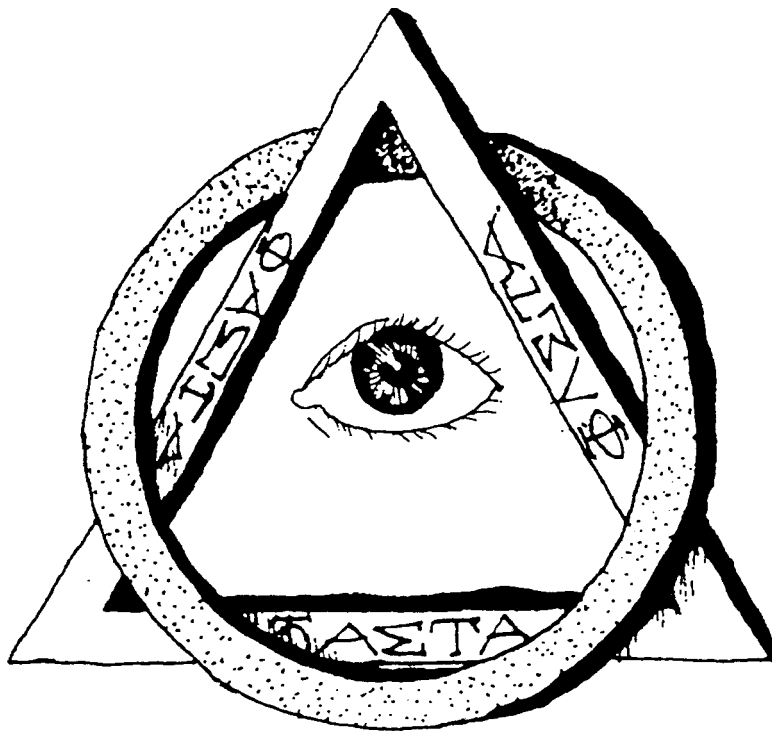


Fastaval 95

Scenarieforfatterweekend

29. - 30. Oktober 1994



Tekstkompendium:

Hvad gør rollespil godt? - af Nikolaj Lemche

Find historien - af Per Fischer

Redskaberne - af Ask Agger

Kampen mod teksten - af Paul Hartvigson

Det appetitlige scenarie - af Kristoffer Apollo

Tid & arbejdspress - af Nikolaj Lemche



Hvad gør rollespil godt?

af Nikolaj Lemche

Denne tekst er et oplæg, der skal sætte folks tanker igang - så vi på Fastaval, hvor vi allerede bryster os af at skabe de bedste historier, kan se på scenarierne som rollespilsoplevelser, og ikke kun som fede eller interessante historier.

To piger.

For et par dage siden befandt jeg mig i et IC3-tog, i en hvilesalon, hvor man skal være stille. Men på den anden side af gangen sad der to piger og snakkede højlydt, og jeg kunne ikke undgå at høre hvad de sagde:

"Ja, jeg spillede en lille fyr, men en af de andre var en samurai, og hun satte ild på sit hår! Helt fedt! Og det skræmte dem, så vi vandt og tog en ung pige til fange..."

Hvad!?! To unge piger sad og snakkede om deres rollespilsoplevelser. Ganske vidst var det en gennemgang af voldsorgier og selvhævdelse, men man kunne høre på deres stemmer, at magien var der. Det totale spring ind i en anden verden, en anden identitet og en anderledes oplevelse.

Dette fik mig til at tænke på Fastaval 94-scenarierne. De fleste af dem var rigtig gode historier, men min oplevelse var at der kun var ganske få af dem, der fik lyset tændt i øjnene på spillerne.

Den ringeste fortælleform

Et FASTA-medlem udtalte engang, at "rollespil er den mest primitive fortælleform, der eksisterer". Man kan komme med argumenter for og imod dette synspunkt, men er det dét, vores hobby drejer sig om? Værdien i rollespil ligger da ikke i, hvor god en kritik scenariet får af en eller anden, som sidder og vurderer det efter at have læst det. Ligger værdien ikke i den oplevelse, folk får, når de sidder omkring bordet?

Men hvad er så godt? Hvad får de små lys tændt i de spillernes øjne? Prøv at tænke over det. Prøv at huske din sidste store rollespilsoplevelse, hvor du helt og aldeles glemte dig selv og bare kørte derudad. Hvad er det, der får dig til at træde ud over dig selv?

Tørt og tungt

Vi har fået kritik for, at Fastaval-scenarierne har en tendens til at være tørre og meget tunge. FASTAs lokaler kom et medlem med en morsom bemærkning:

"Jeg vil lave et Fastaval-scenarie. Det skal handle om fem unge mænd, der sidder i et lokale og prøver at løse deres angst for deres homoseksuelle følelser for hinanden, og deres forsøg på at opnå et ståsted i tilværelsen..." - hvorefter folk brød ud i grin.

Folk grinte, fordi der her, som i alle vittigheder, er der en høj grad af sandhed. Der har været en tendens til, at man er nødt til at lave noget socialt, politisk eller moralsk relevant, hvis man ønsker at opnå respekt for sit arbejde. Jeg vil mene, at der er blevet skabt nogle virkelig gode historier på de seneste Fastavaller. Men hvor mange af dem har haft DET?

Der er ikke fordi, alle scenarierne på Fastaval 95 bare skal være noget simpelt pjat, for de scenarier



har en lige så ringe effekt på folks følelser som de mere intellektuelle. Nej, jeg vil gerne se, at alle scenarierne prøver at få vækket folks følelser og interesse, så de, når spiller er slut, slet ikke kan lade være med at snakke om, hvad der er sket, bede om kopier af scenariet, kysse forfatterens tæer, og så videre.

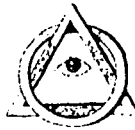
Spillernes reaktion på et scenarie er den virkelige indikator af et dets kvalitet (hvis spillelederen ellers har været OK, men det er en anden historie).

Den store løsning

Hvad kan vi gøre for at opnå dette? Mit forslag er, at vi på forfatterweekenden tager en snak om, hvad vi hver især forventer os af et Fastaval-scenarie, hvis vi er spillere. Hvad er det ved rollespil, som får dig til at spille det; hvilke oplevelser kunne du tænke dig?

Nogle vil volde, nogle vil spille romantisk drama, nogle vil have intellektuelle udfordringer og andre vil fascineres.

Lad os få en snak og håbe, at vi kan blive lidt mere brugerorienterede.



Find historien

et essay om at skrive rollespils-eventyr

af Per Fischer

At fortælle en historie kræver overblik over historien og et formål med at fortælle den. Når man skriver en historie, der skal bruges som rollespils-eventyr, er det en stor fordel at kunne formulere hele historien kort og præcist. Hvis man kan formulere den kort til sig selv, kan man også viderebringe historien til den Fortællert (=spilleleder), der skal give den videre til sine spillere.

Denne artikel beskæftiger sig med de redskaber, en scenarieforfatter kan benytte sig af, så hans arbejde lettes. Hvilke redskaber den enkelte vil bruge, er helt individuelt.

Her er først en historie fortalt uden omsvøb, lige på og hårdt:

Papa

There was one september day
 but Papa worked too hard,
 first he crucified all the dandelions
 out in the yard.
 Then he screamed at Baby twice
 for throwing rocks at passing cars
 but Baby didn't listen
 so like a priceless work of art
 he got snatched by his Papa
 who then opened up the closet door
 and pushed the four-year-old down
 into the closet door.
 Baby cried "I'm sorry! I won't do it no more!"
 Papa said "Yeah, that's what this here is for!"

SMACK!

"Oh, Papa,
 SMACK! SMACK!
 Oh, Papa, Papa."

As the door closes
 Baby starts to cry:
 "Please don't lock me up again without a reason why!"
 Papa just went outside
 and pointed a shotgun
 up in the sky
 He said "Hell, I just loved my woman!"
 and then took aim and died.

BOOM!

Papa
 BOOM! BOOM!
 Papa, Papa.

- Primer, fra pladen "Come"



To faser

Jeg skelner mellem to arbejdsfaser i forbindelse med at skrive et rollespils-eventyr, den indadvendte og den udadvendte fase.

Den indadvendte fase er den periode, hvor man udvikler sine ideer til eventyret, laver research, skriver udkast efter udkast, får respons på sit arbejde via de første prøvespilninger, osv. I denne fase skriver man mest af alt til sig selv. Det gode ved den indadvendte fase er, at alt er tilladt, det hele flyder tilsyneladende og man har ingen forpligtelser. Først i det øjeblik, hvor man lover sit rollespils-eventyr væk til eksempelvis Fastaval, fanger bordet.

