

En mørk og stormfuld aften..

af Sebastian Flamant

Tiden er forbi, hvor vi endnu kunne skrive "Dwarf Fighter: Lvl. 7" i npc-beskrivelsen og stadig have det godt med os selv. Lyrikken har for længst gjort sit indtog i rollespillet. Men med tilnærmelsen af den skønlitterære genre følger en række krav, som dels er uklare for os, og som alle ikke kan leve op til. Er scenarier skrivning kun for Dostojevskier?

Det begyndte med at én eller anden fandt på at navngive sit scenarie. Næ, AD&D 1 eller CoC 3 var ikke fint nok længere. Nu skulle vi have historier som Hadets Borg, Dødens Guder og den slags. Og ikke nok med det; det lyriske sneg sig også ind i selve scenarierne. Nu skulle det være slut med at kalde monstre for monstre og drager for drager; de havde jo en baggrund, et liv, følelser, de stakkels kræ. Siden har slaget gået sin gang. For hvert år, hvert scenarie, er skønlitterære elementer krøbet mere og mere ind i de tekster, der engang var simple brugsanvisninger à la "Går partyet til højre, kommer de til rum nr. 12". Så meget at vi i dag ser scenarier, der helt eller delvist er skrevet som noveller tilføjet nogle få rollespilsanvisninger. Og så meget at vi (jeg) nu rynker på næsen af de stakler, der bare ikke kan finde ud af det dér og stadig ubehjælpeligt må spilde blod, sved og tårer på at bakse med deres kommatering.

Min pointe i artiklen her er at slå fast med syvtommersøm, at udviklingen hen imod mere lyriske rollespilscenarier er af det gode. Og jeg vil forklare hvad det er der gør det godt, hvilke kriterier vi som scenarieforfattere må forholde os til, og hvad vi gør af alle dem der bare ikke fatter det.

Jagten på en galning

Det bedste tiltag inden for dansk rollespil sidste år, Projekt R'lyeh, bevidner at der findes mange gode danske scenarier, der mestrer veksel-virkningen mellem koncis brugsanvisning og kreativt digteri. Som eksempler har jeg valgt to scenarier – Jagten Går Ind og Messe for en Galning – fordi jeg har skrevet det første og krediteres i det andet. Eller, nej, nok snarere fordi de to scenarier illustrerer i hvilken grad rollespil kan beslægtes med skønlitteratur, og altså har en eksemplarisk værdi her.

I Jagten Går Ind beskriver en jeg-fortæller – én af karaktererne – samtlige scener i det meget lineære plot ud fra sit eget perspektiv. Efter hver scene beskrives kort hvilke muligheder der er for rollespil, og hvordan scenen kan afvige fra det gengivne forløb. Plusordene i den forbindelse er følelser, perspektiv og drama. Minuserne er

uoverskuelighed og linearitet. Og så er det i øvrigt en skidt, skidt idé at bruge en jeg-fortæller, men det er en anden sag.

I Michael Erik Næsby's Messe for en Galning fortælles først hele historien, og kun derefter tager forfatteren sine rollespilsbriller på. Vi får altså alt det fede først, og alt det kedelige bagefter. Det gode ved den tilgang er at læsningen ikke irriteres af åndssvage noter om hvad spillerne *kunne* gøre, hvis altså ikke de gør det forfatteren mener det er dramatisk optimalt at de bør gøre (!). Irritationsmomentet lurer derimod efter novelledelen, hvor overraskelse og spænding er totalt tilintetgjort til fordel for brugsanvisning.

De to nævnte scenarier er ikke specielt geniale (nå, jo, måske Michaels), men de glimrer ved at være gennemgribende skønlitterære. Og de beviser i min ydmyg mening, at gode skriftlige fortælleevner gør et bedre scenarie; ikke bare for læseren (altså spillederen), men også for spillerne. Dramatikken kommer til at stå i forgrund, mens de anonyme dwarf fighters, deres nok så lige-gyldige equipment og hvis-spillerne-gør-sådan-og-sådan afsnittene fortrænges til baggrunden. Kort sagt: Ind med dramaet, med følelserne, med de lyriske beskrivelser. Ud med brugsanvisningen.

Jeg vil også!

Jeg har læst mange scenarier, hvor kedsommelige og monotone beskrivelser irriterede min læsning i en sådan grad, at jeg bare ikke gad scenariet. Hvis forfatteren ikke kan overbevise spillederen om at historien her er spændende, hvordan skal spillederen så kunne formidle spændingen videre til spillerne? Det kan han selvfølgelig ikke, og i stedet formidler spillederen et vagt indtryk af det han *tror* forfatteren *måske* mener. Det er en af grundene til at playtesters altid er bedre spillere end folk der har fået stukket et scenarie i hånden tre dage forinden. Problemet er selvfølgelig, at det ikke er alle givet at skrive godt.

Og dog. Et hurtigt kig på skønlitteraturens elementer siger mig at det ikke udelukkende handler om at have ordene i sin magt, men også at vælge dem med omhu.

