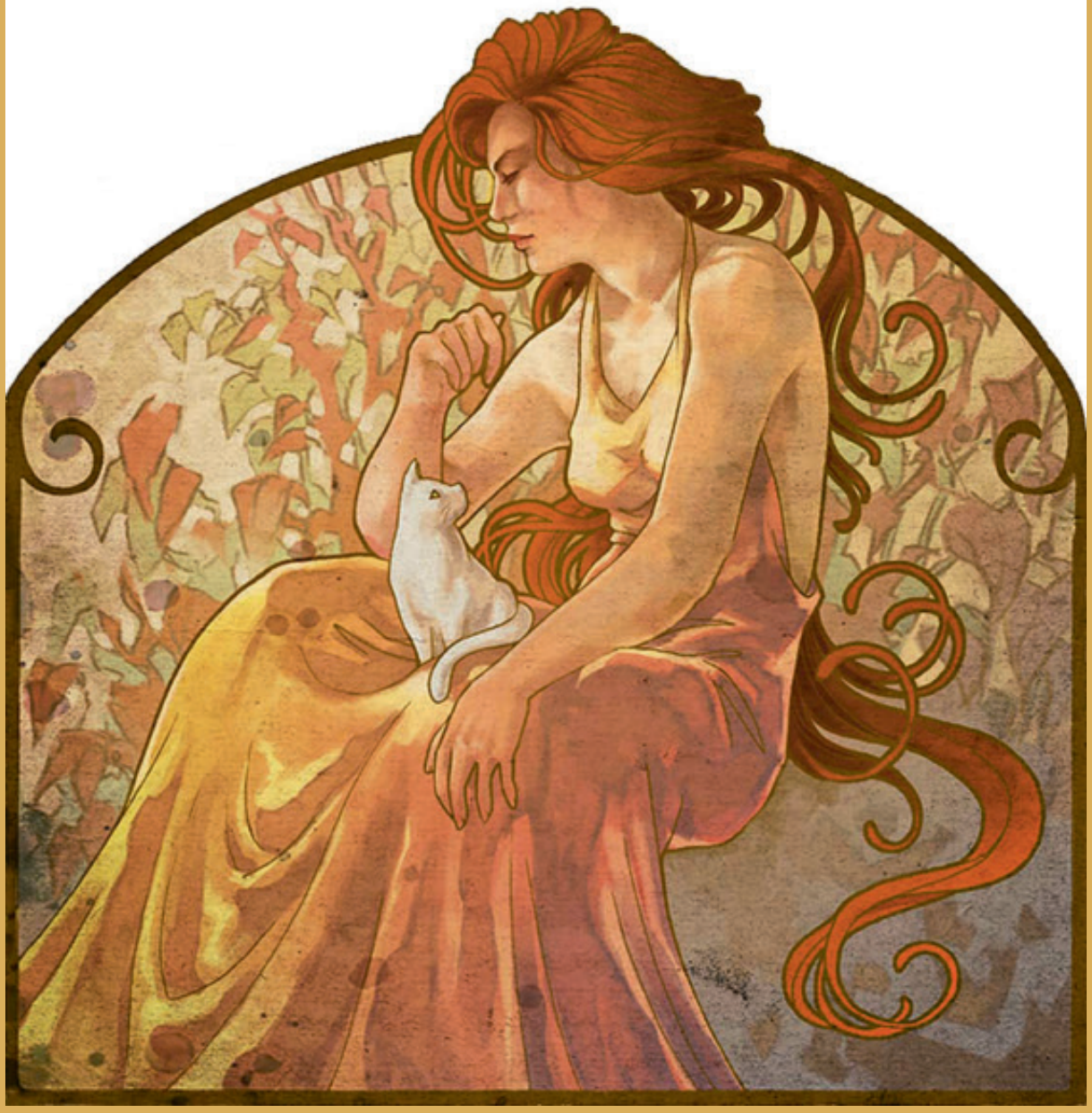
Fastaval

31.3 - 4.4 2010



Den danske scenarietradition:

Et stykke moderne kulturhistorie i verdensklasse

Begrebet "rollespil" forbinder de fleste formentlig med en form for leg for teenagere, men rollespil er også en seriøs udtryksform på linje med film, teater eller computerspil. Denne artikel omhandler de seneste 20 års udvikling inden for seriøse, eksperimenterende og avantgardistiske rollespil i Danmark og den særlige danske "scenarietradition", der er blandt de mest udviklede og sofistikerede på verdensplan, med særtræk, som man ikke finder andre steder – en tradition hvis stærkeste drivkraft har været den jyske spilkongres Fastaval, der er artiklens særlige fokus.

Kristoffer Apollo

Forside på programmet for Fastaval 2010. Selvom der er en hel del kongresser for rollespil her i Danmark, hvor entusiaster mødes og spiller rollespil og brætspil, så skiller to sig helt klart ud ved både at være de ældste og de største. Det er Viking-Con (fra 1982) og Fastaval (fra 1986), der afholdes i henholdsvis København og det midtjyske. De to kongresser (eller festivaler om man vil) har en lidt forskellig profil, hvoraf Fastaval helt klart har været den kreative dynamo for eksperimentelt rollespil, hvor man har afprøvet og udviklet nye systemer og fortælleformer. *Gengivet med tilladelse fra Fastaval.*

Ordet "rollespil" forbinder de fleste danskere formentlig med teenagere, der kæmper med attrapvåben i en skov, udklædt som orker og andre væsener inspireret af fantasylitteratur som *Ringenes herre*. Men rollespil i Danmark omfatter også et lille stykke moderne kulturhistorie, hvor danske rollespilsforfattere på verdensplan betragtes som del af den absolutte avantgarde, der afsøger nye muligheder og konstant udvikler rollespillet som medie, blandt andet i rollespil med særdeles "voksne" temaer.

