

Le Deraisonateur

Sort Snak

Nummer 3, Fredag Aften

"Sortere end sort"

Fastaval, Påsken 2000

DET STORE

REKLAME-HELVEDE

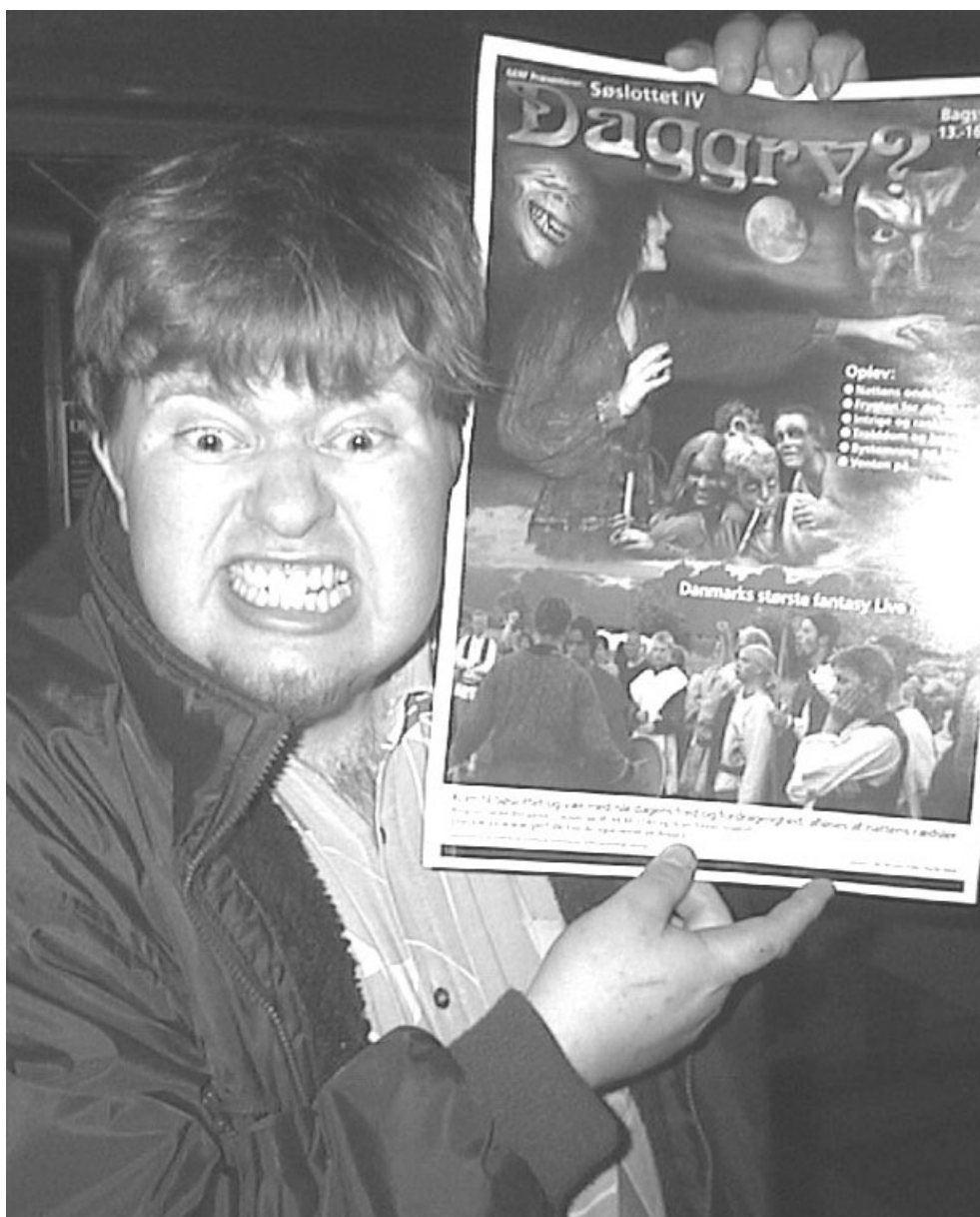
Tilmeld dig eller dø

Som sædvanlig flyder Fastaval med reklamer for alskens revl og krat af rollespilsarrangementer, men i år har arrangørernes iver for at kapre deltagere nået hidtil usete højder.

Således forsøgte en særdeles opstemt Daniel Benjamin Bjørn Clausen under alvorlige trusler på livet at intimidere avisens sagesløse udsending til at melde sig til Søsloppet 4.