Den udadvendte fase er den fase, hvor man arbejder henimod det færdige produkt, det færdige lige-til-at-tage-og-spille-rollespils-eventyr. I denne fase skriver man til Fortælleren og via handouts og spilpersoner til spilleren. Fasen er hård, med meget kedeligt og hårdt arbejde, men om ens anstrengelser so far vil bære frugt, afhænger heraf. Hvis ikke man selv kan overskue sin fortælling fra start til slut, er det en banal konstatering, at det ikke lader sig gøre at gøre Fortælleren det forståeligt.

Dette essay beskæftiger sig udelukkende med den indadvendte fase, om kampen mellem forfatter og historie.

Hvad er en historie?

"I could tell you stories that would curl your hair, but I guess you've heard them already!"

- Charlie i "Barton Fink".

En historie foregår et sted, den har nogle personer, en konflikt og et højdepunkt. No mere, no less. I sangen "Papa" ovenfor er stedet hjemme hos far og søn, konflikten er faderens brug af vold mod sønnen og højdepunktet faderens selvmord.

Konflikten er historiens centrale plot, den energi der sætter handlingen igang og holder den gående.

Mere udbygget kan man sige, at en historie

- foregår i et tidsrum
- har mindst én person
- har et plot (konflikt)
- foregår et sted
- har et klimaks
- har et tema

Heraf følger, at man undervejs i skriveprocessen må honorere alle ovenstående krav for at have en færdig historie til sit rollespils-eventyr: Hvornår begynder og ender historien, hvem er med, hvad er konflikten, hvor foregår det, hvad er højdepunktet og hvad handler historien egentlig om (hvad er temaet)?

Tema: Den nøgne sandhed

Alle historier har et tema, selv det mest usle dungeon-scenarie. Jo før man gør sig klart, hvad ens histories tema er (dvs. hvad historien egentlig handler om), jo nemmere har man gjort det for sig selv i det videre arbejde. Hvis temaet, som i sangen "Papa", er "Slå ikke dine børn" eller noget lignende, og man står og mangler en ærkemodstander til spilpersonerne, er det oplagt at tage udgangspunkt i temaet, noget med at slå på børn. Det kan være manden, der bruger vold som argumentation



og selv har fået ræsk som barn, eller kvinden der ikke kan holde af andre mennesker, fordi hun fik bank af sin far. Det kan også være, at hele indledningsscenen skal skrives om, så den understreger temaet - det er jo ikke tilfældigt, at "Alien" starter ude i rummet i stedet for nede på Jorden eller en planet, vel?

Mange scenarieforfattere får nervøse trækninger i hele kroppen, når de stilles overfor spørgsmålet om, hvad deres scenarie egentlig handler om eller hvorfor, de skriver det. De forfattere, der ikke kan besvare det, får aldrig sammenhæng i deres historie; de får ikke formidlet historien til Fortælleren, der ikke kan viderebringe den til spillerne. Fortælleren må i stedet bruge sin egen erfaring som forfatter og spilleleder. Scenariet er uigenkendeligt, der er ikke engang sikkert, at forfatteren vil genkende sit eget scenarie, hvis han talte med en spiller, der just havde spillet det!

Sorg for at formulere et tema så tidligt som muligt, og hvis temaet ændrer sig undervejs, så acceptér det, men husk at justere hele historien.

Konflikt på 36 måder

Eventyret bør have én central konflikt, men kan sagtens have andre underliggende konflikter. Georges Polti lavede allerede i 1895 en liste over 36 konflikter ud fra et dybdegående studie af over tusind literære værker. Hans konfliktliste kan samtidig bruges som idégrundlag til temaer i historien. Her er et udpluk: Redning, Hævn, Forfølgelse, Katastrofe, Offer for ulykke, Oprør, Bortførelse, Gade, Had, Rivalisering, Utroskab, Drab. Se appendiks for yderligere eksempler.

Eventyrets struktur

Med kendskab til hvad en historie bør indeholde og til temaets tilstedeværelse, er man godt rustet til at kunne færdiggøre sit projekt. Ligesom man behøver overblik over historiens indhold, behøver man overblik, og især kontrol, over fortællingens struktur, dvs. hvordan den dramatiske udvikling foreløber. Det gøres nemmest ved at bruge en strukturmodel.

En historie har en begyndelse og en slutning. Ind imellem disse sker der så noget. Hvis både begyndelsen og slutningen er overbevisende, kan der nærmest puttes hvad som helst ind imellem. Som scenarieforfatter er man dog nødsaget til at tage sig lidt af "det indimellem", for eventyret afhænger også af, hvorledes spillerne lader deres spilpersonere reagere. De to værktøjer herunder minder meget om hinanden, og spørgsmålet er, om de i virkeligheden ikke er ens!!

Værktøj nr. 1: Den Klassiske Model

Den græske model for intrigen dramatiske struktur indeholder en begyndelse, en midterperiode og en slutning. Mellem hver af disse ligger et vendepunkt.

Begyndelsen

Indledningen der skal sætte stemningen og anslå temaet. Allerede her skal spillerne bibringes en fornemmelse af, hvad historien handler om. Den stemning, der anslås i begyndelsen, vil i de fleste tilfælde være hele scenariet igennem, så alene af den grund bør forfatteren være omhyggelig med sine virkemidler. Begyndelsen skal præsentere spilpersonerne for nogle muligheder, nogle valg de kan træffe, bipersoner de kan rollespille med og et miljø at færdes i. På dette tidlige tidspunkt afgøres det, om spillerne føler noget for historien eller blot sidder og spiller et spil.



Første vendepunkt

Et vendepunkt er et sted, hvor plottet ændrer sig, handlingen tager en ny vending eller konflikten antager en ny form. Alle gode film, tegneserier og bøger (og rollespils-eventyr!) indeholder flere mere eller mindre overraskende vendepunkter:

"Alien": monsterets forandring fra vaginal edderkop til fallisk gebis-snaffer. "Brazil": befrielses-scenen der i virkeligheden er tortur. "Reservoir Dogs": Mr. Orange er strisser. "Blood Simple": er der andet end vendepunkter i den? "Ækvators Kulde": gudernes fald. "Twin Peaks: Fire Walk With Me": FBI ansætter primært syrede typer. Jeg kunne blive ved.

Midterperioden

Nu er temaet, miljøet og stemningen etableret. Herefter er det tid til at lade handlingen udvikle sig, blive mere kompliceret. Spilpersoner skal i det mindste føle, at de har en fri vilje til at handle indenfor fortællingens rammer. Derfor er midterperioden den mest "løse" periode i scenariet. Meningen med midterperioden er kynisk at forberede fortællingen, og dermed spillerne, på slutningen.

Andet vendepunkt

Samme funktion som første vendepunkt. Hvis fortællingens stemning eller tempo skal ændres, så er det her, det gøres. Andet vendepunkt er i de fleste tilfælde det mest omvæltende vendepunkt; nu afsløres den sande morder, det var i virkeligheden ikke en guldskat men en fælde, hun havde en dobbeltgænger, osv. "Nattevagten" er et godt eksempel på, hvad der sker, når det afgørende vendepunkt (morderen er den tilforladelige strømer) kommer for tidligt. Resten af historien bliver langtrukket og kedelig, der er ikke flere store overraskelser tilbage.

Slutningen

Konflikten skal løses, temaet skal afsluttes, og det helst i et dramatisk højdepunkt, et klimaks. Spillerne skal kunne rede trådene ud og forstå, hvad der skete. Brikkerne falder til sidst på plads. Slutningen kan indebære, at intet herefter er som før, eller det modsatte: alt er tilbage i sin sædvanlige tilstand, roen er genoprettet.

Værktøj nr. 2: FASTA-WOOD-modellen

Denne model har hærget rollespilmiljøet i et par år, og heldigvis for det. FASTA-WOOD-modellen er en fem-punkts-model, hvor hvert plotpunkt ofte er en fastlagt scene, en "sluse" historien uævergørligt føres igennem. Hvordan man kommer fra det ene punkt til det andet, er mere frit. Denne model er en meget sikker metode til at afprøve, om historiens dramatiske struktur hænger sammen.

1. Anslag

Dette punkt slår, som navnet antyder, noget an. Det etablerer scenariets stemning og miljø og anslår allerede her temaet og den centrale konflikt, omend kun antydningvist. Tilsvarende modeller kalder dette punkt "krogen" eller "hook" af den grund, at spillerne her skal "fanges" af historien, så de ikke slipper den igen før til slut.

