruppe C

2
6
10
14
19

Gruppe D

3
7
11
15
20

Good old FASTAWOOD

GOD AT
HAVE PÅ
RYGRADEN

Denne model er en klassisk metode at skrive scenarier ud fra. Hvis du følger den, er du godt på vej til at skrive et godt, sammenhængende og spændende scenarie. Fastawood-modellen er også et glimrende udgangspunkt til at bygge sine eksperimenter op på et skelet, du ved kan bære.

Tekst af Mette FINDERUP

Hovedideen i Fastawoodmodellen er, at et scenarie kan deles op i fem lige store dele, der altid dukker op i samme rækkefølge i det velkomponerede scenarie. Hver del har sin funktion i den samlede fortælling.

Anslag

Den første scene, der sætter spillerne ind i scenariets tema og stemning kaldes anslaget. Scenen kan være fortløbende, men den kan også være plukket ud fra midten af handlingen, som du derefter klipper videre fra for at begynde fra begyndelsen.

Anslaget kan være en rablende biljagt i et actionscenarie, eller det kan være den følelsesfulde scene ved lejr-bålet, hvor gothpiggen indrømmer, hun slog sin bedste ven ihjel – som resten af scenariet så handler om. Anslaget er appetitvækkeren, der kickstarter dit scenarie og skærper spillernes sult efter at spille videre.

Igangsættende plotpunkt

Dette det sted i scenariet, hvor spillerne for alvor finder ud af, hvad scenariet handler om. Det er her, hovedkonflikten præsenteres.

I det igangsættende plotpunkt opdager dine fantasy-spillere, at de skal

opklare mordet på deres bedste ven. Eller det er her, spillerne begynder at slås med naboen om, hvor skellet skal gå mellem de to bondegårde i din komedie.

Det igangsættende plotpunkt er et vigtigt sted i scenariet, fordi det er dette sted, spillerne ubevidst vender tilbage til, hvis de senere bliver i tvivl om, hvad scenariet handler om.

Vendepunkt

Her sker der noget i dit scenarie, der trækker benene væk under spillerne. Handlingen tager en drejning, og scenariet ryger op i et højere gear. Det er her, detektiverne opdager, det er deres arbejdsgiver, der er skurken, eller ridderen opdager, det ikke er en tilfældig skurk, han er i hælene på, men den mand, der får mange år siden slog hans elskede søster ihjel og derved ændrer scenariets motiv.

Vendepunktet gør, at dine spillere vågner op og engagerer sig i resten af dit scenarie i stedet for at falde i søvn over fyrfadslysene.

Point of no return

Når spillerne når Point of no return, er der en tydelig vej videre i scenari-

et. Spillerne får en fornemmelse af, hvad de skal gøre for at slutte scenariet. På dette tidspunkt har spillerne fundet ud af, at skurken gemmer sig med en hær på et kloster – de skal bare beslutte, hvordan de vil storme det. Eller det er her, det går op for helten, at hans elskede kun kan overleve, hvis han selv ofrer sig inden solopgang. Han skal blot finde modet til at gøre det.

Point of no return giver spillerne de sidste kort på hånden til at kunne føre historien mod klimaks.

Klimaks

Her skal hovedkonflikten i scenariet løses, og scenariets forskellige plottråde samles i en effektiv og stærk scene. Det er her, skurken slås ihjel, og dine krigere deler den store skat. Det er her, vampyrerne går ud i morgensolen for at smuldre til menneskeheds bedste. Det er her, spillerne får lov til at genspille den biljagt, de måske oplevede et glimt af i var i anslaget, men nu har chancen for at få en bedre slutning på.

Et godt klimaks giver spillerne en naturlig følelse af, at scenariet er slut. De står ikke tilbage med en uforstående 'og-hvad-så'-følelse.

Forfattererfaringer

Simon Pettit om at skrive

Hvor lang tid tager det at skrive et scenarie?
Det er ikke til at sige. Det kommer an på erfaring, scenariets opbygning, og virkeligheden. Jeg har to regler: 1. Det tager længere tid, end man har planlagt, og 2. Man sparer en helvedes masse tid, ved at forberede sig. Læs nedenunder.