I Dette Nummer:

Ask Aggers	
Sidste Korstog	2
Den nye stil	3
Kapitel tre	5
Crossover	5



Ask Aggers sidste korstog

Med scenariet "Det Sidste Korstog" afslutter Ask Agger ikke blot sin Holocaust scenarietrilogi, men en lang og produktiv karriere som forfatter i det danske rollespilmiljø. Scenariet er Aggers erklærede sidste - i hvert fald i meget lang tid ...

Vi vinker således farvel til manden bag så store publikumssucceser som for eksempel "Operation Faust" og "Midnight Blue". Men efter alt at dømme vinker vi ligeledes farvel til så betydende en scenariemodel som Fastawood. Modellen, der er i sin tid blev stjålet fra amerikanske filmmanuskript-kurser, for her ligger scenarietudviklingen fra anslag over igang-sættende plotpunkt, vende-punkt, point of no return til klimaks.

"Det Sidste Korstog" er med antydningen af provokation skrevet slavisk efter disse punkter. Agger har længe været kendt som modellens ultimative rendyrker, og med dette scenarie synes han at manifestere sin forkærlighed for den. I forordet vedkender han sig modellens klassiske præg, men langer i samme åndedrag ud efter dens arvtager: intrigescenariet.

Omvæltningen fra Fastawood-modellen til intrigescenariet og diverse andre afstikkere har været smertefuld og præget af en kedelig tendens til at forherlige det ene og ladet hånt om det andet. Intrigescenariet er således blevet gjort til en plotløs forbandelse på mange kongresser.



Det er derfor forståeligt, at Agger bruger sit sidste korstog til at slå et slag for sin egen foretrukne scenarietform. Problemet ligger imidlertid i hans rendyrkelse af formen, der trods personlige intriger insisterer på at trække spillerne gennem en ørkenvandring af en rejse fra Vatikanet til det Hellige Land. Han ofrer med andre ord Fastawood-modellen på det selvsamme alter, hvor han udstrækker og anklager intrigescenariet.

En epoke i dansk scenarioskrivning er slut. Ask Agger har søgt mod andre jagtmarker, men vi er alle dybt taknemmelige for de mange og dybe spor, han har sat sig til glæde for eftertiden. Ét af dem er tvetydigheden - for i hvis tjeneste er Det Sidste Korstog egentlig?

Jacob Schmidt-Madsen

Den nye stil

Danske rollespillere har altid haft meget travlt med at beskytte deres interesse mod uvedkommende fremmedelementer. I stedet for at se mulighederne i nye og lidt skæve tiltag vil man hellere fordømme dem som "ikke rigtigt rollespil". Integrering af live-elementer i scenarier er en idé, som stadig kæmper med konservatismen og modviljen mod at komme op af stolene, til trods for at det er flere år siden, at semi-live rollespillet blev introduceret. Listen er længere, men ikke videre opmuntrende.

Med vanlig konservatisme mødte miljøet da også fortællescenariet. Drømme ved bålet var det første fortællescenarie jeg oplevede, et scenarie hvor spillerne i fællesskab fortæller en historie. Det lignede ikke noget andet, jeg tidligere havde set, og indeholdt da heller ikke nogen roller i klassisk forstand. Men det var en oplevelse. Det førte da også til den skarpeste oplevelse af modviljen mod at definere rollespil som andet og mere end en seks rollespillere om et bord, og en spilleder som kan føre dem igennem scenerne mod det forløsende opgør med personernes "modstander" (det være sig en indre eller ydre). Det var ikke rigtigt rollespil, og hørte i hvert fald ikke hjemme på Fastaval; dansk rollespils mekka hvor rigtigt og forkert hurtigt kan defineres efter et par fadøl. Man kunne enten være for eller imod, og ethvert forsøg på at se mulighederne i den nye stil mærkede dig som

fortaler for kætteriet. Jeg har da også kun kunnet opspore tre scenarier som kunne falde inden for denne stil: Drømme ved bålet, og Vågenat (Begge Jacob Schmidt-Madsen) og så Om en krig, der er skrevet til dette års Fastaval. Vågenat skabte den største diskussion, da det havde den frækhed at vinde publikumsprisen ved Fastaval i 1998, og selvom nogen begejstredes over det, ville andre røster hellere se den slags brændt på bålet.

Desværre er der aldrig nogen, der har gidet skrive noget om fortællescenariet, hverken for eller imod, og debatten har kørt på et fadølsniveau, hvor det ikke har været muligt at danne sig et indtryk af hvad det egentlig er for en, muligvis kætterisk, fisk fortællescenariet er; eller hvad dets muligheder er. Det er egentlig det, fortællescenariets egenskaber og muligheder, det her skal handle om; og hvis nogen skulle være i tvivl, så er jeg ikke en af modstanderne af den nye stil - den eneste stil der er ubrugelig i rollespillet er det ukonstruktive mundhuggeris.