Centrum for denne udvikling har siden starten af 1990'erne været den årlige spilkongres Fastaval, som oprindelig havde hjemsted i Aarhus, men nu afholdes

på skiftende lokationer i Jylland. Fastaval er både nationalt og internationalt kendt for en stil, hvor rollespilsforfatteren afleverer et ofte ekstremt detaljeret skriftligt oplæg - rollespillets version af manuskript eller drejebog, som kaldes et "scenarie" - som bruges til at afvikle en rollespilsoplevelse på højst fire-fem timer. Pointen med det detaljerede scenarie er at skabe den mest intense spiloplevelse af netop den type historie, som forfatteren ønsker at formidle gennem spillet. Og Fastaval skiller sig ud ved den ekstreme grad af detaljering og specialisering i netop at skabe en stærk og engagerende spiloplevelse på begrænset tid.

Arven fra tinsoldaterne

Rollespil er et medie med få år på bagen. De første spil blev udgivet i slutningen af 1970'erne i USA, hvor *Dungeons & Dragons* var det første spilsystem, som fik bred succes. *Dungeons & Dragons* var i sin spæde form baseret på de traditionelle figurkrigsspil, som med udgangspunkt i tinsoldater var regelsystemer for udspilning af kampe mellem "hære" af figurer. Nogle grupper af amerikanske spillere begyndte groft sagt at putte liv og personlighed i deres figurer og konstruere historier med dem som hovedpersoner, og sådan opstod det, som rollespillere kalder bordrollespil (tabletop roleplaying). Det er rollespil, hvor deltagerne som udgangspunkt sidder omkring et bord, når de agerer deres roller og bidrager til den fælles fortælling, hvilket betyder, at spillets historie udspiller sig i det imaginære rum, der opstår, når en gruppe spillere alle bidrager til beskrivelsen af situationer og hændelser. Typisk benytter spillene også en spilleder, der har ansvaret for at samle trådene og repræsenterer resten af verden over for spillernes hovedpersoner. Bordrollespil adskilles i den klassiske opdeling fra liverollespil (live-action roleplaying; LARP), som er den form, hvor deltagerne klæder sig ud og tilstræber at agere deres roller og udspille historiens forløb fysisk.

De oprindelige bordrollespil kan siges at bestå af lige dele leg, krigsspil og mundtlig fortælletradition, mens liverollespil i højere grad fokuserer på indlevelse i rollen og teatralske virkemidler. De fleste steder i verden er det liverollespil, som har været udgangspunktet for de mest eksperimenterende rollespilsformer, ikke mindst i de nordiske lande, som har et verdensomspændende ry for at skabe grænsesøgende og avantgardistiske rollespil. Men udviklingen i Danmark skiller sig ud, fordi eksperi-

Rollespillet udvikledes i 1970'erne, hvor figurkrigsspillere af traditionelle historiske krigssimulationsspil fattede interesse for fantasy-genren og begyndte at spille slag fra eks. *Ringenes Herre*. Efterhånden begyndte nogen at fokusere mere og mere på generalerne – eller heltene, og fokus flyttedes ned fra et regimentsplan til et individuelt plan, og ideen om at styre og spille kun én person hver, i en gruppe af helte på opdagelse og eventyr, opstod. Ud af denne udvikling blev rollespillet født. Her ses 6 mm. napoleonske russere, et slag med *Warhammer*-figurer og samme stillet op som en gruppe helte i kamp. *Fotos, figurer og landskab af Steffen Harpsøe.*

menterende danske rollespil i mindst lige så høj grad udspringer af bordrollespillet og har bragt nogle af dets elementer med sig.

Baggrunden for den særlige danske udvikling skal findes i de danske spilkongressers rolle. Det er her, at traditionen for nedskrevne, detaljerede rollespilsscenarier er blevet fremelsket igennem de sidste to årtier, og altså med spilkongressen Fastaval som den stærkeste drivkraft. Og symbolet på den drivkraft er en forgyldt gipsstatue af en pingvin kaldet Otto, som uddeles hvert år på Fastaval. Ottoen er det håndgribelige bevis på den anerkendelse blandt ligesindede, der har drevet og stadig driver den danske udvikling af enestående rollespilsscenarier.