Anslaget etableres bedst som en scene, f.eks. en begravelsesscene hvor spilpersonerne er med. De skal senere efterforske den afdødes forhold. Hvis den afdøde ikke havde rent mel i posen, kan man



eventuelt lade et lille uheld indtræffe eller et uvejr bryde løs. Hvis det er svært at finde en motivation til sine spillere, kan anslaget starte *in medias res*, midt i begivenhederne, under et bombardement i Mellemøsten eller på vild flugt fra politiet i en bil.

2. Igangsættende plotpunkt

Nu skal historiens centrale konflikt gøres klar for hovedpersonerne, og der skal være en overbevisende motivation for spillerne og deres spillere til at ville løse den. Konflikten, og dermed plotter, er den røde tråd historien igennem, og hvis spillerne ikke køber den nu, så gør de det aldrig.

Måden at gøre det på kan være at placere spillerne i en livstruende situation, de så skal undslippe fra, eller som Mads Lunaus effektive motivation i "Et Studie i Ondskab": vær med i forsøget, eller vi rænder for den elektriske stol, du sidder på!

Andre forfattere lader deres spillere være professionelle, så det simpelthen er deres job at løse problemet.

Motivationen kan være mindre iøjnefaldende, men det kræver meget grundige spillere (og gode spillere!), hvis man eksempelvis vil have dem til at hævn en familiemedlems død, eller hvis man vil have ellers loydlige personer til at begå kriminalitet for at opnå et mål.

Forfatteren er til en vis grad ude over problemet, hvis hun har startet *in medias res*; i så fald er spillerne allerede inde i konflikten, den skal blot formuleres, så spillerne forstår baggrunden for den.

3. Vendepunkt

Samme funktion som andet vendepunkt i den klassiske model. Den centrale konflikt antager en ny form, tager en uventet drejning, modstanden får et nyt ansigt. FASTA-WOOD-modellen er, ligesom flertallet af amerikanske film, tilbøjelig til at kræve et meget overraskende vendepunkt - det er næsten blevet en konvention i vestlig fortællerteknik. For eksempel scenen hvor spillerne får hætten af skurken, som de tror, de ved hvem er, men det er ministeren! Eller en gennemrodning af advokatfirmaets regnskaber, der viser, at firmaet blot er et skalkeskjul for narkohandel. Vendepunkter skal være der i mere eller mindre bombastisk form.

4. Point of No Return

Historien nærmer sig sin slutning, fornemmelsen af at være tæt på løsningen melder sig. Spillerne skal herefter kunne ane enden på det hele. Punktets navn hentyder til den situation, som hovedpersonerne er i på dette tidspunkt i historien: de har påvirket begivenhederne i en sådan grad, at det ikke længere er muligt at bakke ud.

Populære PoNRs er dem, hvor spillerne udløser noget, der ikke kan stoppes - branden i det gamle bibliotek, en bombe eller verdens undergang.

Her skal en vigtig konvention nævnes: efter PoNR må der ikke optræde noget nyt i historien, altså ingen hovsa-løsninger med "det var butleren, der gjorde det". Hvaffor en butler?? Gode forfattere indgår den slags fejl, og hvis man står i en situation, der kræver en ny biperson for at løse scenariet, så er det jo bare at gå tilbage og introducere ham/hende tidligere i historien. Efter dette punkt er der ikke flere overraskelser tilbage, det vides hvordan konflikten kan løses, hvem skurken er og hvordan han/hun kan bekæmpes.



5. Klimaks

Den store afsluttende scene hvor alt falder på plads. Den centrale konflikt, og eventuelle mindre konflikter, løses, ganske som i den klassiske models slutning.

Måske står spillerne for første gang ansigt til ansigt med modstanderen, som de hele historien igennem kun har set på billeder eller hørt om. Jo bedre historien er skruet sammen, jo mere hader spillerne modstanderen, jo bedre bliver klimakset og jo bedre er følelsen, når scenariet er færdigt.

Mange spillere tænker på slutningen, når de tænker tilbage på scenariet, så skuf ikke spillerne hvad enten spillerne overlever eller ej.

Anvendt litteratur

"At skrive historier" af Eva Tverskov, Dansk Lærerforening 1992.

"Storytelling - konsten att berätta effektivt" af Michael Petersén og Gunilla Jonsson, CENTURION Nr. 3/ august 1994.

"Eventyrets Aspekter" af Paul Hartvigson, ikke offentliggjort essay.

"Temaets teknik" og "Den dramatiske model" af Troels Chr. Jacobsen, indeholdt i kompendiet til Fastaval 94's scenarieforfatter-weekend.

Appendiks

Konflikter til brug i rollespils-eventyr

"Lånt" fra Paltis liste over 36 konflikter

Jeg har udvalgt et antal konflikter og givet et par eksempler på brug af konflikterne i scenarier. Konflikterne kan bruges i hvilken målestok det skal være, lige fra helt personlige indre konflikter til samfund- og livstruende ditto.

Hævn for en forbrydelse:

- En mand får sine kone dræbt af indbrudsstyve. Han jager dem alle til døden. Spillerne kunne eventuelt være tyvene!
- En kvinde bliver falsk anklaget for mord. Hun frifindes og hævner sig på anklageren. Måske er hun virkelig morder.

Førfølgelse:

- Spillerne er fredløse i et samfund. De må slippe væk eller bevise deres uskyld.
- En gruppe unge terroriserer andre bilister ved at forfølge dem i bil. En dag er de selv de forfulgte.

Katastrofe:

- En demonstration opløses af politiet. Pludselig lyder der skud mod mængden.
- En mands forældre omkom i en togulykke, og nu er han overbevist om, at også han vil miste livet på samme måde.

Dristigt forehavende:

- Gruppen sniger sig ind i fjendens lejr for at fremskaffe et eller andet viralt.
- Den lille flok skomagervende bekæmper dragen.

Gåde:

- Arvinger skal løse en gåde for at få del i arven.
- Der sker mystiske dødsfald på rumstationen. Hvem eller hvad skyldes de?

Had:

- To søskende hader hinanden som pesten og bejler begge til forældrene.
- En dreng bliver hadet af sin mors tidligere mand.

Skandale:

- Direktøren for det multinationale selskab er til små drenge.
- Myndighederne i et land er involveret i kriminelle anliggender.

Ofring af sine nærmeste:

- Prinsessen lover sin førstefødte væk til troldmanden.
- En piges mor er skyldig i en forbrydelse. Pigen angiver moderen til myndighederne.

Konflikt med sin tro:

- Præsten finder ud af sin kirkes dubiose transaktioner. Han kommer i et dilemma: skal han afsløre det eller redde menighedens værdighed?
- En gudsfrugt person gør noget umoralsk. Gud himself hævender sig!



Redskaberne

- en funktionalistisk indgangsvinkel

af Ask Agger

Hovedet roder med skøre ideer, seje filme citater, stemningsfulde soundtracks, gamle darlings og episke scener. Et kalejdoskopisk sammenkøbt bobler i kraniet og tigger om at blive formidlet.

Mit indslag handler om at lægge et perspektiv, så man opfatter et scenarie som en maskine eller en proces. Med fokus på hvert enkelt delelements funktion ser vi på scenariet som en serie redskaber, der gennem samarbejde skal skabe et slutprodukt.

Begrebsafklaring - bare så vi er enige om, hvad vi snakker om

Spilpersonerne:

Det værktøj, spillerne har at arbejde med. Spilpersonerne er det perspektiv, som spillerne opfatter fortællingen igennem.

Bipersonerne:

Spillelederens væsentligste redskab. Bipersonerne skal tilpasses spilpersonerne og være nemme at leve sig ind i og spille for spillederen.

Rammer eller setting:

De omgivelser og ydre rammer, som fortællingen udspiller sig i. Her indgår geografi, tidsmæssig placering, teknologisk niveau, etc. Hele scenariet skal være konsistent med rammerne, ellers brydes illusionen.

Plot og idé:

Indholdet af din fortælling. Det er plottet, der giver scenariet *drive* og skaber motivation.

Stemning og beskrivelser:

Igennem sine beskrivelser skaber spillederen en stemning. Stemningsbeskrivelserne er et andet væsentligt instrument, spillederen har at arbejde med.