Hvordan får man skrevet sit scenarie (til tiden)?
Forberedelse, forberedelse, forberedelse. Du skal vide, hvad du vil skrive, før du skriver det. Første gang jeg prøvede, startede jeg bare ved Akt 1. Scene 1. og begyndte at skrive fra en ende af. Det gik ikke så godt. I andet forsøg, havde jeg, allerede inden jeg overhovedet begynde at skrive, i noter skrevet, hvad scenariet skulle indeholde. En slags uddybet indholdsfortegnelse. Det giver for mig to fordele: Du kan med det ene stykke papir se, hvor meget du skal lave, og hvad du mangler. Men fordi du også kender

selve skelettet af historien, kan du begynde at skrive hvor du vil, du behøves altså ikke nødvendigvis starte med begyndelsen.

Hvad gik galt med dit første scenarie?

Men fare for at kaste hybris over mit næste scenarie, må jeg sige, at det gik meget godt. Det nærmeste man kommer, er at min illustrator afleverede de forkerte ting alt for sent. Men det, som udførte mest vold på min oprindelige ide, var de erfarne forfattere. Fra ide til foramtale, fik jeg andre til at se på det. Med det resultat at jeg gang på gang fik en eller flere af tre ting af vide: Det er skevet før, det er for indviklet, eller det vil helt klart dræbe spillet. Det betød, at det tog længere tid at skrive, men i sidste ende blev det et bedre produkt. Mit råd er: det kan virke som en mental voldtægt, at lade erfarne øjne se din ide, men det gør den så meget bedre.



Det er ikke til at komme udenom! Efter en lang årrække, hvor det såkaldt systemløse scenarie har gået sin sejrsgang i det danske spilmiljø, har flere og flere scenarieforfattere fået øjnene op for mulighederne i at bruge et regelsystem til at fortælle deres historie. Der har selvfølgelig hele tiden eksisteret systemscenarier, hvor en forfatter har brugt et kommercielt udgivet spilsystem, men den nyeste udvikling er, at scenarieforfatteren selv skaber systemet, så det understøtter scenariet og det mål, forfatteren måtte have for det, bedst muligt.

Der har været mange tegn på denne udvikling de seneste år. Helt tilbage i 2003 havde Michael Erik Næsby premiere på scenariet *Sporskifte*, som var et markant brud med mange af de vedtagne traditioner for rollespil: Her var et rollespil, der foregik på et bræt, hvor spillerne havde hver sin brik, og hvor man rent faktisk kunne vinde!

Senere fulgte Per Fischers *Mørke Steder*, og den foreløbige kulmination på udviklingen kom på Fastaval 2006, hvor adskillige scenarier havde eget spilsystem.

I denne artikel har jeg forsøgt at samle en række råd til dig, der har lyst til at gå i krig med arbejdet med selvskabte regelsystemer.

Men inden, vi rigtig kan gå i gang, er der et vigtigt spørgsmål, som trænger sig på ...

SKAL der være hjemmelavede regler i dit scenarie?

Der er en masse spændende at hente i at indarbejde eget spilsystem, men det er også et stort – og ikke nødvendigvis enkelt – arbejde,

og regelsystemer passer ikke ind i alle scenarier.

Tænk nøje over, om regler vil give noget værdifuldt til dit

regler for tiden og stedets enhed i *Kongemord*). I valget mellem de to typer ligger også forskellen mellem et system, der "forstyrrer" fiktionen (de hårde regler) og et system, der lettere lader sig inkorporere uden at gøre så meget opmærksom på sig selv.

Du bør i den forbindelse overveje, hvordan du forestiller dig forløbet af dit scenarie. Skal det være en lang, opbyggende oplevelse eller vil du hellere have mindre, intense scener, med indbyggede afbrud i form af mekanikkens indtræden i spillet? Valget afgør i nogen grad, hvordan du skal arbejde med dine regler – det lange, seje træk med masser af drama har det bedst med subtile, næsten underforståede regler, som

man ikke behøver kommentere i tide og utide. Omvendt kan et regelsystem, der fylder meget og præger spillet i dén grad også være en del af det underholdende ved scenariet. Et regelsystem af denne art kan give spillerne en fornemmelse af at have en afgørende indflydelse på historiens forløb, ligesom de kan tilføre spillet et spændingsmoment i form af usikkerheden om, hvordan en scene vil udvikle sig; måske er det terningerne – og den kreative fortolkning af dem – der bestemmer udfaldet?