Eksempler på hvad der kan indgå i tilblivelsen af et scenarie. Ud over selve den skriftlige formidling af scenariets indhold kan layout og bilag indeholde forskellige former for visuel hjælp til spillere og spilledere, der skaber overblik over en konstrueret verden; eksempelvis kort og breve - eller som her magiske kapper og mystiske væsener. *Tegninger af Steffen Harpsøe.*

Spilkongressen som samlingssted

De første rollespil kom til Danmark i begyndelsen af 1980'erne via specialbutikker, der importerede regelbøgerne fra USA - eksempelvis Fantask, der stadig kan findes i hjertet af København. Rollespillene begyndte at brede sig blandt unge danskere, og de begyndte snart at organisere sig i rollespilsforeninger for at finde andre at spille med. De organiserede rollespillere lod sig hurtigt inspirere af de *gaming conventions*, som bl.a. blev afholdt i USA og Storbritannien, og hurtigt opstod de første danske spilkongresser som endnu større fora for at møde ligesindede. De blev ofte arrangeret i samarbejde med andre former for spilentusiaster, især de, som interesserede sig for komplekse krigsbrætspil, der typisk blev importeret af samme butikker som rollespillene. Den første danske spilkongres af denne type var Viking-Con, som blev afholdt første gang i København i 1982, og som til dato er én af landets største rollespilsbegivenheder med op mod 800 deltagere. Men det var Fastaval, den anden store danske spilkongres, som fra 1986 skulle udvikle sig til at være det kreative centrum for eksperimenterende bordrollespil i Danmark.

Som på alle andre spilkongresser i verden medbragte deltagerne deres egne rollespilsscenarier til Fastaval. Og en vigtig del af Fastaval-traditionen blev allerede etableret i de første år: Hvor deltagerne på udenlandske spilkongresser typisk medbragte deres eget scenarie og spillede det med en enkelt gruppe på typisk 5-6 spillere, ville arrangørerne bag Fastaval gerne gøre scenarierne tilgængelige for så mange deltagere som muligt. Derfor forlangte Fastaval, at scenarierne blev skrevet ned, så forfatteren kunne videregive dem til andre spilledere, der dermed kunne afvikle dem med flere grupper af spillere. I løbet af ganske få år udviklede det sig til en stærk tradition for at bruge mange timers arbejde på skrivning og layout af scenarierne.

I de tidlige år blev scenarier typisk skrevet til de kommercielle amerikanske rollespilssystemer, som blev importeret fra USA - det var f.eks. systemer som fantasyspillene *Dungeons & Dragons* og *Rolemaster* eller horror/mysterie-systemet *Call of Cthulhu*. I slutningen af 1980'erne fik især scenarierne til *Call of Cthulhu* en speciel status. Det skyldtes sandsynligvis, at scenarierne var bygget op omkring efterforskning af mysterier, som gjorde det til en udfordring at skabe et sammenhængende plot og flow i spillernes efterforskning af historien. Og det skabte så det danske rollespilsmiljøs fokus på scenarieforfatteren som kreativ drivkraft, fordi det blev en særlig ære at skrive en spilkongres' scenarie til *Call of Cthulhu*.

Samtidig blev mange danske spillere naturligvis inspireret af de amerikanske udgivelser og forsøgte at skabe deres egne kommercielle systemer. Der er da også udgivet en række danske rollespilssystemer, men de danske forfattere måtte hurtigt sande, at det kommercielle potentiale var meget lille, fordi dansk er et så begrænset sprogområde. Det mest succesfulde danske system må siges at være noir-detektivspillet *Fusion* (Palle Schmidt & Malik Hyltoft, Høst & Søn, 2000), men op gennem 1990'erne blev den kreative energi i det danske bordrollespilsmiljø mere og mere drejet væk fra tanken om kommercielle udgivelser og over mod spilkongresser og den udvikling af rollespilsscenariet, som fandt sted der.

Én af dem, der lagde kreativ energi i spilkongresserne efter at have opgivet tanken om at udgive rollespilssystemer, var Troels Christian Jakobsen, som fik posten som hovedarrangør af Fastaval i 1992. Hvor arrangørerne i de tidligere årgange primært havde fokuseret på at opbygge de organisatoriske færdigheder, der var nødvendige for at afvikle en spilkongres med mange hundrede deltagere, kom den nye general med en kreativ vision.

Rollespillet *Call of Cthulhu* indtog i slutningen af 1980'erne en særlig status på de danske rollespilskongresser, hvor det var en særlig ære at skrive den enkelte kongres' *Cthulhu*-scenarie. Dette var pga. de særlige krav, spillet stillede til forfatteren, fordi der både skulle skrives et passende og godt plot (der er tale om en mysterie-genre), samtidig med at der skulle være flow i historien. *Call of Cthulhu* er baseret på horrorforfatteren H. P. Lovecrafts værker og foregår i 1880'erne og 1920'erne, hvor skurkene er skumle kultister og ældgamle mystiske væsener og guder fra underverdenen. *Maleri "Call of Cthulhu" af Sonofamortician; Deviant Art.*

En ekstremt vigtig pingvin

Symbolet på den kreative vision skulle blive den førnævnte gyldne pingvin ved navn Otto, der blev indført i 1992 som Fastavals pris til kongressens bedste scenarier. I starten var prisen ment som lidt af en vittighed med reference til filmverdenens Oscar, men Ottoen blev lynhurtigt et bevis på, hvor stort engagement der kan skabes via anerkendelse. I løbet af et par år blev Fastavals gyldne pingvin den pris, man skulle stræbe efter, hvis man ville være med i spidsen for dansk bordrollespil, og det samlede en stor mængde energi og kreativitet omkring scenarieskrivningen. Fra begyndelsen er Ottoen blevet uddelt af en dommerkomité, som læser og sammenligner alle deltagende scenarier, baseret på princippet om at belønne den bedste potentielle spiloplevelse ud fra forlægget, med priser i kategorier som Bedste Scenarie eller Bedste Roller. Senere indførte andre danske spilkongresser deres egne priser, men Ottoen er *prisen* inden for dansk bordrollespil på baggrund af kontinuitet og troværdighed i prisuddelingen.