Målsætningen:

Du skal have en fast målsætning med dit scenarie. Du skal vælge, hvad du ønsker at give spillerne og spillederen. Er det et inderligt budskab, en stemning eller blot seks timers afslappende morskab. Ingen målsætning er bedre end en anden. Pointen er, at du skal finde målet med dit scenarie og huske det.

Nu kan du betragte scenariet som en maskine med det formål at skabe et produkt, der passer til din målsætning. Alle delelementer (spilpersoner, bipersoner, etc.) må afvejes og vurderes i forhold til denne målsætning. Sagt på en anden måde skal alle delelementer være funktionelle i forhold til målsætningen.



Maskinmodellen

En traditionel fortælling kan betragtes som et slutprodukt. Her tænker jeg på bøger, film, tegneserier, etc. Publikum kan selvfølgelig få forskellige oplevelser og budskaber ud af fortællingen, men den er tilendebragt og afsluttet. Det er produktet, der er afgørende. Den forudgående proces er uden betydning for det almindelige publikum.

Rollespil er anderledes. En fortælling til rollespil, et scenarie, er ikke et færdigt produkt. Det er en opskrift eller brugsvejledning, som forfatteren giver sit publikum i hænderne. Det er publikummet, spillerne og spillederen, der gennem en proces arbejder sig frem til produktet. Forfatterens opgave er at udstyre publikummet med de rigtige redskaber.

Det er svært at lave gode redskaber

Først og fremmest skal redskaberne kunne bruges uden væsentlig indlæring eller særlige forudsætninger. Scenariet skal kunne læses og bruges af både forstokkede gamle spilledele med årelang erfaring og af unge energiske keepers. Spilpersonerne skal kunne bruges af forskellige typer spillere, - både blåøjede ungdomsskoleelever og gamle travere med cola-maver skal være i stand til at leve sig ind i personerne og agere ud fra deres perspektiv.

Redskaberne skal være anvendelige. Det enkelte redskab skal som helhed være konsistent og brugbart. Der må ikke være funktionsfejl, der ødelægger redskabet.

Hver spiller skal have en spilperson, der hænger sammen som en helhed. Baggrund, personlighed og praktiske oplysninger skal være konsistente og passe sammen. Spilleren skal ud fra beskrivelsen kunne forstå sin person og bruge denne. Alt arbejdet er spildt, hvis dine dybdepsykologiske personlighedsbeskrivelser er gjort uforståelige af dit fantasifulde og ornamenterede sprog, der desværre er ulæseligt. Ligeledes skal bipersonerne være velkonstruerede og fortællingens rammer gennemarbejdede. Hvis illusionen brydes, kommer der grus i maskineriet.

Redskaberne skal kunne samarbejde. Det er interaktionen mellem de forskellige delelementer, der skaber det færdige produkt. Spilpersonerne skal have et plausibelt og interessant forhold til hinanden. Ligeledes skal de kunne indgå i et samspil med bipersonerne. En modig ridder, der frygter far, er uinteressant, hvis der ikke optræder far i scenariet. En afdanker detektiv med en svaghed for kvinder forudsætter en femme fatale for at have mening.

Redskaberne skal skabe det ønskede produkt. Selv om du som scenarieforfatter ikke kan diktere slutproduktet, har du muligheden for at påvirke dette. Igennem redskaberne skal du formidle budskab, morale, tema eller stemning til spillerne og spillederen. Det letteste er at diktere handlingen med fast hånd. En solid krog i mæsen og så derudad...

Problemet er, at rollespillet udvandes til fordel for ren historiefortælling. Det er hyggeligt at få klist op, men det er ikke rollespil. Efter min mening ligger en scenarieforfatters udfordring i at formidle sit budskab uden at overtage processen. Et godt scenarie skal være så velkonstrueret, at publikum af sig selv skaber et produkt, der lever op til din målsætning. Det vil sige, at de efter spillet sidder tilbage med de tanker og fornemmelser, som du har planlagt. Det er meget svært at formidle et budskab på denne indirekte måde, men så meget desto større er nydelsen, når det lykkes.



Interaktion

Her er en oversigt over de områder, hvor bestanddelene samarbejder. Samarbejdet (interaktionen) kan opfattes som forholdet mellem en skrue og en skruetrækker. Hvis skruetrækkeren ikke passer til skruen, så fungerer lortet ikke - det er ikke funktionelt. På samme måde skal de forskellige bestanddele i et scenarie passe sammen.

Det hele er meget logisk og gammel vin på nye flasker, men brug det alligevel som en checkliste. Mange scenarier kunne være blevet bedre, hvis forfatteren havde tænkt grundigere over elementernes samspil. Dette gælder blandt andet for alle mine scenarier.

Spilperson overfor spilperson:

Personerne skal passe sammen. De skal give hinanden modspil og have følelser for hinanden. Hvad binder dem sammen, og hvor er der konflikter?

Spilperson overfor biperson:

Bipersonerne er spillerens alter ego. Modspil, følelser og relationer er væsentlige. Ud fra spilpersonernes perspektiv skal bipersonerne give mening.

Spilperson overfor plot:

Personerne skal have en aktiv rolle i fortællingen. De skal have en motivation.

Spilperson overfor rammer:

Personerne skal have en mening om og et forhold til settingen eller rammerne. Hvordan forholder de sig til tiden og stedet? Spilpersonernes verdensopfattelse.



Her kan du læse om, hvordan du skriver eventyr til rollespil.

En tekst er en løgn, der beskriver en sandhed.

Dette er en tekst.

Kampen mod teksten

af Paul Hartvigson

1) En god tjener og en farlig herre...

(Konstaterende fase; tekster er farlige)

Forfatteren af eventyr til kongresser skal formidle sin inspiration til spillerne i form af et eventyr. Men på vejen fra din idé til spillernes oplevelse lurer en farlig fjende: teksten.

Det er lige så sikkert som, at eventyrets helt skal bekæmpe fjender og gennemgå strabadser for at vinde prinsessen og 50% af kongeriget. Kampen er svær og farlig. For ligesom i eventyret, er fjenderne i virkeligheden udtryk for heltens egne mørke sider.

Så når du formidler din idé gennem en tekst, skal du kæmpe med dig selv - og vinde - for at klare opgaven.

Om denne tekst

I artiklen bruger jeg eksempler fra mit eventyr "Tid til at Høste", der blev bragt i Fønix 4. Det er skrevet ifølge de modeller, jeg demonstrerer nu og ved scenarie-weekenden.

Den retoriske model:

Jeg bruger den retoriske model i artiklen - som den også er bygget op efter. Her er et resumé:

- 1) **Konstaterende fase** - Når man finder ud af, at man har en opgave.
- 2) **Definerende fase** - At finde ud af hvad opgaven indebærer.
- 3) **Argumenterende fase** - At overveje måder at arbejde på.
- 4) **Advokerende fase** - At vælge en fremgangsmåde.

En scenarieforfatter går igennem følgende faser: 1) at få inspiration til at lave et eventyr; 2) at finde ud af hvad eventyret egentlig går ud på; 3) at planlægge hvordan eventyret skal skrives som tekst; 4) at skrive eventyret.

For artiklen her er faserne i argumentationen: 1) Tekster er farlige, fordi 2) De "tager magten" fra forfatteren. Derfor 3) skal man først finde ud af, hvad teksten skal kunne. Så kan man arbejde sikkert og struktureret. 4) Derfor skal man overvinde sine egne kunstneriske nykker og acceptere at scenariskrivning også er et håndværk.



2) Tekstens lumske natur

(Definerende fase - hvorfor tekster er farlige)

Du skal altså skrive en tekst. Men teksten er ikke eventyret. Den er en nøgle til eventyret. Men det at skrive er en frygtindgydende opgave. Mange forfattere bliver rodet ind i kampen med teksten og glemmer eventyret. På den samme måde som ridderen kunne glemme alt om prinsessen, han skal befri, fordi dragen er så stor - så frygtelig og så snedig.

Det er nemt at komme igang med at skrive. Bogstaverne flyder fra dine fingre og bliver til ord, sætninger, afsnit og sider. Men kun med stort held kan du skrive eventyret, som du vil. Langt de fleste gange vil teksten volde dig problemer. Enten kører du fast, eller også løber teksten af med dig.

Det sidste er det farligste. Teksten bliver rodet - eller den kan give udtryk for andet end det, du vil have den til. Med overraskelse oplever du spilledernes forvirring og spillernes skuffelse. Hvis du til gengæld kører fast, er det tegn på, at du har mærket, der er noget galt. Så er det tid til at trække sig tilbage og få overblik - istedet for at presse frem på trods af dine dårlige fornemmelser.