Hvad skal reglerne kunne?

Fra de mere traditionelle regelsystemer er vi vant til, at regler primært er mekanismer, der skal agere en form for virkelighedssimulation; man kunne sige, at systemer som D20, Basic Roleplaying og andre har forsøgt at lave regler, der efterligner en bestemt form for naturlove. Den nyere udvikling af spilsystemer har dog for det meste introduceret nye tilgange til regler. Her er et par eksempler, som du måske kan bruge som inspiration:

Fortælleret: Systemet afgør ikke kun, hvem der vinder en given konflikt – det afgør også, hvem der har lov til at fortælle udfaldet. Regler om fortælleret er altså en måde at fordele det ansvar, som spillederen traditionelt har haft mere eller mindre ene-ret på. Fortælleret er en mulighed for, at den enkelte spiller kan farve fortællingen.

Overvej for eksempel, om man får fortælleretten, når man vinder en

Historien bag:

Fastawood-modellen blev lanceret til en forfatterweek-end for Fastaval i 1994. Den er tyvstjålet fra den model, de fleste Hollywood-film er skrevet over. Metoden betød utroligt meget for scenariernes kvalitet og kickstartede det, flere har kaldt 'scenarierkrivningens guldalder'. Det var første gang, man præsenterede en praktisk model, forfatterne kunne bruge, diskutere og videreudvikle.

konflikt
– eller
taber den?

Derudover er det også værd at tænke på, om man med en vundet fortæller har lov til at bestemme over andre spilpersoners handlinger.

Sociale regler: Vi har vænnet os til, at langt de fleste sociale situationer i rollespil går uden om reglerne; i stedet for at rulle for Intimidering eller Forføre, rollespiller vi situationen, og udfaldet afgøres af vores spil. Ofte bliver det også spillederens ønsker med scenen, der afgør, om spilpersonen har succes eller ej. Men der er absolut intet til hinder for, at regelsystemet kan være en væsentlig faktor i sådanne sociale konflikter. Overvej, om og i hvor høj grad rollespillet skal have indflydelse på rullet succes. Tænk også på, hvorvidt det, spilpersonen forsøger, er i over-ensstemmelse med spilpersonens karakter – og på, om dette skal have indflydelse på udfaldet.

Hinandens publikum: traditionelt er det spillederen, der vurderer og dømmer – måske med hjælp fra et system. Men i rollespil er vi hinandens publikum, og det er måske værd at belønne hinanden, når vi gør eller siger noget, der er specielt sjovt, overraskende, medrivende eller andet. Overvej, om spillerne skal kunne give hinanden bonus, når de føler sig underholdt. Tænk også over, hvad denne bonus skal kunne bruges til – kan den f.eks. eksempel smides ind i en hvilken som helst kommende scene og dermed forbedre den spilpersoners chancer i en given konflikt?

Formidling af regler

Et typisk Fastaval-scenarie tager fire til seks timer at spille. I løbet af den tid skal I hilse på hinanden, fordele spilpersoner, læse og forstå jeres roller og sammen få scenariet til at flyve. Hvis I derudover også skal have

et sæt nye regler på bordet og bruge dem uden for store nedsmeltninger, så må reglerne bare ikke være svære at forklare. Tænk over, hvordan en spiller, som har læst dit scenarie, skal kunne forklare reglerne videre. Hvis han/hun ikke forstår reglerne eller har fået galt fat i dele af dem, så vil spillerne ikke få dem optimale oplevelse. Gør derfor ekstra meget ud af at forklare reglerne i din scenarietekst.