Historien i centrum

Fortællestilen er inspireret af historiefortællingen. I historiefortællingen er der en fortæller der fortæller sine historier for et antal tilhørere. Lytterne er ofte passive og kan læne sig tilbage og lade sig underholde af den fortælling, de lytter til, men kan sagtens blande sig med tilråb og kommentarer (som det for eksempel til tider sker på fortælleaftenerne på Kulcafeen i København.). For det meste fortælles der historier som er rimelig

"faste"; fortælleren kender historiens udvikling og afslutning.

I fortællescenariet fortæller en gruppe personer en samlet historie. Oftest er de fortællende "alvidende" og kan fortælle om både de ydre oplevelser og indre reaktioner hos personerne i fortællingen. Historien er her løsere end i historiefortælling. Når der er flere fortællere, kan man ikke kende historiens udvikling på forhånd, eller dens slutning, medmindre man fastlægger det på forhånd. Man fortæller på skift, for eksempel efter reglen at man fortæller når man har mod på og ideer til det, og efter en regel om at man ikke må lave afslutte det man fortæller, men istedet skal lægge op til at en anden kan tage over. I fortællescenariet opprioriteres den gode fortælling. Deltagerne fortæller kun det de selv har lyst til, og overflødige kedeligheder er der jo ingen der gider at fortælle. I fortællescenariet er hovedpersonernes ego ikke i centrum (som i et almindeligt rollespil), men istedet den gode historie. I et fortællescenarie kan der også være en fortælleleder, der ligesom en spilleder kan styre historien. Da det nu ikke er meningen at han skal fortælle, er hans primære funktion at give inspiration til fortællingen hvis den er ved at gå i stå, og ikke at styre fortællingen i en bestemt retning. Dette kan for eksempel gøres ved korte symbolladede beskrivelser som giver fortællerne noget at fortolke og arbejde med (som det blev gjort i Drømme ved bålet). Der anvendes ikke



roller i fortællescenariet, men man kan give fortællerne noget der ligner roller, for eksempel ved at instruere dem i en måde de skal fortælle på. Fortællerne kæmper her om påvirkning af historien i den retning de finder interessant, om at tilføre historien det mest interessante.

Fortællerrollespillet er den anden kombination af rollespil og historiefortælling. Der er skrevet to scenarier i denne 'sub-genre', Nattens Fortællinger, fra Fastaval '99, og Om en krig Der er på programmet i år. I fortællerrollespillet nærmer man sig yderligere rollespillets traditionelle form, ved at fortællerne er jeg-fortællere, subjekter, som for eksempel fortæller om en fælles oplevelse ud fra hver deres synsvinkel. Fortællerne får her en rolle som i et almindeligt rollespil, men igen

er det ikke denne rolles ego, succes eller fiasko, der er det vigtige, men om det er en god historie. Her kan man forestille sig at rollerne kæmper for at den udlægning af den fælles oplevelse som de fortæller sig frem til er den rigtige, men da sandheden eller den fulde udvikling i oplevelsen ikke er fastlagt på

forhånd, vil "sandheden" snarere vise sig i den fortælling der udvikler sig i imellem rollernes fortællinger. Fortællerrollespillet arbejder med de forskellige syn der kan være på den samme oplevelse hos forskellige personer, og det er meget det modspil der er mellem synsvinklerne/personerne, der skal give inspiration til og drive fortællerne.

Nå, og hva' så

Fortællestilen giver en friere historie end i andre rollespilsformer. Historiens udvikling lægges over til spillerne, med den energi der følger det at skabe en god fortælling. Fokus er på historien og den mindre kontrollerede fortælling, hvor uforudsigeligheden er så stor som man giver den lov til at være. Fortællingen er i denne stil frigjort af rollepersonernes

ego, og spillerne kaster i stedet brænde på det samme bål i udviklingen af en god historie.

Man er med så meget man lyster og i det omfang man mener at have noget at bidrage med. Om man er overvejende lytter eller meget aktiv eller et sted der imellem er ikke vigtigt, der er plads til det hele. Fortællingen er dynamisk og levende, og kan udvikle sig efter spillernes/fortællernes hoveder; og så er der ingen overskydende roller der kun er kommet med fordi der skal være seks roller til et con-scenarie. Dit eget engagement, og ikke en scenarieforfatter, afgør din betydning for historien.