Teksten kan også blive dårlig af andre grunde. For eksempel hvis eventyret bliver væk i redegørelser for plot og tema. Teksten skal ganske vist give udtryk for dine geniale ideer - men den skal gøre det gennem eventyret.

Våben i kampen

Forberedelse og omtanke er dine våben i kampen mod den farlige tekst.

Skriveprocessen kan deles op i flere faser. Jeg skriver mest om fase 3 og 4.

I) **Fastsæt målet:** Definér den grundlæggende idé og struktur i eventyret.

II) **Forbered eventyret:** Fastsæt de elementer, der skal indgå i eventyret og deres formål - skriv synopsis.

III) **Planlæg teksten:** Find ud af, hvor disse elementer skal beskrives - opdelt i klare afsnit og underafsnit - skriv disposition for teksten.

IV) **Skriv:** Skriv de enkelte afsnit et for et.

V) **Rediger:** Ret fejl. Fyld ud og skær bort, hvor det behøves. Lav smukke omskrivninger.

Resultatet er en tekst, der kan bruges. Så kan du bruge den tid, du har tilbage, på at finpudse teksten.

3) Del og Hersk (tekstens hovedafsnit)

(Evaluerende fase: om at temme teksten)

I) Fastsæt målet

Du skal vide, hvad du vil skrive, før du går igang. Eventyret i dit hoved - og i dine nedkradsede noter - skal skrives ind i teksten. Først skal du have overblik over hele din inspiration.



For det første bør du skrive en meget kort beskrivelse af ideen. Troels Jacobsen foreslog en en siviliner - en beskrivelse af eventyret i seks korte sætninger, der viser, hvordan den udvikler sig i helt overordnede træk. Her skal det fremgå, hvordan spilpersonerne indgår i historien.

Derpå kan du lave diverse oversigter til at overskue eventyret - flowchart, tidslinie, oversigtskort, plan over dramatisk struktur, osv.

Endelig kan du lave en ordliste med alle de bipersoner, steder, begivenheder, som du vil have med i eventyret. I løbet af arbejdet kan du tilføje nye navne, steder og folk - med en kort beskrivelse, som de dukker op.

Slutresultatet af denne fase er et overblik over, hvad teksten skal indeholde, når den bliver skrevet. Hvis du begynder at skrive fra løse ideer og brudstykker, risikerer du, at teksten løber af med dig for alvor.

II) Forbered eventyret.

Nu skal du få alle dine noter og optegnelser til at hænge logisk sammen. Det skulle udmunde i en synopsis, der beskriver alle væsentlige dele af eventyret.

Synopsen skal fylde ca. 2 sider og er det fundament teksten skal konstrueres på. Den skal svare på følgende spørgsmål:

Tekniske spørgsmål: System, regler, niveau.

Genre/stemning: Hvad er den, og hvordan formidles den til spillerne

Budskab: Hvad er det, og hvordan serveres det til spillerne.

Spilpersoner: Hvordan introduceres de til handlingen.

Udvikling: Hvordan udvikler handlingen sig mere præcist - ca. seks linier pr. scene.

Når du skriver synopsis, skal du overveje, om du er tilfreds med dine ideer, som de er. Det er sidste lejlighed til at skifte fx. genre eller spilpersoner ud - uden det bliver et stort arbejde.

Du vil nu være parat til at planlægge teksten.

III) Planlæg teksten (hovedafsnit i hovedafsnittet)

Nu kommer det omfattende arbejde med at planlægge, hvordan teksten skal være. Her skal du bestemme følgende:

Opdeling i afsnit og scener.

Rækkefølge af afsnit og scener.

Detaljeringsgrad i beskrivelsen.

NB. I gennemgangen lørdag, vil jeg vise vise og forklare de flowcharts, jeg brugte til at konstruere teksten på "Tid til at Løste", samt min endelige disposition.

Opdeling

Den overordnede struktur kan etableres ved brug af flowchart og dramatisk model. Hvis eventyret er simpelt i sin opbygning, er det alt, hvad der kræves. Indeholder det derimod flere muligheder for taktiske valg fra spillerne, er det på sin plads med et udbygget flowchart. Dette kan vise mulighederne for at spillerne tager forskellige veje gennem eventyret.



Afsnit skal også opdeles efter deres formål. Et stykke, der mest indeholder handling, skal skrives adskilt fra et andet afsnit, der især beskriver et sted.

Eksempel: I "Tid til at Høste" er der et langt stykke, der foregår i og omkring landsbyen Arxani. Det er opdelt i tre forskellige afsnit:

Afsnit 7, der beskriver byen og dens beboere.

Afsnit 8, der beskriver hændelser under eventyret - og hvordan byens beboere er inddraget og reagerer på dem.

Afsnit 9, der beskriver byens helligdom. Herunder et muligt klimaks for eventyret.

Hvis alle tre dele var skrevet ud i én køre, ville afsnittet nemt blive totalt uoverskueligt.

Rækkefølgen: Den røde tråd

Teksten bør så vidt muligt forløbe i samme rækkefølge, som eventyret kan tænkes at gøre. På den måde vil teksten give læseren en logisk fornemmelse af eventyrets muligheder. Du kan tegne den røde tråd gennem dit flowchart - den sandsynlige rækkefølge, handlingen vil foregå i. Dette bør også være rækkefølgen i teksten.

Eksempel: I "Tid til at Høste" kommer personerne gennem byen Arxani tidligt i handlingen. Men det er sandsynligt, at de først vil blive interesserede i byen senere. Derfor nøjes jeg med en kort beskrivelse af byen i scene 3 og vender med at beskrive den til scene 7-9.

Når du kortlægger tekst-skrivningen kan du nøjes med at antyde og henvide til senere og tidligere afsnit.

Begynd med begyndelsen

Teksten skal give en fornemmelse af eventyret. Derfor skal den komme frem til selve eventyrets begyndelse hurtigt. Det er godt med synopsis, noget om stemning, baggrund osv. Det bør ikke fylde mere end 1-2 sider i starten. Men når de vigtige forudsætninger er kort fortalt, skal selve eventyrets tekst gå igang hurtigt og sikkert. Eventyrets forløb skal stå klart frem, og ikke tynges af betragtninger om tema, baggrund og plot.

Besværlige afsnit at placere

Gennemgående oplysninger om stemning, baggrund, spilpersonernes reaktioner osv. skal være antydet i forvejen og have en beskrivelse på passende steder - også selvom de ikke passer ind på noget specifikt sted i handlingen.

For eksempel kan beskrivelsen af en vigtig biperson og hans reaktioner placeres på det punkt i handlingen, hvor de spiller ind. Dette afsnit ville virke forvirrende i starten, og det ville mangle, hvis det var en efterskrift. Den røde tråd kan også spaltes op i afsnit som beskriver flere muligheder - fx. "Tre måder at få adgang til radiostationen på".

Disposition:

Når du har planlagt rækkefølge, kan du sætte en disposition op. Her kan du tage stilling til 1) opdeling i underafsnit. 2) disse underafsnits længde: detaljeringsgrad.



Underafsnit

De enkelte scener eller afsnit er sikkert ret lange, og kan være uoverskuelige at skrive. Men de kan nemt opdeles i mindre enheder. Alle vigtige elementer i et afsnit skal have deres eget underafsnit. Nogle af disse afsnit kan dog slås sammen.

Eksempel: Beskrivelsen af landsbyen i "Tid til at Høste" er et afsnit (afsnit 7). Teksten opdeler det i følgende under-afsnit:

Beskrivelse af byens udseende og stemning

Beboerne i almindelighed

Udvalgte beboere og steder, inkl. en referencer til afsnit 9 - Helligdommen.

"Kornets Sønner", en gruppe der er særlig vigtig for handlingen.

Detaljeringsgrad

Det er nemt at gå i detaljer - alt for nemt! Der kan komme meget godt ud af at lade fantasien råde, mens du skriver. Men det er farligt at begynde at brodere, hvor du nu kan - blot fordi man ikke kan finde ud af at gå videre. Du kan bestemme detaljeringsgraden for hvert underafsnit i dispositionen.

Forskellige detaljeringsgrader er:

Nøjagtig: Konkrete beskrivelser af alle detaljer (fx. vigtige spor).

Udførlig: Alle vigtige detaljer er med (fx. direkte tale)

Detaljeret: Beskrivelse med nogle konkrete elementer

Overfladisk: Beskrivelse via en enkelt detalje eller nogle få beskrivende ord.