Enkle, elegante regler: Nogle gange skal der ikke meget til – måske har dit scenarie blot brug for tre-fire fede mekanismer til at køre din historie i stilling. Omvendt kan en lang række af spændende mekanismer, som alle sammen baserer sig på den samme idé være en elegant tilgang, som ikke nødvendigvis kræver lang tid at lære eller mestre.

Simpelt sprog: I tekstafsnitene om regler skal du huske, at du er dybt afhængig af, at læseren forstår dit system. Skriv simpelt – gerne i korte, letforståelige sætninger. Læs evt. reglerne til et godt brætspil og find inspiration dér. Oversigter, grafik og hjælpeark er altid en god idé.

Eksempler

Dine læsere vil ikke have en jordisk chance for at følge med, hvis du ikke fylder gode eksempler i din scenarietekst. Lav eksempler til hver væsentlige underdel af reglerne og et – eller gerne flere – stort eksempel, som kan vise reglernes og spillets flow. Se *Tupelo* af Brian Rasmussen for et skoleeksempel i gode eksempler. Prøv at komme rundt om alle aspekter af dine regler, når du laver eksempler. Og hvis

dit system understøtter andet end kamp, så er du også bedst tjent med at vise det i eksemplerne. En oplagt måde at skabe gode eksempler på er ved at tage dem fra spiltests – find de fede, væsentlige scener, hvor systemet gjorde en forskel og skriv dem ind i teksten.

Spiltest

Hvis du leverer et scenarie med smarte nye regler til Fastaval UDEN at have spillet scenariet, er du ikke kun dumdristig – du er også dum! Dit scenarie vil nemlig være meget sårbart over for misforståelser og akutte nedsmeltninger.

Du skal spilteste dit scenarie! Og du SKAL spilteste dine regler! Du skal afprøve reglerne sammen med andre – evt. ved at gennemspille et kort forløb flere gange, tage imod kritik, ændre reglerne og så gentage processen. En blindtest, hvor andre spiller dit spil med dine fine regler, uden at du selv deltager, vil også kunne af-sløre svagheder.

Det kan selvfølgelig være uhyggeligt at se sine regler blive udsat for hård kritik, men tænk på, at det er meget værre, hvis fejlene tager med dig på Fastaval. Moralen er, at jo før du finder fejlene og dit systems svage punkter, jo større chance er der for at systemet vil tilføre dit scenarie noget i stedet for at virke som et irritationsmoment.

