

Jisei

En kontrakt med fortællingen

anmeldt af Per von Fischer

Jisei er skrevet af Kristoffer Apollo og illustreret af Thomas Munkholt Sørensen. Scenariet er et eksperiment for fire spillere og en spiller, oprindeligt til Fastaval 1997. Jeg har valgt at se på scenariet som det det er, dvs. som et skriftligt forlæg til en rollespilsoplevelse på 4-6 timer. Det er sådan man møder værket første gang, formodentlig fordi man har til hensigt senere at være spilleleder og køre det for en håndfuld venner.

Første indtryk af Jisei er et 'rent' scenarie med et enkelt og funktionelt layout, der falder godt i tråd med historiens japanske middelalder-setting. Jisei indeholder en fyldig litteraturliste, en ordforklaring samt afsnit om japansk tankegang og Haiku-digtning. Lidt irriterende findes indholdsfortegnelsen, scenariets første side, på side 24 i PDF-versionen, men det skyldes konverteringen og er ikke forfatterens fejl.

Jisei bygger på en idé så simpel og klar som et Haiku-digt: En samurai sidder i et te-rum sammen med sin kone, sin bror og sin mest betroede vasal. Han skal til at skrive sit dødsdigt, Jisei, og dernæst begå rituelt selvmord, Seppuku. Fortællingen foregår så at sige i dette øjeblik og hvad der ledte op til det, eller som forfatteren lyrisk beskriver det: *"Historien fortælles cirkulært og næppe kronologisk. Men måske bliver historien til flere historier. Og scenariet slutter, lige efter det er begyndt."*

Det eksperimentelle i scenariet er at spillerne, vha. spillelederens kyn-dige spørgsmål, skiftevis fortæller og skaber de begivenheder der gik forud for scenariets setup. Spil-

lerne får meget stor frihed til at skabe deres egen version af fortællingen, men samtidig lægges et væsentligt pres på spillederen til at være katalysator og holde fortællingen i kog. Det er et af den slags scenarier der kan falde til jorden efter 30 minutter eller køre en hel aften for fulde gardiner, alt efter deltagernes forudsætninger og villighed til at lege med.

Det ligger forfatteren meget på sinde at spillerne har reelle valg i forhold til fortællingen, dvs. at når en spiller opfinder en situation eller genstand, så gælder den fremover i spillet. Spillederen kan ikke på noget tidspunkt gå ind og moderere spillerens valg. Til gengæld må spillerne spille med på nogle enkle retningslinier om at lege med på ideen og f.eks. ikke at afbryde hinandens fortællinger.

Scenariet 'kører' altså ved at spillederen hele tiden henvender sig til spillerne, en ad gangen, og stiller nærgående spørgsmål til fortiden, deres opfattelser af bestemte begivenheder eller deres forhold til de andre spilpersoner eller bipersoner. Spillederen får i scenariteksten et sandt arsenal af mulige spørgsmål og scener han kan vælge at bringe frem, samt en masse bipersoner som er beskrevet ud fra deres mulige roller i fortællingen snarere end deres personligheder.

Spillederen er meget central i Jisei, selvom spillerne bestemmer over fortællingens indhold. Det er spillederen der styrer fortællingen ved hjælp af sine spørgsmål. Når en spiller fortæller om en hændelse i fortiden skal spillederen ikke beskrive omgivelserne, det er spiller-

ens opgave. Dette er scenariets stærkeste force, idet den samme scene kan blive beskrevet på fire forskellige måder, uden at der findes nogen endegyldig sandhed. Hvilke scener der overhovedet optræder hvornår og hvor længe er helt op til spillerne og spillederen. Heri ligger scenariets største fare for at det hele løber ud i sandet og mister fokus og retning.

Jiseis fire spilpersoner er hver især beskrevet over tre sider, skiftevis med erindringer, tanker og forskellige møder med andre personer. Spilpersonerne er virkelig gode. De indeholder masser af guf til at sætte fantasien i gang hos en engageret rollespiller.

Jisei er et fremragende scenarie, egentlig uanset om man tænder på ideen eller ej. Her er meget inspiration at hente for andre scenarieforfattere mht. sprog, strukturering og formidling. Jisei er velskrevet og klart, men helt klart en stor mundfuld for spillederen. Den skarpe vinkling, dødsdigtet og selvmordsscenen, som Kristoffer har valgt er virkelig et scoop der fastholder både fortællingens udgangspunkt (eller rettere: slutning) og målretter fortællingen. Største minus synes jeg er at det kun er spillederen og én spiller ad gangen der spiller. Domo arigato, Kristoffer-sama.

Jisei • af Kristoffer Apollo • illustreret af Thomas Munkholt Sørensen • Fastaval 97 • 44 sider • 4 spilpersoner

Jisei kan downloades som PDF hos projekt Rlyeh hvor man også kan læse et interview med Kristoffer Apollo.