Sammen med incitamentet til at skrive fremragende scenarier etablerede prisen endnu en vigtig ting: Nemlig en fortsat diskussion om, hvad godt rollespil er. Dette afspejler sig i opbygningen af teori omkring det at skrive scenarier til afvikling på spilkongresser. I starten blev meget af den teoretiske baggrund inspireret af andre fagområder - eksempelvis skriveteknik baseret på journalistisk teori, og dramatisk teori, hvor den grundlæggende dramatiske struktur bag størstedelen af historiefortælling i den vestlige verden blev omsat til rollespil. Scenarie-versionen af denne teori blev kendt som Fastawood-modellen og blev brugt i en stor del af Fastavals scenarier i midten af 1990'erne.

Opbygningen af teori fik endnu en væsentlig konsekvens, nemlig at scenarieforfatterne holdt op med at benytte traditionelle rollespilssystemer som *Dungeons & Dragons* eller *Call of Cthulhu*. Hvor de kommercielle rollespilssystemer benyttede flere spilelementer med regler for terningslag og lignende, erstattede scenarieforfatterne

Selvom rollespil ikke er et konkurrence-spil med deciderede vindere og tabere, så uddeler mange rollespilskonferencer priser. Dette er dog mest at sammenligne med en Bodil eller en Oscar, og de uddeles for at have skrevet det bedste scenarie, den bedste fortælling, bedste roller, illustrationer, redigering osv. Mest kendt og agtet er nok Fastavals gyldne pingvin, Otto. Her ses en glad Otto-vinder, Troels Ken Pedersen, der modtog en Otto i 2009 for bedste fortælling med scenariet "Tortur", der handler om konsekvenserne af grusomme handlinger begået af mennesker under "The War on Drugs" i Columbias jungle. *Foto af Frederik Jensen.*

nu det spilorienterede rammeværk med dramatisk struktur. I stedet for at lade terningslag afgøre udfald af handlinger i historier, brugte man nu typisk en spilleder til at afgøre, hvad der kunne eller ikke kunne lade sig gøre i scenariets fortælling.

På den måde blev rollespillets spilleder mere en instruktør og mindre en dommer, end der lægges op til i de kommercielle amerikanske spilsystemer. Den forskel afspejler en væsentligt forskellig tilgang til spillet og de rammer, det afvikles under. I rollespillets hjemland, USA, er man ofte meget bevidst om en magtbalance mellem spilleder og spillere, og der er stort fokus på, at den enkelte spiller skal have total frihed til at gøre, hvad vedkommende har lyst til, med sin rolle. I den danske scenarietradition betragter spilleder og spillere i langt højere grad hinanden som samarbejdende parter, der er fælles om at skabe en god historie og en god spiloplevelse, og derfor accepterer man, at spillederen i højere grad kan instruere eller måske direkte bestemme over spillernes roller.

Den fælles oplevelse i fokus

Denne forskel bunder sandsynligvis også i dybere kulturelle forskelle mellem det liberalistiske amerikanske verdenssyn og den mere formaliseret fællesskabsorienterede skandinaviske velfærdsmodel. Amerikanske rollespillere er ofte overrasket over, at man i danske scenarier "frivilligt" giver spillederen mere magt over spillerne, og det er nærliggende at antage, at påvirkningen fra den socialdemokratiske velfærdsmodel og et skolesystem med større fokus på gruppearbejde gør det nemmere for danske rollespillere at acceptere, at man har en spilleder med større bestemmelsesret. Man stoler sandsynligvis mere på, at spillederen også vil drive spillet i retning af et fælles mål om en god spiloplevelse.

Men i 1990'ernes danske Fastawood-model tog scenarieforfatteren i endnu højere grad styringen over både spilleder og spillere. Forfatteren havde groft sagt hals- og håndsret over alt andet end den faktiske afspilning af scenariet. Det kom til udtryk, ved at forfatteren leverede både baggrund, plot, scener, bilag og personbeskrivelser til scenariet. Tanken var, at man ved at kontrollere alt kunne integrere de enkelte elementer bedre og derved skabe den bedste spiloplevelse. Spillerne fik udleveret detaljerede baggrundshistorier om deres roller, ofte 5-6 siders beskrivelser, som indeholdt plotmæssige detaljer eller tematiske referencer, som man skulle udforske i selve afspilningen af scenariet.

Midten af 1990'erne blev nogle gange kaldt Fastavals guldalder. I den periode blev der skrevet en række scenarier, der stadig betragtes som klassikere i den danske scenarietradition, heriblandt det romantiske vampyrdrama *Isabelle* (Lars Andresen, 1994), fantasy-eposet *Tidens Ritual* (Lars Andresen, 1995) og neo-noir-thrilleren *Jagten* (Ask Agger, 1996). På mange måder kan denne periode i Fastavals scenariehistorie siges at toppe med *Arken* (Alex Uth, 1997), en kompleks fortælling, der bevæger sig mellem to lag af virkelighed, efterhånden som det viser sig, at spillernes roller er fragmenter af én mands personlighed.