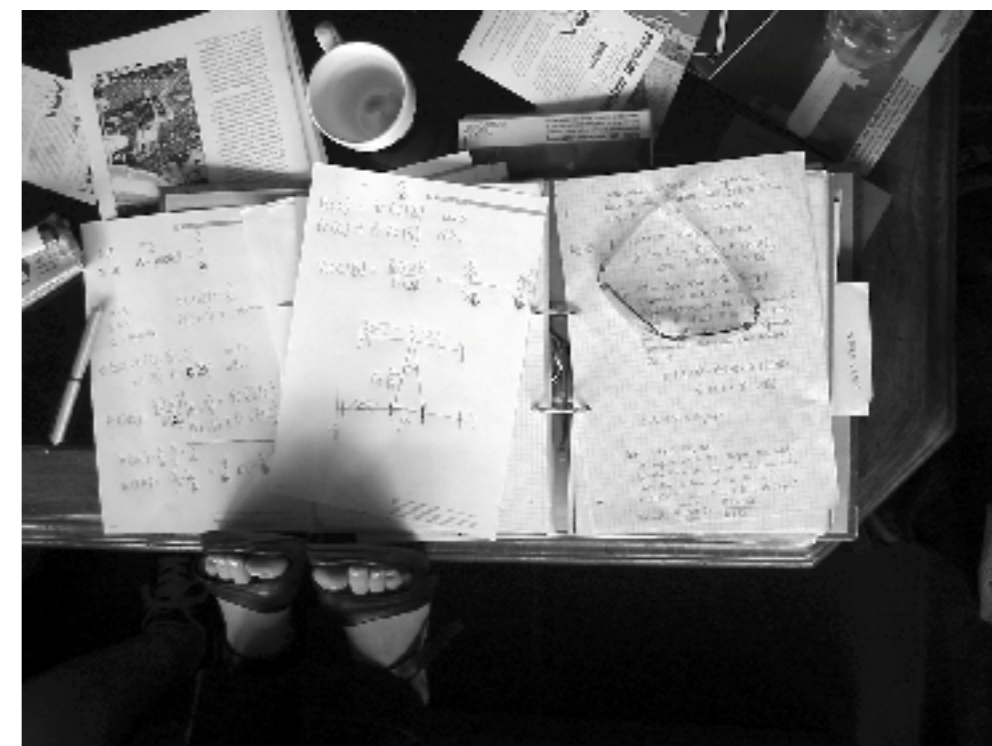
Læsetest

Hvis du vil være helt sikker på, at dit regelsystem holder vand og er forklaret grundigt nok, er det en god idé at lade folk, der endnu ikke kender til detaljerne i systemet læse din tekst. Du vil med stor sandsynlighed allerede hér blive stillet over for de spørgsmål, som også dukker op, når scenariet er færdigt og sendt ud til spillederne. Brug derfor lige en ekstra dag eller to på at finpudse ud fra kommentarerne på dette stadie. Der er masser af folk i rollespilmiljøet, som har gjort sig tanker om regelsystemer og rollespil, og flere af dem vil gerne hjælpe.

Dag 0

Som en sidste sikring bør du samle dine spilledere på Fastaval i god tid inden scenariet skal køres og

“Hvis du leverer et scenarie med smarte nye regler til Fastaval UDEN at have spiltestet scenariet er du ikke kun dumdristig – du er også dum!”



Peter Dyring-Olsen

Peter er forlagsredaktør hos Egmont. Han har skrevet flere scenarier, været Ottodommer og er en af de store Forgeentusiaster, der arbejder med nye regler til rollespil herhjemme.

gennemgå reglerne med dem. Det vil være oplagt at køre en hel lille situation med dem, så de får en fornemmelse for systemets flow. Her kan du også besvare evt. spørgsmål og lave sidste øjeblik ændringer, hvis sådanne er nødvendige (dine spilledere KUNNE jo tænkes at finde en fejl eller mangel i systemet på dette tidspunkt).

Inspiration

Du kan hente inspiration til regler i dit scenarie mange steder: der er allerede en lang række danske scenarier, som benytter regler i højere eller mindre grad. Bare fra Fastaval 2006 kan jeg nævne scenarier som *Dragens Dom*, *Burgundia*, *Tupelo*, *Sort/Hvid*, *Kongemord*.

Der findes også en lang række inspirerende og vellykkede rollespil, som har nyskabende regelsystemer. Her følger et par anbefalinger, som det måske var værd at tjekke ud:

Prime Time Adventures – simpelt og elegant spil om Tv-serier, som har mekanikken Fan Mail, der gør

spillerne i stand til at honorere hinanden for godt rollespil.

My life with Master – er egentlig et meget løst scenarie med helt faste regler. Plottets fremdrift er sikret vha mekanikken – spillet indeholder bl.a. et Endgame – scenariets klimaks – som udløses, når spilpersonernes stats når et vist niveau. Se også endgame-betingelserne i *Tupelo*.

The Mountain Witch: spiller fortæller spilpersonens succeser, spilleder fortæller spilpersonens nederlag.

SKAL der virkelig – VIRKELIG – være regler i dit scenarie?

Når du nu er nået til vejs ende af denne artikel, er det måske værd at stille dig selv det indledende spørgsmål én gang til: Har dit scenarie brug for regler? Hvis svaret stadig er ja, er der ikke andet for end at klø på. Forhåbentligt har du fået lidt med på vejen hér.

Held og lykke og god fornøjelse!

Forfattererfaringer

Rene Toft om at skrive

Hvor lang tid tager det at skrive et scenarie?

Det kommer an på, hvor koncentreret jeg er, men et par måneder hvis indsatsen er gennemsnitlig allright.

Hvordan får man skrevet sit scenarie?