Fortællestilen er bare en ny måde at skrive og spille på. Fortællescenarier uden roller er måske ikke rigtige rollespil, men det ligger så tæt på det vi rollespillere ellers går og laver, og mulighederne for at anvende fortællestilen til at tilføre rollespillet noget nyt er for store til at man bare skal afskrive det. Hvis man ønsker at et fortællescenarie skal ligge tæt op ad den traditionelle rollespilsform, kan man jo bare bruge de elementer fra fortælling og rollespil som man finder brugbare.

Der er ikke noget at være bange for. Der er kun en flok nye oplevelser i et medie som endnu ikke er færdigdefineret eller endeligt afgrænset - rollespillet.

Lars Vilhelmsen
Natural Born Holmers

Kapitel 3 -Spider's Network

Ude på gaden spejledes neonlyset i vandpytterne fra dagens syreregn. Hammer trådte behændigt over de dybeste og fortsatte ind i slumkvarterets betonslugt. Ingen fejltrin - kun koldt og professionelt arbejde - biz. Nu arbejdede han for Mr. Gray, en af de mest succesfulde fixers i hele the Sprawl; dette var en mulighed for at springe et par trin over på rangstigen. The King - bestyrelsesformanden for cigaretkompagniet Kings - ville have sin datter tilbage, inden medierne opdagede deres nyeste holovidstjerne var kidnappet, og kongen kunne med lethed betale hvad det ville koste Hammer at få opgraderet de sorte implants til det nyeste.

Første skridt på vejen var at få info om, hvor cyberninjaen kaldet 'Dragen' havde sit skjulested, og med det nuværende tidspres var der kun én mulighed: Spiders Network - og nu hvor Mr. Gray havde stillet hackeren 'Elveren' til rådighed var der ingen grund til at møde Spiders ublu honorar for den slags oplysninger.

I det mørke baglokale til en

uanseelig akvarieforretning fik Elveren hooked sig op på nettet, udstyret med det nyeste japanske hardware og de bedste sortbørsprogrammer der kunne købes på gaden, det hurtigste neurale interface. Hammer piggybackede med et almindeligt VR kit, som monitor kunne den slags accepteres. Elveren zippede lynhurtigt gennem det offentlige net og ramte de pulserende neonstreng i Spiders Network. I nettets univers var tid et flydende begreb, udelukkende bestemt af udstyret og hackerens evner. Det føltes som timevis men drejede sig sandsynligvis kun om tiendedele af et sekund. Elverens crackedede version af den tjekkiske militære kodebryder infiltrerede Spiders nydesignede japanske ICE og korrumpere sikkerhedsprotokollen. Og lige så pludseligt som det startede var det forbi. Hammer havde de ønskede data: Dragen havde 'Prinsesen' i et baglokale på Core Club. Næste fase, Hammer havde ditched Elveren. På et sted som Core Club, hvor de prof typer hængte ud, havde en lovende runner, som han selv anså sig for, ikke råd til at tabe ansigt ved at bringe en bleg hacker med løse håndled og stemme i overgang med.

Hammer kom ikke længere i sine overvejelser for han blev passet op af en repo man fra den lokale kødmekaniker. Shit, han skyldte stadig på den seneste reaktionsimplant, og den gorillalignende inkassator ville se blod eller penge. Hammer kunne ikke undvære nogen af delene. Gorillaen spillede med sine mussclegrafts og brummede med lettere østrigsk accent: "Hammer - du tager for mange chancer... Men 'Chance' er måske dit mellemnavn, M. C. Hammer?"

Den slags kunne Hammer naturligvis ikke have siddende på sig, så han gik promte efter sin skyder. Før i tiden, i det vilde vesten f.eks., ville en sådan duel have været på evne og træning, men i the Sprawl var det nærmest bare en konkurrence mellem de street docs der havde hypet de to duellanters reflekser. I et brøkdelt af et sekund før sin modstander lykkedes det Hammer at trække sin pistol og klemme et par treskudssalver af.

Inkassatorens noget større pistol gik en én gang, en sidste dødskrampe inden hans hovedløse krop faldt om på en dampende affaldsdyng i den regnvåde gyde...

fortsættes...