Intriger og improviserede fortællinger

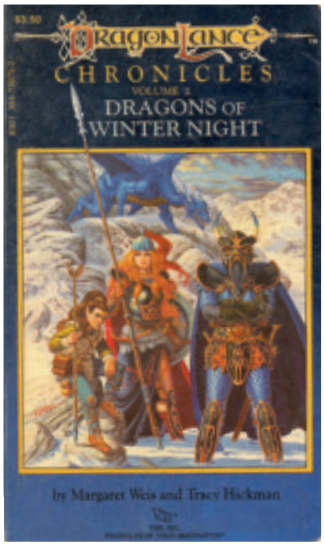
Det øgede fokus på at skrive detaljerede roller til spillerne førte dog næsten øjeblikkeligt også til den første undergenre af scenarier. Da forfatterne nu skabte detaljerede roller, hvor mange af fortællingens elementer blev indbygget direkte i rollerne, indså de hurtigt, at rollerne kunne udgøre et helt scenarie. Og således blev intrigescenariet født - scenarier, hvor rollerne er modstandere på kryds og tværs, ofte placeret i en lukket setting. Klassikere inden for denne undergenre er bl.a. det kafkaske drama *Laaste Døre* (Thomas Munkholt, 1994), spøgelseshistorien *Oculus Tertius* (Jacob Schmidt-Madsen, 1996) og teaterdramaet *Monogami* (Morten Jaeger, 1999).

Med 1990'ernes udvikling blev kongresscenariet også en selvstændig rollespilsdisciplin. Som i andre lande er det kun en mindre del af de danske rollespillere, som deltager på spilkongresser, så kongresscenariets fokuserede spillestil og de mange eksperimenter blev ikke (og bliver stadig ikke) oplevet af alle danske bordrollespillere. Samtidig gik danske bord- og liverollespillere forskellige veje i midten af 1990'erne. Spilkongresserne var primært baseret på bordrollespil, mens liverollespillerne primært koncentrerede sig om at afholde fantasy-spil med hundredevis af deltagere, som ikke passede til formatet på en spilkongres. Så selv om de to grene af dansk rollespil naturligvis kendte til hinanden, og ganske mange spillede (og spiller) begge typer rollespil, gik de to stilarter altså forskellige veje på dette tidspunkt.

De store rollespilskonferencer i udlandet (særligt i USA) har en anden profil end herhjemme, da de ofte er mere præget eller direkte drevet af kommercielle interesser, hvor forhandlere og producenter prøver at skabe kontakt til nye kunder eller fastholde eksisterende. Her ses et eksempel fra *Gen Con* i Indianapolis i USA i 2008, hvor der spilles ved en demo-stand for rollespillet Shard – komplet med store posters og udstilling af regelbøgerne. *Foto af Piotrus; Wikimedia Commons.*

Samtidig blev den traditionelle opdeling mellem bord- og liverollespil dog hurtigt udfordret. For i slutningen af 1990'erne begyndte bordrollespillerne på Fastaval at udvikle en stil, der bliver kaldt "semi-live". Hvor spillerne i traditionelle bordrollespil altid sidder bænket omkring et bord og udelukkende benytter sig af mundtlige beskrivelser i deres rollespil, betyder "semi-live", at spillerne ofte rejser sig fra bordet og udspiller en scene "live", når den er blevet sat. I denne spillestil er det helt almindeligt at røre hinanden og bruge improviserede rekvisitter, men man har i sagens natur ikke kostumer, makeup o.l., som det benyttes i liverollespil. En pudsig konsekvens er, at de Fastaval-scenarier, som danskere betragter som bordrollespil, ofte bliver kaldt liverollespil af udlændinge, der besøger den danske kongres. Netop fordi det gør en forskel, at man må røre hinanden - i USA har man som udgangspunkt eksempelvis altid en "no-touching rule" i bordrollespil, medmindre andet bliver aftalt.

I slutningen af 1990'erne opstod der også en ny undergenre af scenarier som reaktion på den ekstreme grad af kontrol, som Fastawood-modellen gav til scenarieforfatteren. I fortællescenariet sigtede forfatterne efter at give ansvaret for spillets fortælling tilbage til spillerne ved kun at give dem en ramme, hvorfra spillerne så



En stor del af inspirationen til de tidligste rollespil i fantasy-genren kom fra litteraturen – især Tolkiens *Ringenes herre*-univers og Robert E. Howards "Conan Barbaren"-serie. Men inspirationen går også den anden vej. Særligt de store amerikanske og engelske rollespilsproducenter udgiver bøger, der foregår i de universer, de har skabt til deres spil. På den måde udvider og uddyber de rollespillets univers. Denne litteratur viser tydeligt de kommercielle interesser og marketingsstrategier, der ligger bag nogle af de store amerikanske og engelske spilsystemer. Her ses et eksempel fra TSR, som stod bag *Dungeons & Dragons*. Serien Dragonlance blev meget populær og blev tilmed oversat til dansk. *Forside af Margaret Weis & Tracy Hickman: "Dragonlance Chronicles vol.2 - Dragons of Vinter Night"(1985).*

skulle improvisere hele fortællingen. Fortællerollespillet blev introduceret samtidig i to scenarier, nemlig samuraidramaet *Jisei* (Kristoffer Apollo, 1997) og fårehyrdefortællingen *Drømme ved bålet* (Jacob Schmidt-Madsen, 1997). Genren blev udviklet yderligere i scenarier som fantasy-fortællingen *Det halve kongerige* (Tobias D. Bindslet, 2005), men er også smeltet sammen med andre stilarter og er derigennem blevet et redskab frem for en undergenre i sig selv. Nu til dags bruger mange Fastaval-forfattere fortællestilen til flashbacks, løbende kommentarer eller epiloger frem for at bygge et helt scenarie op som fortællescenarie.