Summarisk: Når noget nævnes "i forbigången"

Du skal vælge detaljeringsgrad med omhu - til at etablere stemning, til at forklare vigtige ting i plottet - samt til at inspirere spillelederen til at visualisere og selv kunne beskrive. Hvis du går i detaljer med uvigtige ting, skjuler du de vigtige.

I "Tid til at Høste" handler afsnit 3 - "Velkomster" - om ankomsten til den dal, hvor eventyret foregår. Den er opdelt i følgende underafsnit med forskellige detaljeringsgrader:

1) Første blik på dalen - detaljeret med konkrete beskrivelser af, hvad folk ser (det er vigtigt for stemningen)

2) En plotmæssig note om dalens forhandelse - overfladisk med en grundskitse af forhandelsens art (Detaljeret beskrevet i et senere afsnit). Dette underafsnit er dog vigtigt, og blev derfor fremhævet i layoutet.

3) En kampscene - detaljeret med beskrivelse af, hvordan kampen begynder - og overfladisk beskrivelse af dens senere forløb. Spiltekniske oplysninger var detaljerede, men ikke udførlige (af pladshensyn).

4) Ankomst til byen: Overfladisk men med en enkelt konkret beskrivelse til at sætte stemning. Der nævnes nogle steder og beboere - iøvrigt henvises til et senere afsnit.

5) Ankomst til herregården - det primære mål for eventyrernes rejse: Detaljeret beskrivelse af selve ankomsten (sætter stemning). Husets forfaldne stand antydes summarisk, da det beskrives i et senere afsnit. Mødet med husets herre er udførligt beskrevet, da han er den centrale biperson. Sidste del af stykket er nøjagtigt beskrevet. Her får spilpersonerne deres opgave præsenteret.



Den færdige disposition

Med valg af detaljeringsgrad har du også delt teksten, før du går igang med den - i underafsnit af overskuelig størrelse. Dispositionen er din endelige slagplan til kampen mod teksten. Følg din slagplan!

Kill Your Darlings

På dette tidspunkt vil du også opdage, at nogle af dine oprindelige ideer ikke har fundet plads i den logiske sammenhæng. Det er fordi, de ikke hører hjemme der. Det er de såkaldte darlings. Og dem skal du selv slå ihjel. For tager du dem med i kampen mod teksten, vil den føle tekst tage dem som gidsler og tvinge dig til at kæmpe på sine vilkår!

IV) Skriv teksten

Nu er arbejdet opdelt. Og dermed er du godt rustet til kampen mod teksten. Med en disposition i hånden kan du skrive teksten i den rækkefølge, du har lyst til. Du står frit til at gå igang midt i. Du vil kunne se, hvor du skal gå i detaljer, og hvor og hvilke afsnit du skal henvise til.

Hvis du alligevel har problemer med nogle af stykkerne, er det nemt at lave dem om, uden at det får konsekvenser, som du ikke kan overskue.

Detaljer

Detaljer giver teksten liv. Det er i detaljerne, at eventyret kommer til syne i teksten. Derfor skal detaljerne være levende og konkrete. En beskrivelse med mange ord og forklaringer kan måske give et dårligt billede af den der væse sagfører. En kortere beskrivelse, der siger "han taler meget dæmpet, mens hans fingre uroligt fumler ved et glas" er stærkere.

Du skal ikke gå i fuldstændige detaljer, medmindre det er vigtigt. Det kan binde spillederen. Men et par velvalgte detaljer giver læseren lejlighed til at bygge videre i sin fantasi. "Estevan ankommer i sin gamle lyseblå Volkswagen, som han er meget stolt af". Et par detaljer sætter læserens fantasi igang. Et væld af detaljer viser, at du anser ham som idiot.

Skabeloner til underafsnit

Nogle afsnit er nemme at skrive. Men i andre tilfælde svigter inspirationen. Jeg kan anbefale at skrive enkelte afsnit over en skabelon. Den består af de punkter, der skal med i beskrivelsen.

Scener kan opdeles i forskellige typer - alt efter om de primært beskriver steder, begivenheder, stemninger, osv. Jeg vil beskrive en skabelon for et underafsnit, der lægger vægt på handling. I gennemgangen vil jeg vise skabeloner for andre slags scener også.

Skabelon for et begivenheds-afsnit

Indgang: Hvordan man kommer frem til scenen (forudsætninger)

Start: Hvordan handlingen går i gang

Stemning: Hvilke følelser skal skinne igennem - evt. reaktioner fra spille-personer

Handling: Hvad der nærmere sker (kan opdeles i flere punkter)

Personer: Hvem der er tilstede - hvordan de reagerer

Udgang: Hvor scenen fører hen.



Ved at skrive et par linier under hvert punkt, skriver du faktisk scenen. Det er måske ikke velformuleret. Men det er der. For det meste kan du bruge punkterne i skabelonen som en checkliste til senere.

Tænk eksempel (overfladisk beskrivelse):

Indgang: Personerne følger Estevan, når han forlader selskabet

Start: Han kører ned til havnen.

Stemning: Det er aften. Havnen er mørk, og skibene ligner store sovende dyr.

Handling: 1) Der er et checkpoint, som personerne må bestikke sig igennem eller snige sig udenom. 2) Estevan går ombord i M/S Ahmed Ustabil.

Personer: Ingen (se senere).

Udgang: De kan følge Estevan til skibet. Hvis de mister ham, er skibet det eneste fra Mellemosten, hvilket burde give dem et spor.

Det er grundformen. Man kan så pille "stilladset" væk og skrive sætningerne sammen. Man kan omformulere og flytte enkelte sætninger. Det kunne give et resultat som:

Estevan sætter sig ind i sin Volkswagen. Han kører hurtigt ned til havnen, hvor han viser et kort ved vagtposten og bliver lukket ind. Personer uden papirer bliver vist tilbage, medmindre de bestikker vagten. Det er dog også muligt at snige sig over hegnet.

Havnen er mørk, og kraner og skibe ligger som store farlige dyr, der søger en urolig søvn. Hvis personerne har brugt for meget tid på at komme ind, er Estevan forsurendet. En hollandsk sømand har dog set ham gå ned til den marokkanske coaster M/S Ahmed Ustabil - "den rustne dødssejler", som han kalder den. Dette er det eneste skib fra en arabisk land, hvilket kunne vække personernes mistanke.

Bemærk at "Ingen" under personer betyder, at der ikke introduceres nogle nye personer af vigtighed, og at Estevans reaktioner sikkert er forudsigelige. Den hollandske sømand er ikke en person, men en plot-funktion: han kan vise spillerne vej - og kan antyde noget om skibet, som der kan bygges videre på i næste scene.

Der er også andre håndværks-greb du kan udsætte teksten for i denne fase. Men en sans for detaljer og klart opbyggede underafsnit gør teksten levende og overskuelig. Og det giver læseren lyst til at spille eventyret.

V) Redigering

Når alle underafsnit er skrevet, har du en tekst, der næsten er komplet. Forhåbentlig er der så tid til at gå det igennem og:

- sørge for at underafsnit og afsnit hænger sammen.
- rette fejl.
- skrive om i et smukt sprog.

Her kan du få afløb for dit kunstneriske håndslag. Og det må du selv finde ud af.



4) Konklusion

(Afkørende fase: Kamp kampen)

Hvor er heltmodet - den geniale kunstner - de ensomme natretimer - henne i denne velordnede håndværksmæssige proces? Den salige weltsehmerz ved at være scenarieforfatter. Scenarie-forfatter - denne uskønne ordsammensætning, der dog udtales med et romantisk suk blandt århusianske pseudo-intellektuelle.

Vi har alle en pervers stolthed ved at arbejde på vores genialitet alene - en modstand mod metodisk forberedelse som noget ukunstnerisk. Men dårlig forberedelse gør arbejdet svært og lidelsesfuldt, når genialiteten slår fejl. Kunstnere lider sgu' nok i forvejen. Der er ingen grund til, at de også skulle lide, når de arbejdede.

Derfor er det med kunstneren som med helten i eventyret. Han må gennemgå mange lidelser, før han kan skabe værket eller vinde prinsessen. På sin vej mod målet møder han mange fjender. Og de farligste af disse fjender bor i ham selv - stolthed, døvenskab, kujonagtighed, arrogance. Disse fjender - særlig stoltheden - vil du møde på din færd.

Og hvis du har planlagt din færd, og har udstyret i orden, så vil du kunne vinde i kampen med teksten - og med dig selv.