For eksempel indeholder alle rollespilscenarier personbeskrivelser. I forhold til romanerne er vores problem at vi ikke er gode nok til at vinkle beskrivelserne. Hvor mange bøger har du læst

hvor hovedpersonens kæreste beskrives som "*Im 70, tynd, langt lyst hår, går i modetøj?*" Sådan beskriver mange rollespilsforfattere deres npc'er. For det handler jo om at give spillederen de bedste redskaber til at styre spillets verden. Og dermed så mange detaljer som muligt. Ikke? Mig siger det mere at kæresten har livremmen spændt ind på sidste hul, og at hun har en Munthe+Simonsen frakke på. Tænker jeg: "Hvad med hendes hår, for pokker? Hvor langt er det mon? Åh, nej..." Næ, jeg er pisse ligeglad med hendes hår, medmindre det er meningen at hendes forlovede senere skal gribe fat i det og redde hende, da hun er ved at falde ud fra tyvende etage.

Det samme kan siges om stedbeskrivelserne, om plottets udvikling, ja faktisk om hele baduljen. Det kan være interessant, at vinduet i tårnet ikke lukker ordentligt og blafrer konstant. Det er uinteressant, at der er femten vinduer i huset. Ind med de værdiladede ord, der skaber billeder i læserens hoved, og ud med tallene. Lad mig høre hvad der er vigtigt for dig som forfatter, og spar mig for ligegyldigheder. Måske er jeg ikke så dum som du tror, og måske kan jeg faktisk godt improvisere at der er en skorsten på professor Happsteins villa.

Det andet vi kan lære af romanforfatterne er deres forståelse for interaktion, gennem handlingsbeskrivelser og dialog. Desværre er dialog et fy-ord i rollespilssammenhænge, for vi vil jo nødig invadere spillernes enemærker. Og hvis der står i scenariet at Deputy Powell rammer vor helt Den Fremmede i skulderen, så er det jo at udøve grov vold mod Hit Location tabellen! Niks. Som forfatter har jeg som regel et indtryk af hvordan jeg dramatisk godt kunne tænke mig at en given scene udviklede sig. Med standard-disclaimeren 'det er jo spillernes historie' i ryggen kan jeg ikke se hvorfor jeg ikke skulle formidle mine billeder til læseren. Hvem ved, det kunne jo være at spillederen blev inspireret, eller at det tilføjede en snert af drama. Så længe vi accepterer at det skrevne scenarie er *forfatterens* historie, og at rollespillet er *spillernes* historie, så lad os da for pokker få lidt smæk for skillingen. I Jagten Går Ind bliver en af hovedpersonerne dræbt halvvejs i historien! Da jeg kørte scenariet dukkede han sig, den idiot. Det måtte jeg så leve med...

Der er tre pointer i alt det her. Den første pointe er at gode formidlere *er* bedre rollespilsforfattere.

Men det er ikke noget nyt. De bedste spillere er jo også dem, der har den bedste indlevelsessevne og det rigeste billedsprog. Med andre ord er sproget en helt central forudsætning for rollespillet. Den anden pointe er at lyrik ikke er et uopnåeligt ideal, der er forbeholdt skriverkarlene. Det handler lige så meget om som forfatter at gengive, hvad det er *jeg* ser. Og så i øvrigt stole på at spillederen har bare en lille smule improvisationstalent og indlevelsessevne. Den tredje pointe ligger i klichésloganet: Show, don't tell. Hvor vi før har været vant til at *fortælle* alt om enhver situation i scenariet, skal vi vænne os til at *vis* mere. Tyve tillægsord mere, en subjektiv beskrivelse af den sorte ridder og et afsnit om hvordan en væltet tekop skaber skandale ved kong Furibus' selskab kunne gøre en helvedes til forskel, både for min læselyst og for min formidling af scenariet til spillerne.

Men er det godt for Danmark?

På nuværende tidspunkt har du sikkert fattet at jeg er én af dem, der elsker at skrive. Jo mere jeg kan boltre mig i ord, jo bedre. I min bog er et velskrevet og billedrigt 50-siders scenarie altid at foretrække frem for et 20-siders 'doktorens hus har otte vinduer, et tag og en skorsten' scenarie. Det skal nu ikke forhindre mig i at lege djævelens advokat og spørge: Er det nu alt sammen godt for Danmark? Med andre ord, griber det her rollespil-noget ikke efterhånden om sig?

Jo, gu' gør det så, og gu' er det højrvøvet ad helvede til at mene at de eneste rollespilforfattere der er noget værd er dem, der har Peter Høeg i maven. Desuden handler rollespil jo ikke om tekst på papir, men snarere om den levende interaktion spillere og spilleleder imellem. Og, hey, hvad med Agatha Christie? Mange vil mene, at hun om nogen er indbegrebet af det nervepirrende mordmysterie, og det på trods af at alle hendes personer ligner hinanden, alle hendes dagligstuer og kandelabre og personforhold er ens. Det samme kan siges om Lovecraft, som måske nok havde visioner, men stadig måtte beskrive de gamle guder som "frygtelig utroligt frygtindgydende". Hvor skræk-indjagende... Som sædvanlig er det et spørgsmål om niveau, præferencer og genrer. Altså om at vi ikke er lige gamle, ikke er lige glade for franske film og er uenige om hvorvidt D20 systemet er det fedeste siden Tunnels & Trolls.