Bornholmerne viser vejen

De næste skridt i udviklingen af den danske scenarietradition kom omkring årtusindskiftet, hvor den kreative dagsorden på Fastaval blev stærkt påvirket af en håndfuld forfattere fra Bornholm. De kaldte sig selv Natural Born Holmers og blev det danske rollespilsmiljøs første højtprofilerede forfattergruppe. Og deres arbejde på Fastaval og den mindre, nu nedlagte, kongres Orkon skabte flere nye stilarter.

Med det psykologiske drama *Ave Adam* (Dennis Gade Kofod, 2000) blev birollespil introduceret - en stilart, der nedbrød ideen om én rolle til hver spiller. I stedet skiftede spillerne roller fra scene til scene og udspillede på den måde hele fortællingens persongalleri, som det nu passede til den enkelte scene. Birollespil er effektivt i fortællinger med én dominerende hovedrolle, som f.eks. noirdramaet *Erindringernes manuskript* (Brian Rasmussen, 2003), men stilen kan også udvides til fortællinger uden egentlige hovedroller, hvilket komedien *Bondemænd og biavlere* (Frederik Berg Østergaard, 2000) er et strålende eksempel på. Men endnu mere væsentligt var det, at teknikken hurtigt blev omformet til også at være et redskab, ligesom det skete med fortællerollespillet. Birollespil er sandsynligvis den teknik, som har haft størst indflydelse på den danske scenarietradition i det seneste årti. Samtidig flytter birollespil i endnu højere grad spillederen ind i en rolle som instruktør, eftersom spillerne typisk får direkte instruktion fra spillederen før en scene, hvor de skal spille biroller, mens spillederen ikke selv spiller biroller, som det ellers typisk ville være tilfældet i traditionelt bordrollespil.

På 2002-udgaven af Orkon gav Natural Born Holmers liv til endnu en nyskabelse: Novellescenariet. Ideen var selvsagt baseret på det litterære koncept, og bornholmerne introducerede derfor en scenarietype, der er berammet til mindre end to timers spilletid og typisk fokuserer på kun ét tema eller én idé i fortællingen. Denne kompakte stil er velegnet til spilkongresser, og den er også blevet brugt til både scenarier, som består af sammenhængende noveller, og til samlinger af novellescenarier med et fælles tema. Et meget vellykket eksempel på det sidste var *Imperiet* (2009), en samling af novellescenarier baseret på den fantasy-verden, som bruges i rollespilssystemet *Warhammer*.

Et tredje væsentligt bidrag fra Natural Born Holmers kom i deres tidlige arbejde med at nedbryde barrieren mellem spiller og rolle. Denne teknik eller stilart er siden blevet døbt "bleed" og kan defineres som overførslen af tanker og følelser fra rolle til spiller - eller omvendt. I den danske scenarietradition optræder bleed for første gang tydeligt i det, Natural Born Holmers kaldte oplevelsscenarier, ikke mindst i

Den traditionelle form for rollespil, sådan som det så ud, da det kom til Danmark i starten af 1980'erne, med en spilleder og spillere parkeret rundt om et bord. Spillernes indlevelse i deres roller sker udelukkende oralt gennem fortælling, beskrivelse og tale "in character", mens rollernes fysiske udfoldelse reguleres af reglerne, og succes afgøres ved terningkast. Reglernes overholdelse og styring af historien forestås af en spilleder, der også kontrollerer og spiller alle historiens bipersoner og skurke. Denne traditionelle form for bordrollespil kendes bedst fra *Dungeons & Dragons* (på billedet er det dog den spanske pendent *Aventuras en La Marca del Este*, der spilles). I de seneste år er der imidlertid blevet udviklet en del eksperimenterende rollespilssystemer, hvor der hverken er spilledere eller bruges terninger, og som har et helt andet fokus end at udforske huler og kæmpe med monstre. *Foto af Diacritica, Wikimedia Commons.*

Skyggesiden (Michael Sonne, 2000), et scenarie, der sætter fokus på, at overgreb beskrevet som led i rollespil er et produkt af spillerens eget sind. Bleed har været et kontroversielt emne både i Danmark og i rollespilsmiljøer i resten af verden, og det debatteres stadig, hvor stor en grad af manipulation man kan tillade sig at udsætte spillerne for, og hvordan man sikrer, at deres personlige grænser ikke bliver overskredet. I de senere år har det mest kontroversielle danske scenarie formentlig været *Fat Man Down* (Frederik Berg Østergaard, 2009), et scenarie, som udforsker fedme og mobning ved hjælp af en central spilmekanik, som er afhængig af, at spillerne ikke kender til den på forhånd.