God kamp!

—ooOoo—



Det appetitlige scenarie

af Kristoffer Apolla

Scenarier er som spegepølser: Hvis man holder nok sminke på dem, er det fuldstændig umuligt at gennemskue, hvad der er i dem - og derved kan man narre de fleste spillere til at synes, et scenarie er appetitligt.

Dermed er succesen så godt som hjemme. Hvis spilleren kan lide dit scenarie, møder han glad og velforberedt op og giver spillerne alt, hvad han har. Og så er der en god chance for, at de også bliver glade for dit scenarie.

Derfor er det vigtigt at huske på, at **det er spilleren, du skriver dit scenarie til - ikke spillerne.** Det er kun spilleren, du taler til i scenarieteksten. Spillerne får ikke andet end personark og handouts at se.

Spillederen er altså nøglen. Det er ham, du skal overbevise om, at du selv synes, dit scenarie er fedt. Du kan gøre det ved at sminke din halvfærdige idé med stilfuldt layout og flotte tegninger - så han ikke opdager hullerne i plottet. Eller du kan gøre det ved at lægge layoutet og tegningerne til, fordi du virkelig synes, dit scenarie er utroligt fedt. Det sidste er selvfølgelig at foretrække.

Naturligvis skal du sørge for at få selve scenariet - plottet, personerne, og så videre - til at fungere, før du går igang med den flotte finish. Men **der skal også være tid til at kæle for detaljerne;** husk på det, når du lægger din tidsplan for arbejdet med scenariet.

Hvis du ikke har tid til at lægge den sidste hånd på scenariet (fordi du har overskredet deadlines og den scenariensansvarlige hænger i røret hver dag), giver det bagslag. Det hjælper ikke noget, at du har lavet verdens mest geniale plot, hvis spilleren ikke kan finde rundt i det, fordi dit scenarie er ét stort rod. Men hvis du derimod har lavet et godt plot og fået det sat overskueligt op med et pænt layout, er du næsten sikker på, at spilleren vil tænke "Fedt! Det glæder jeg mig til at kore", når han læser dit scenarie.

Især overskueligheden er noget, du skal have i bagehovedet, når du laver den endelige udgave af scenariet. Der er en række ting, der nærmest skal være i ethvert godt spiltraf-scenarie. Hvis de er der, har du lagt den vigtigste sminke over din tekst - for så kan spilleren finde rundt i den:

Det første, han skal se, er selvfølgelig scenariets **forside**. Den skal helst udtrykke scenariets stemning og tema, så læseren får en idé om, hvad han går ind til. Det kan gøres både med tegninger og med store bogstaver - det afhænger af, hvad for et scenarie, det er. Men det er vigtigt, at du tænker over, hvad du laver - med en god forside viser du spilleren, at du tager dit scenarie alvorligt. Og så gør han det sandsynligvis også.

En **indholdsfortegnelse** er også en absolut nødvendighed. Ellers kan man jo ikke finde rundt i scenariet.



Og personligt synes jeg, at **credits** er ret vigtige. Du skal selvfølgelig have dit navn på med store bogstaver. Og igen: Hvis du takker forskellige mennesker for at have givet ideer, prøvespillet, tegnet, eller på anden måde hjulpet med scenariet, viser du, at der ligger et stort stykke arbejde bag. Og det vil spillederen tage alvorligt.

Du bør give din adresse og/eller telefonnummer, så folk ved, hvordan de kan få fat i dig, hvis de har spørgsmål til scenariet.

Så er det på tide at fortælle, hvad scenariet handler om. Det vil sige præsentere scenariets **tema**, det man også kan kalde din **idé** med historien. Fortæl hvorfor du har skrevet det her - og hvad der er den røde tråd. Det behøver ikke at fylde ret meget.

Et eksempel: *'Et Studie i Ondskab'* handler dybest set om det ansvar, man har som *spilleleder* overfor sine *spilleres virkelighed*. - den første linie i "Et Studie i Ondskab" af Mads Lunau Madsen.

Herefter har spillederen brug for et **kort handlingsreferat**. Du skal servere plottet, så han bliver fanget af det, og sætte ham så grundigt ind i historiens baggrund og personer, at han ikke får problemer med at forstå resten af teksten. Desuden skal spilpersonernes indgangsvinkel være klar lige fra starten - og du gør historien lettere at forstå, hvis du allerede her giver et bud på en sandsynlig slutning.

Med andre ord: Du skal skrive alt det vigtige i scenariet så kort som overhovedet muligt - helst på en side eller to. Dette er måske den allersværeste del af scenariet at få has på, for det er her, du får at se, om din historie er overskuelig.

Nu har du præsenteret historien i store træk, og derefter er det så på tide at gå i detaljer. Den **første scene** er ekstremt vigtig. Hvis du ikke får fat i spillerne her, bliver det svært at få dem med i resten af scenariet.

De skal møde hinanden og den verden, de befinder sig i, og de skal samtidig igang med plottet. Et eksempel på en god start er indgangen til "Laaste Døre" af Thomas Munkholt Sørensen. Her starter historien med, at spilpersonerne får at vide, at de er blevet kaldt til en møde. En af dem skal så læse et brev højt, hvor der står, at de skal finde ud af, hvem af dem, der er den skyldige.

Herefter følger så den klump, jeg vil kalde **resten af historien**. Hvordan den skal stilles op, er i høj grad afhængig af scenariet, men man kan som regel klynge sig til scener og steder og præsentere i den rækkefølge, de logisk vil have i scenariet.

Sorg for at få tingene delt op i afsnit, så de er nemmere at overskue. Og husk at sammenhængen mellem de enkelte dele skal være tydelig for læseren - det er bedre at gentage tingene end at forvirre spillederen. Han skal helst have svar på alle sine spørgsmål undervejs.

Når du præsenterer en scene eller et sted, skal du forklare, hvorfor den er der - hvad er ideen med den og hvor skal den bringe spillerne hen. Du skal også oplyse om, hvad der er tilstede af bipersoner og handouts, og give nok oplysninger om dem til at spillederen kan køre scenen uden at skulle slå op andre steder i scenariet.

På nøglepunkterne mellem scenerne bør du også bryde ind og fortælle, **hvor langt spilpersonerne er nu**. Det skal være tydeligt, hvornår de bør have gennemskuet forskellige ting og være igang med at reagere.



Og mens du sørger for at have alle disse sammenhænge på plads, skal du selvfølgelig også huske at fylde scenerne med **stemning og krydre med små detaljer**, der kan gøre spillederen glad.

En af mine favoritter er fra åbningsscenen i Ask Aggers "Operation Faust", hvor han oplyser spillederen om, at 'Hvordan Tim bærer sig ad med at brænde hospitalet ned med lysene fra sin fødselsdagskage vides ikke. Han må være en dygtig pyroman.'

Endelig når man til sidst frem til **slutscenen**. Alle gode scenarier slutter med en form for forløsning, en ende på konflikten. Ellers er de simpelthen ikke tilfredsstillende at spille. Denne scene skal der selvfølgelig gøres ekstra meget ud af - også hvis der er flere mulige slutscener.

Nu er historiefortællingen så overstået. Så kommer alt det andet. For det første har spillederen brug for et **flowchart**, en slags tegnet letoverskuelig oversigt over scenariet.

Den traditionelle form er en masse små bokse med pile imellem, med henvisninger til de relevante steder i teksten. Men der er også andre muligheder - til sit "Krigens væsen" til Spiltraf 94 har Ask Agger kombineret flowchartet med kortet over den del af Vietnam, scenariet foregår i, så man kan gå ind på kortet og checke, hvad der sker heromkring.

Til nogle scenarier er det nødvendigt med **langt baggrundsmateriale**. Det kan være vampyrens lange slægtshistorie eller en forklaring af, hvordan vandmænd formerer sig, eller hvad der nu ellers spiller en rolle i historien.

Den slags er ofte en nødvendig hjælp til spillederen, så han nemmere kan improvisere undervejs, men det bør ligge for sig selv omme bag, så det ikke forstyrrer læsningen af selve historien.

En **oversigt over spilpersonerne** er også rar for spillederen at have - så han slipper for at skulle stjæle deres personark, når han kører scenariet.

Og så er der **bipersonerne**. De bør have deres helt egen sektion bag, så man kan få et overblik over dem. Som tidligere nævnt er det også smart at beskrive dem kort undervejs i historien, men den grundige præsentation kan nemt flyttes om i et appendiks. Og jo bedre, de er beskrevet, jo nemmere har spillederen ved at spille dem.