Ingen netforbindelse er en godt start (så kan wow ikke forstyrre). Sørg for at have nogen, der pisser dig. Det har aldrig rigtig virket på mig at sige, at hvis jeg afleverer så og så tidligt, så får jeg 10 kopper kaffe gratis. Jeg skal helst have en scenarieansvarlig, der brødbetyngt fortæller mig, at hvis ikke mit scenarie bliver afleveret i morgen, så bliver lille Ole og Bents hold aflyst, hvilket går ud over deres 10 spillere. Så rykker jeg. Nogen at spare med er også en fantastisk ting, jeg har brugt meget. Sæt jer ned over en øl på en café eller noget. Det bliver ikke mindre dit scenarie af at spare, tværtimod så får du snakket nogle idéer ud, og får måske idéer du aldrig selv ville have tænkt på.

Om hvad gik galt med dit første scenarie?

Overraskende lidt faktisk. Det første scenarie fungerede fint og var meget klassisk fusionsinvestigation uden happy ending. Være var det med min part 2 af min JBA-trilogi. Det var vist en stor gang vink med en vognstang, hvilket kan blive en smule enerverende i længden. Bad bad bad.

MØD FORFATTERNE

... og deres scenarier

27 scenarier og 36 forfattere.
Se hvem der ellers skriver
scenarie til Fastaval 2007



Lakedamonis
Kristoffer Kjær Jensen og Morten Hougaard

Guder og helte, stakkels dødelige - og en masse fiflen med virkemidler.

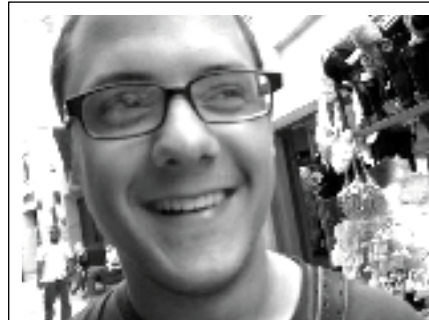


Tvivel
Tobias Wrigstad og
Frederik Axelson

1) Skriv et scenarie där spelarna får styra handlingen nästan helt själva, utan att scenariet blir ufedt
2) Skriv et scenarie där det är lätt för spelarna att vara bra



Och projekt mål:
3) Skriv tillsammans utan att resultatet känns som en kompromiss -- båda skall känna efteråt att vi hade aldrig skrivit ett så fedt scenario utan varandra
4) Vara lika delaktiga i processen
5) Inte skriva så många sider text för en gångs skull,



Auto de fe
Peter Fallesen

Udfordring: Følgende vil jeg arbejde med / fokusere på ift. Auto de fe:
• Udvikle mine spilpersoner i dialog med en række spillere (læs: ikke-forfattere/ikke-GMs).
• Få arrangeret en blindspiltest jeg selv overværer - uden at blande mig in any way.
• Undgå at bruge alle de lange, fine ord jeg er så glad for (se, allerede dér er der fremskiddt; kunne have skrevet: Undgå at skrive esoterisk).
• Lade være med at købe et nyt fjernsyn før til januar, så der bliver tid til både scenarie, arbejde og studie.
• Hi-jacke en flok mennesker til at være GM på scenariet, og give dem en kopi i god tid.
• Lære at lave layout.



En lærke lettede
Mikkel Bækgaard

Mikkels ensembletanker kredser denne gang om anden verdenskrig.



Sic transit gloria mundi
Peter Brodersen

De scenarieansvarlige vil stædigt prøve at overtale Peter til at kalde scenariet 'Heksejæger' i stedet for.



Solomons segl
Nis H Baggesen

Gå hjem og læg dig, Indiana Jones!



Pompeji – de dødes synders by
Cecilie Balling

Det ender næppe lykkeligt for den lille familie ved bjergets fod?

Den sproglige mixerpult

**HVAD ER GODT SPROG?
DET KOMMER AN PÅ HVAD DET
SKAL BRUGES TIL**

Tekst af Lene Kaaberbøl

Man bliver nødt til at spørge sig selv: hvad skal sproget lige her og nu? Skal det orientere og oplyse? Forføre og henrykke? Inspirere og sætte gang i fantasien?