Den svenske indflydelse

Begrebet "bleed" fik sit navn af den svenske rollespillergruppe Vi Åker Jeep, som er verdensberømt i rollespilsverdenen for en spillestil og rollespilsteori, som de kalder "jeepform". Vi Åker Jeep besøgte første gang Fastaval i 2004, og de indså øjeblikkeligt, at der var mange ligheder mellem den scenariestil, der var blevet udviklet på Fastaval, og den stil, jeeperne selv havde udviklet. Siden da har Vi Åker Jeep været faste bidragydere på Fastaval, og på den måde blev jeepform den første store udenlandske indflydelse på Fastaval-stilen, mens Fastaval-stilen omvendt også har påvirket jeepform (førnævnte Frederik Berg Østergaard er eksempelvis medlem af både Natural Born Holmers og Vi Åker Jeep). Ud over *Fat Man Down* har Vi Åker Jeep præsenteret fremtrædende Fastaval-scenarier som kærlighedsdramaet *Tvivl* (Fredrik Åkerlind & Tobias Wrigstad, 2007), *Teknisk uheld* (2008), en samling novellescenarier over barske emner som alkoholisme og voldtægt, og den skræmmende postapokalyptiske fortælling *Rejsen* (Fredrik Åkerlind, 2010).

Et udpluk af regelbøger og baggrundsmateriale til de mest mainstream rollespilssystemer fra 1980'erne og op til i dag. Mange af de mere populære systemer består ikke blot af én regelbog, men har en regelbog for spillerne og en anden for spillederen, dertil kommer et stort baggrundsmateriale til de verdener, som spillet foregår i, opslagsværker med monstre samt egentlige spil-kampagner og scenarier. Mens andre kongresser oftest domineredes af scenarier skrevet til disse eksisterende systemer, så tog Fastaval allerede hurtigt en drejning mod mere alternative rammer for scenarierne. *Foto af Steffen Harpsøe.*

Apropos barske emner, så har det sidste årtis Fastaval-scenarier også været karakteriseret af en bevægelse væk fra rollespillets rødder i fantasy, horror og mysterier - og mod mere alvorlige emner, ofte i fortællinger med socialrealistiske træk. Vi Åker Jeep og Natural Born Holmers har været med til at drive denne udvikling, men har ikke været de eneste, som trak i den retning. Den samme trend kan eksempelvis ses i Mikkel Bækgaards værker, fra selvmordsdramaet *Jannes dagbog* (2001) til hans underspillede fortælling om børnemishandling, *Vasen*, som vandt Ottoen for Bedste Scenarie på Fastaval 2010.

I de senere år er Fastaval-scenarierne desuden blevet påvirket udefra af en amerikansk bølge af såkaldte indie-rollespil. I deres amerikanske kontekst repræsenterede indie-rollespillene en bevægelse væk fra de traditionelle rollespilssystemer, som havde domineret amerikansk rollespil siden starten i 1970'erne. Indie-rollespillene er ikke store sammenhængende systemer med mange regelbøger, men typisk enkeltstående selvstændige publikationer fra mindre forlag, der udnytter internettets muligheder for billig distribution.

Mange nye stilarter bryder frem

Paradoksalt nok førte indie-rollespillene i Danmark til en ny bølge af systemtænkning, hvor man i den danske scenarietradition f.eks. igen begyndte at indarbejde regler baseret på terningslag o.l. frem for udelukkende at konstruere fortællingen ved hjælp af dramatisk struktur. Indie-rollespillene har også haft en væsentlig indflydelse som inspirationskilde til scenarier, hvor spillerne igen blev mere aktive medskabere af fortællingen gennem nye spilmekanikker, der typisk bliver designet til at passe ind i det specifikke scenarie. Før indie-teorierne fandt vej til Danmark, havde

LÆS MERE

Alexandria - omfattende database over danske spilkongresser og rollespilsscenarier, hvor størstedelen af de omtalte værker kan hentes i PDF-format. www.alexandria.dk.

"Scenariebogen - 9 fremragende rollespilsscenarier 2006-2010". Redigeret af Frikard Ellemand, Morten Greis Petersen og Klaus Meier Olsen. Rollespilsakademiet, 2011. www.rollespilsakademiet.dk.

"Fastaval 1986-2011". Redaktør: Lars Nøhr Andresen. Jubilæumsmagasin udgivet af Foreningen ALEA, 2011.

"Nordic Larp". Redigeret af Jaakko Stenros og Markus Montola. Rollespilsakademiet, 2010. www.rollespilsakademiet.dk.

Fastaval.dk - spilkongressen Fastavals hjemmeside. www.fastaval.dk.

enkelte danske forfattere også eksperimenteret med at bruge den form for spilmekanikker - eksempelvis i *Sporskifte* (Michael Erik Næsby, 2002) og *Et Lystspil* (2003). Sidstnævnte blev skrevet af Forfattergruppen Absurth, som i årene derefter overtog Natural Born Holmers' position som Fastavals mest prominente forfattergruppe. Deres ideer blev blandet med inspirationen fra indie-rollespil og skabte et nyt fokus på spilmekanikker. Resultatet var både klart indie-inspirerede spil som det historiske drama *Montsegur 1244* (Frederik J. Jensen, 2008) og scenarier, der trak mere tydeligt på Fastaval-traditionen og blandede den med spilmekanikker, eksempelvis middelalderdramaet *Dyst* (Anders Frost Bertelsen, Kristoffer Rudkjær & Morten Hougaard, 2009) - endnu en Absurth-produktion.