De to første ting, altså præferencer og niveau, er

det meningsløst at diskutere. Jeg kan sagtens forstå at den to sider lange fortælling om Gretha Svetlovas incestuøse forhold til sin bror ikke er for enhver smag, og i særdeleshed ikke hvis man lige er rykket op i niende klasse. Men med hensyn til genrevalg er der argumenter for og imod brugen af skønlitterære elementer:

I det klassiske actionscenarie er jeg for eksempel flintrende ligeglad med hvordan alle andre end superskurken ser ud. Jeg er også ligeglad med hvordan der ser ud i kroen, medmindre der er noget jeg kan kaste i hovedet på tyven. Selv da ser jeg mig tilfreds med "*stole, en lysekroner, et spejl over bardisken og ølkrus på bordene*", eller bare med "*en almindelig kro*". Til gengæld vil jeg gerne høre så meget som muligt om hvad der kan gøre netop denne actionsekvens spændende. Jeg vil gerne læse om at tyven hopper op i lysekronen og bruger den som afsæt til at komme op på første sal, hvorfra han planter en kastekniv i krofatter, som falder bagover ind i spejlet der splintrer ud over alle i lokalet. Nu har jeg et billede, jeg kan bruge som inspiration. Også selvom det viser sig at tyven fumbler sit hopperul og dratter på gulvet uden at have kastet så meget som et ondt blik mod krofatter.

I investigationscenariet er det lige omvendt. Her er det personer, intrige og psykologi, der er i forgrunden. Og i intrigescenariet er en levende beskrivelse af karakterrelationer, af følelser og holdninger et must, mens det er ligegyldigt for mig at vide hvordan showdownet med spilleren-der-var-morderen udvikler sig.

Altså: Bevidst og omhyggelig brug af skønlitterære passager *vil* styrke ethvert scenarie. Men alt med måde, og i hvert fald i forhold til den givne kontekst. I Jagten Går Ind bruger jeg adskillige sider på beskrivelser af actionsekvenser, der formentlig udarter sig helt anderledes under selve spillet; Las Vegas beskrives til gengæld på to linjer. Og det er fint nok allsammen.

Praktikerne og kunstens elite

Hvis vi - altså alle os, der er bedreviddende - accepterer at lyrik i rollespilsscener er af det gode og for det bedste, hvad gør vi så af dem der ikke vil eller ikke kan leve op til Elitens høje standarder, dem der for helvede bare vil spille? I visse fora og på visse kongresser er de i forvejen marginaliserede, og kritik af deres skønlitterære

talenter gør kun ondt værre. Samtidig blev Rom ikke bygget på én dag, og vi (igen de bedrevidende) var også børn engang, inden vi blev seje og kunstneriske. Det er problematikken om den Dårlige Spiller om igen...

For et år siden skrev jeg en artikel til Internetmagasinet Xkapist om netop Den Dårlige Spiller. Efter at have lukket galde ud over to sider, konkluderede jeg (blandt andet) at dårlige spillere forbliver dårlige, fordi der ikke er nogen der fortæller dem det; i stedet bliver de frosset ud med en hånlig latter eller et nedladende smil. Det gør de, tror jeg, af to grunde. Dels fordi nogle af os godt kan lide tanken om at vi kan noget som andre ikke kan, og egentlig ikke er interesserede i at ændre tingenes tilstand. Vi vil hellere sidde og bedømme, le og more os over manden på gaden. Den anden grund er at vi ikke kan finde ud af at vejlede andre. Mange af os har en intuitiv fornemmelse af at det vi gør er rigtigt. Men vi kan ikke sætte ord på, endsige fortælle andre hvad det er vi gør. Scenariernes skønlitterære kvaliteter svæver i luften som ubegribelig guddommelig inspiration, som talent, som noget vi bare har eller ikke har i os. Det er i mine øjne helt forkert. Vi er selv medvirkende til at kløften mellem kunstnerne og praktikerne bliver større.

Jeg er overbevist om at jo mere vi integrerer lyrikken i rollespillet, jo bedre scenarier får vi. Men jeg er samtidig overbevist om at alle med en interesse for at skrive mere skønlitterære scenarier også kan blive bedre til det. Jeg har endnu ikke set det rollespilsscenario, som kunne betegnes som god skønlitteratur. Der er ingen af os, der er professionelle forfattere. Vi er middelmådige amatører med ambitioner. Hvis vi kan acceptere at være håndværkere, der benytter nogle simple redskaber, så er det inden for enhver rækkevidde at tilegne sig det håndværk. Det kræver bare at vi fortsat arbejder på at definere scenarioskrivning *som et håndværk*, og ikke som en flygtig kunststart. Kunsten må komme i anden række, når vi først har fundet ben at stå på. Det har vi ikke endnu.