For at hjælpe spillederen med holde overblikket, er det også nødvendigt at lave kort over alle de vigtige steder i scenariet. Og helst nogle kort med sjæl - computertegninger er for eksempel ret kedelige.

Et fremragende eksempel er kortet over huset i "Kampen om kælderen" af Olav Kjær og Sos Uth. Spilpersonerne er rotter - og derfor lavede Olav et kort set fra rotternes todimensionelle perspektiv. Det er temmelig svært at overskue - men det er i høj grad med til at give scenariet stemning.

Kortene kan også fungere som handouts. Men **handouts** er også meget andet - både tekster og tegninger, og hvad man nu ellers kan finde på. Det er en relativt nem måde at imponere spillerne på, så brug den - men med omtanke og måde (handouts kan nemt blive både for sjuske og for mange).



Men spillerne skal iøvrigt først og fremmest imponeres ved hjælp af spilpersonerne. De skal selvfølgelig være gennemarbejdede og interessante og passe til historien.

Lav nogle personer, du kan stå inde for, og præsentér dem flot. Hvis du bare udleverer nogle gnarrede GURPS-personark, skuffer du spillerne, før scenariet er begyndt. Så skriv nogle gode beskrivelser og skaf nogle overbevisende tegninger eller billeder, så folk har noget at forholde sig til.

Det var en oversigt over alle de ting, jeg mener skal være der i et spiltraf-scenarie. Men der er garanteret andre ting, der kan hjælpe enten spillede eller spillere med dit scenarie. Jeg har blandt andet set strikordsregistre, navneskilte til spillerne og referater af prøvespilninger, der har hjulpet. Og det er sikkert stadig muligt at finde på noget nyt.

Hvis alle de ovenstående ting er der, og er gennemarbejdede, skal spillederen virkelig være en sur gammel mand for ikke at kunne lide dit scenarie på et eller andet punkt. Og hvis du bare får fat i ham ét sted, skal han nok komme til at synes om resten - for han vil kunne se, at du har gjort et stykke arbejde for at glæde ham og spillerne.

Det stykke arbejde skal være synligt, både i historien og i scenariets udseende. For det er det vigtigste, når vi taler om strukturering og præsentation:

Scenariet skal være appetitligt!



Tid og arbejdspress

af Nikolaj Lemche

Her sidder du så igen. Teksten skal være klar i morgen, men for et par timer siden er du blevet mindet om, at du skal til personalemøde. Du kommer hjem sent om aftenen, stress, stress, du tender for din 'puter og harddisken går ned... LORT!!!!

Det er ikke nogen ønskværdig situation, men vi kender den alle. Man skal producere noget, men man udskyder det lige et par dage, for man har jo masser af tid. OK, så går de dage, men hvad, du er træt, vent et par dage, du har jo masser af tid. Så en dag har man ikke længere masser af tid.

Nu skal der laves. Hov hvad var din idé? Du slår op i dine noter, hvor der står: *'to mænd, en vild, slot, pige, husk hoppet!'* Oh... Hvad mente du med det? Nå, det scenarie skal jo skrives, så du klemmer en historie ud af ærmet og får skrevet den på en aften efter den sidste tidsfrist. Den næste dag læser du igennem, hvad du skrev. OK, det var ikke lige det, du ønskede, men tidsfristen er overskredet, så du sender det afsted og er ikke rigtig tilfreds med dig selv. Men i det mindste er det overstået... SOVE!!!!

Idéal og virkelighed

Vi, de gode, seje og intelligente scenarieforfattere til Fastaval, har da aldrig oplevet det ovenstående. Vel?

Kun to af de 29 scenarier til Fastaval 94 blev afleveret til tiden, og det ene af dem var "Hindenburg Auf!", som var skrevet til Spiltraf året før. Flere af scenarierne kom først igang efter, at tidsfristen var udløbet. Dette var en meget utilfredsstillende situation for både forfatterne og de Fastaval-ansvarlige - og mange af scenariernes kvalitet blev meget mærket af det.

Derfor vil alle forfattere i år aflevere deres scenarier mindst 14 dage før tidsfristen. (Ja, jeg tror på julemanden).

Vi ved alle, at hverdagen er en anden end idealet, og alle har problemer med at få lavet tingene på den idealiserede måde, som vi har fremstillet i de andre oplæg på scenarieforfatter-weekenden. Ikke på grund af manglende evner, men på grund af manglende tid.

Hvad gør man ved det?

Arbejdsplanen

Jeg har en simpel løsning på problemet: Læg en arbejdsplan, brug din time manager (ouch!).

Nej, helt alvorligt: Læg en tidsplan for, hvornår hver etape i dit arbejde skal være færdiggjort. Sæt en dato for nedskrivning af din idé, for synopsis, for kompositionen, for udfærdigelsen af spilpersoner og bipersoner, for gennemskrivningen af de enkelte tekstafsnit (en dato for hver del) og lav også en arbejdsplan for forberedelsen af eventuelle rekvisitter og handouts.

Grunden til, at man skal fastsætte alle disse datoer, er ikke, at man så har en masse nye deadlines at overskride og få dårlig samvittighed over. Nej, grunden er, at man på den måde får reduceret hele det store projekt at skrive et scenarie til en hel masse små overkommelige opgaver.



For det første får man en plan, så man ved, hvor man står, og man er ikke i tvivl om, hvad man skal lave. Men arbejdsplanen har også den fordel, at selve det at nosse sig sammen ikke kræver nær så meget selvdisciplin.

Prøv at indd dele opgaverne i så små partier, at hver enkelt del højst tager en time eller to. Et eksempel kan være, at man beslutter sig for, at spilpersonerne skal laves i uge 50 i 1994, hvor man så skriver et navn på hver ugedag. Man laver så en person om dagen. Det tager kun et par timer, og resultatet vil helt sikkert være godt.

Efterhånden som man får lavet en del af arbejdet, bliver resten af opgaven mindre og mindre, og det hele bliver nemmere at have med at gøre. Man vil opleve, at arbejdet føles mindre og mindre tungt, og på et eller andet tidspunkt sidde man med en draft til et scenarie. Dette skulle helst være i første halvdel af januar, hvis scenariet skal være færdigt til Fastaval 95.

Evalueringen

Når man sidder med en draft, sidder man helt sikkert med en meget fejlbehæftet tekst. Det er nu, at man skal finde ud af, om det virker. Hertil bruger man blindtest og spiltest.

Spiltesten består i, at man finder nogle folk og spiller sit scenarie med dem. På dette tidspunkt behøver man ikke at sidde med andet end en gang seriøse personlige noter om de enkelte afsnit og komplette spilpersoner. Ideen med spiltesten er, at man spiller sit scenarie for at opleve det i praksis. Min personlige erfaring er, at 30-40% af scenariet ændres mere eller mindre efter spiltesten, fordi spillerne, men mest én selv, finder huller i plottet, spillerinformationen, motivationen o.s.v. Det er en god idé at arbejde rigtigt hårdt med sit scenarie lige efter spiltesten (mens jernet er varmt).

Efter spiltesten skrives scenariet færdigt. Nu er scenariet næsten klart, men en virkelig god test af dets kvalitet er at få en anden til at blindteste det. Lån dit scenarie til en anden og lad ham/hende læse og spille det. Det er bedst, at du selv er tilstede under spillet. Her vil du sikkert opleve, at den anden spilleleder har misforstået flere ting, lægger vægt på de forkerte steder o.s.v.

Tag en snak med ham om scenariet og find ud af, om fejlen opstod, fordi teksten var svær at forstå eller om manden var idiot (find en god ven til at køre scenariet). Du vil helt sikkert finde flere steder, hvor den mening, du gerne ville have frem, ikke er tydelig. Nu kan du rette på dem.

Slut.

Til sidst kan du blære dig med, hvor sej du er til at udnytte din computers grafiske kapacitet og layoute dit scenarie i en modernistisk stil, der igen gør det umuligt for spillelederne at forstå, hvad du har skrevet.



Hvis du vil lave et scenarie til
Fastaval 95,

skal du overholde følgende deadlines:

Sidste frist for tilmelding af scenarier er
den 1. december.

Samme dag skal vi have synopses og
 foromtaler til programmet.

Vi skal have det færdige scenarie senest
den 13. februar.

Alle tre ting skal afleveres til:

Nikolaj Lemche

Silkeborgvej 130, 3.th.

8000 Århus C

Tlf.: 86 15 26 94