LARP – eller Live Action Role Playing – er nok den variant, som folk umiddelbart tænker på, når de hører om rollespil; navnlig fantasy-LARP med elverfolk og orker. Dette skyldes den store popularitet, som denne gren af rollespil nyder blandt børn og helt unge, hvor DRs serie "Barda" både er *cause and effect*. Faktisk er det så populært, at de fleste fritidshjem og –klubber har en samling latex-sværd til dette formål. Men ikke nok med det, det er blevet så populær en udendørsaktivitet, at der er opstået klubber, hvor man kan gå til (LARP-)rollespil, hvilket ifølge spejderbevægelsen kan mærkes på deres faldende medlemstal i børne- og ungdomsårgangene. Her ses nogle ret imponerende orker ved "LARP auf dem Ritzenbuetller Sand" i Tyskland i 2009. *Foto af Osate; Wikimedia Commons.*

Dyst er samtidig et eksempel på endnu en scenarie-undergenre, nemlig ensemblescenariet, hvor hver spiller kontrollerer flere hovedroller (typisk tre eller fire). Ensemblescenariet kan betragtes som en mutation af birollespil, men på den anden side havde ideen om at give hver spiller flere roller været til stede siden 1990'erne. Det lykkedes dog ikke nogen forfattere at få det til at fungere overbevisende i praksis, før Mikkel Bækgaard skrev hverdagsdramaet *A Day in the Life* (2005).

Andre tendenser på Fastaval har i de senere år været scenarier, som helt udelader spilleder-rollen og overlader alt til spillerne, eller scenarier, som gør det modsatte og udnævner et par spillere til at være assisterende spilledere, som har ansvaret for nogle scener og scenariets biroller, mens de øvrige spillere koncentrerer sig om hovedrollerne. Det romantiske drama *Guernica* (Klaus Meier Olsen, 2006) var det første eksempel på scenariestilen med assisterende spilledere.

Selvom de mest kendte rollespilsuniverser er af fantasy-genren, så er der ingen grænser for, hvilke rammer man sætter for spillets fortælling. Det kan være alt fra at spille teenage tøse-intriger på en amerikansk highschool, over en mørk og beskidt Blade Runner-agtig fremtid med dværge, magi og computerteknologi, der kan kobles direkte til hjernen (*Shadowrun*), til en vanvittig og humoristisk verden, hvor barslagsmål er i højsædet, væsener kategoriseres som "næsehorns-rum-pirater" og "forbandet nuttede pels-ting" og spillerne kan have evner som "The Roger and Hammerstein Effect" – et personligt soundtrack der følger spillerens rolle og sætter stemningen, alt efter om der er fare på færde eller romantik i luften *(Tales of the Floating Vagabond). Shadowrun computer wallpaper af Klaus Scherwinski; Deviant Art.*

I det seneste årti er liverollespillet desuden vendt tilbage på Fastaval i form af liverollespilsscenarier, der er designet til de rammer, man finder på en spilkongres, og generelt sker der en langt større udveksling af ideer mellem bord- og liverollespil. Blandt de mest prominente liverollespil på Fastaval har været sci-fi-dramaet *Persona* (Maya Krone & Ryan Rohde Hansen, 2005) og *Memoratoriet: Det rare sted* (Monica Hjort Traxl & Morten Greis Petersen, 2007), som udforskede konceptet litterær synestesi og helt seriøst formåede at få voksne mænd til at græde ved at lade dem stirre på en væg.

Udviklingen vil fortsætte

På denne måde fortsætter det eksperimenterende danske rollespil med at udvikle sig. Denne artikel bliver skrevet, 20 år efter at udviklingen for alvor tog fart, men der er ingen tegn på, at udviklingen skulle være ved at bremse op. Fastaval og dansk rollespil opnår en stadig større berømmelse i udlandet og tiltrækker derfor også mere inspiration udefra, og inden for landets grænser er de fleste i rollespilsmiljøet enige om, at den fornyede udveksling af ideer mellem spilkongressernes bordrollespillere og eksperimenterende liverollespillere vil føre til nye, spændende resultater. Historien om Fastaval og den danske scenarietradition er allerede et lille stykke moderne kulturhistorie om et miljø, som drevet af kreativitet og åben idéudveksling har udviklet en interaktiv kunstart på nogle punkter, som man ikke finder magen til i resten af verden. Og der er som nævnt ikke noget, der tyder på, at udviklingen af det særlige danske rollespilsscenarie vil gå i stå lige foreløbig.

Kristoffer Apollo er journalist af baggrund, nuværende kommunikationschef i Eniro Danmark A/S og har været aktiv rollespiller siden 1982.

Mellem de planlagte scenarier på Fastaval bliver der også tid til kammeratlig udveksling af ideer og erfaringer, som i høj grad har været med til at fostre den danske scenarietradition, samt til festivitas og morsomme indslag. Her ses fra Fastaval 2011 de to amerikanske spildesignere Luke Crane og Jared Sorensen udveksle erfaringer med mere lokale fastavaldeltagere; samt en sceance, hvor Bo Thomasen (Fastavals general, dvs. hovedansvarlig) bliver venligt drillet, da han går på scenen til den afsluttende Ottofest. "Vi er alle nørder" er hans mantra for fastaval-arbejdet. *Foto af Frederik J. Jensen.*