For at sige det banalt, så har man ikke brug for lyrisk poesi når man egentlig bare gerne vil vide hvordan man skifter batteriet i sin nye boremaskine. Omvendt kunne en sexscene nok godt blive en anelse mekanisk hvis man overlod den til ham der plejer at skrive boremaskine-manualer. Sproget har forskellige niveauer, og det er dig der sidder ved mixerpulten og skal finde det rigtige niveau i lige præcis din tekst. Her er tre af de knapper du har at skrue på – det er ikke de eneste, men det er nogle af de vigtigste.

Præcision og detaljetæthed:

En bordeauxrød Volvo Amazon årgang 1966 trillede knasende hen over perlegruset på den rektangulære plads bag ved stuehuset, som var opført i rødsten og eternit sidst i firserne, og dermed var betydeligt yngre end vognen er en mere præcis sætning end en rød bil kørte ind på gårdspladsen.

Mere præcis – men om den er bedre, kommer an på formålet Skal vi bruge stemningen og detaljerne til noget, eller har vi bare brug for et hurtigt overblik? Hvis du synes din tekst er lidt bar, lidt hurtigt overstået, så tilsæt nogle præcise detaljer og se hvad der sker. Skriv "Volvo" i stedet for "bil". Brug præcise tilførselsord – lad dig ikke nøjes med at

skrive "et gammelt hus" hvis du i virkeligheden mener "en faldefærdig rønne hvis ene gavl er ved at styrte sammen" eller "et idyllisk 1600-tals byhus med svalegang og stråtag" Brug sanserne. Lugter der af motorolie eller småkager? Hvad kan du høre? Er det koldt eller varmt?

En kort, en lang ... sprogets rytme og tempo:

Man kan skrive i lange, bløde bølger – det der i musiksproget hedder legato, altså sammenbundet: *Han kom tættere og tættere på i det bløde tusmørke, som faldt særligt fløjsagtigt her hvor syrenernes blade brød gadelygternes grelle lys og skabte et plettet spil af lys og skygge på parkstien, et spil der i første omgang skjulte pigen for hans søgende blik.*

Man kan også gøre det modsatte – skrive i korte, maskinegeværagtige staccatosætninger: *Han kom tættere på. Tættere og tættere. Nej. Han havde ikke set hende. Ikke endnu.* Det første understreger poesien og beskrivelsen, det sidste dramaet. Ofte varierer man sin tekst. Meget lange sætninger hele vejen igennem kan virke sovndyssende. Konstant staccatobombardement bliver trættende at høre på.

Nærhed og fjernhed:

Først flere år senere forstod han hvad der havde gjort ham så rædselslagen den nat i laden. Og han forstod at det var et rent held at han var sluppet derfra i live beskriver begivenhederne på afstand og med afstandens perspektiv. Som



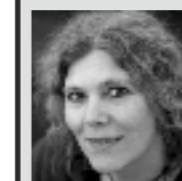
at se handlingen gennem en kikkert, eller fra en helikopter. Man kan også vælge at gå lidt tættere på.

Han standsede op. Han vidste ikke hvorfor. Han vidste bare at hjertet pludselig hamrede løs mod ribbenene, at pulsen buldrede i ørerne, at sveden løb ned over brystet på ham, kold og varm på en gang. Hvad var det for en lyd? Hvor havde han hørt den før? Ladens mørke føltes pludselig mørkere, stilheden mere stille.

Igen er det et spørgsmål om hvad man har brug for – nærhed og identifikation, eller køligt overblik? Faktisk kan man komme endnu tættere på hvis man vil. Prøv at erstatte "han" med "jeg" i ovenstående lille eksempel, og se hvad det gør ved teksten ...

Er du i tvivl om niveauet, så læs højt. Er du ikke i tvivl, så læs højt alligevel. Det er forbløffende hvad man opdager om sin egen tekst når man hører den.

God fornøjelse ved mixerpulten!



Lene Kaaberbøl

Lene er børnebogsforfatter og har senest udgivet Skyggeporten på sit eget forlag Phabel. Lene har deltaget i Fastaval og har mange venner i rollespilmiljøet.