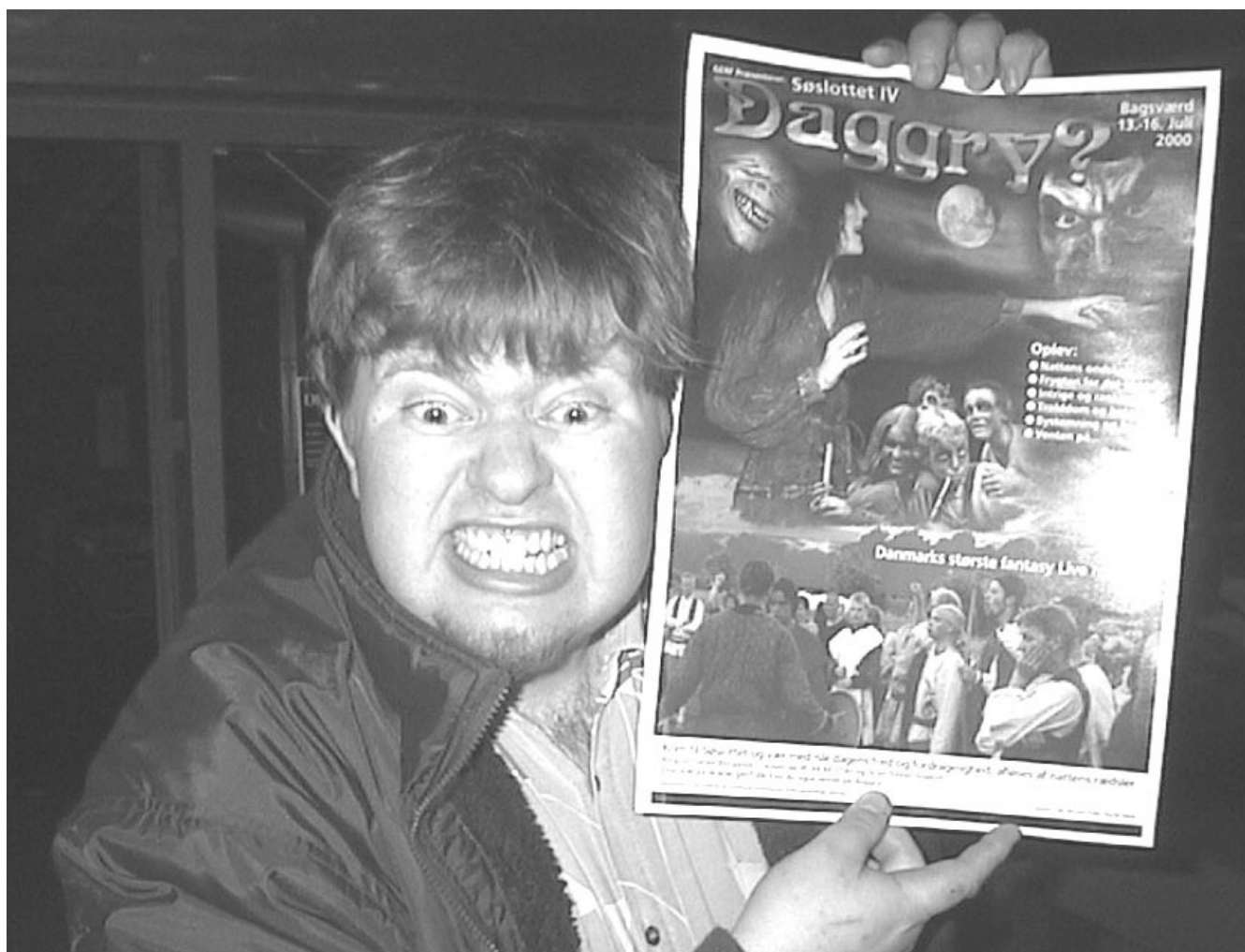
Crossover: Et scenarie i Cfire dimensioner.

Dette vil være et spagt forsøg på en seriøs anmeldelse, men vi vil ikke garantere for resultatet. Vi er ikke helt sikre på, hvad der virkeligheden forgik, da vi spillede scenariet, men det fremgik klart, at det var et meget gennemtænkt plot. Normalt er en så høj grad af forvirring et udtryk for et hullet plot, men her kunne man, hvis man havde drukket rigeligt, måske nå til et fuld forståelse. Vi har dog ikke opnået en sådan indsigt endnu.

Vi lover at arbejde på sagen. Personerne var gennemtænkte og supplerede hinanden godt. Så meget har vi dog fundet ud af, og vi havde det sjovt. Det er sjældent, at man for lov til at spille superhelt, rollespiller, forlægger og tegneserieforfatter på en gang. Men det kunne lade sig gøre og derved give en mindeværdig oplevelse. Scenariet fremmer generelt godt rollespil og interaktion mellem spillerne. Vi anbefaler det varmt så mail, fax, råb eller brevdue os, hvis I har fattet, hvad der virkelig skete. Vi vil sikkert være at finde i ølteltet.

asloth og Kacoch

LIVEARRANGØR: TILMELD DIG ELLER DØ!



Læs dagens avis her



LIVEARRANGØR: TILMELD DIG ELLER DØ!



Læs dagens avis her