

ROLLESPIL • SCENARIER • SLADDER • NYHEDER • PORTRÆTTER • BAGGRUND

# FASTAVAL

Med  
Hjælp fra  
Korruption

*magasinet 4*

## Han husker for os alle sammen

Peter Brodersen har samlet  
fakta om 3.000 scenarier

Dagens scenarie

### De 12 Slag

Af Martin Svendsen

### Husker du Kaptajn Sprød?

Læs historien om  
Fastavals største  
svindler

Test dig selv:

### Vi er alle nørd

– men hvilken slags  
er du?

# Travl på Fastaval

“Wow - sikke mange ting, du skal spille!” sagde manden i døren til Sune.

“Ja, jeg har godt nok været heldig. Jeg skal spille rollespil i hele fem perioder. Jeg skal for eksempel spille det warhammer-scenarie, der hedder ‘Bagmanden’, og jeg skal også spille Cæcilie Madsens ‘Rejse-minder’, sagde Sune med et stort smil.

“Jeg tror også, du skal være glad for det systemløse scenarie, du skal spille fredag aften. Og så har jeg hørt, at Søren Svogerslevs scenarie lørdag aften er lige til en Otto,” sagde den flinke official.



## Derudover får du at vide, at:

- Pia Parsagers scenarie hverken kører torsdag aften eller lørdag dag, at det systemløse scenarie hverken hedder ‘Rejseminder’ eller ‘Aflyst’, og at den, der har skrevet call-scenariet, aldrig kunne finde på at lave en historie, der hed ‘Helt til hest.’ Sune skal alligevel spille scenariet ‘Helt til hest - nemlig Lørdag dag.
- Anna Sommer har ikke skrevet D & D. Søren Svogerslev har ikke skrevet Fusion, og hans scenarie hedder ikke ‘Bagmanden’.
- Warhammerscenariet er ikke skrevet af Henrik Bækfarm.
- I øvrigt ville Sune aldrig gide spille Henrik Bækfarms scenarie, hvis det hed ‘Helt til Hest’ (så ville han vide, det var western-agtigt lige-som sidste år).

## Hvornår spilles scenariet Rejseminder?

|                   | Cæcilie Madsen | Pia Parsager | Henrik Bækfarm | Anne Sommer | Søren Svogerslev | Torsdag aften | Fredag dag | Fredag aften | Lørdag dag | Lørdag aften | D & D | Call of Cthulhu | Warhammer Fantasy | Fusion | Systemløst |
|-------------------|----------------|--------------|----------------|-------------|------------------|---------------|------------|--------------|------------|--------------|-------|-----------------|-------------------|--------|------------|
| Rejseminder       |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Helt til Hest     |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Kirtotänen        |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Aflyst            |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Bagmanden         |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| D & D             |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Call of Cthulhu   |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Warhammer Fantasy |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Fusion            |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Systemløst        |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Torsdag aften     |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Fredag dag        |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Fredag aften      |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Lørdag dag        |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |
| Lørdag aften      |                |              |                |             |                  |               |            |              |            |              |       |                 |                   |        |            |

Brug boksene til at sætte krydser og minusser for at løse opgaven. Skriv svar + navn og læg det i løsningskassen i informationen senest i morgen klokken 12.00. Blandt de rigtige svar trækker vi lod om fantasy-romanerne “Eragon” og “Amuletten fra Samarkand”, og takker forlaget Sesam for at have doneret præmierne. Desuden trækker vi lod om bonuspræmien, nemlig brætspillet “Abalone”, som er kåret til årtiets brætspil.

# FASTAVAL *magasinet*

NUMMER 4 • LØRDAG • FASTAVAL 2006

## LEDER

Du har muligvis allerede fået en SMS om dette emne, men vi tager den lige en gang til for Prins Knud:

Bordrolspillere er meget verbale mennesker. De forestiller sig vilde scenerier og forklarer dem bagefter for hinanden, de udspiller de vildeste dueller på ord tværs hen over bjerge af chips og daggammel citronmåne med en tungefærdighed, der ville gøre en gennemsnitslig auktionarius misundelig. Hvad er det så lige, der gør, at de samme mennesker ikke kan finde ud af at sætte tre ord ned på papir og kommentere det scenarie, de lige har spillet?

Scenarierne på Fastaval bliver skrevet af helt almindelige glade frivillige mennesker. De fleste af dem har brugt, hvad der svarer til en måneds fuldtidsarbejde på at lave underholdning til andre, og de er vildt spændte på, hvad brugerne siger, når deres scenarie endelig skal ud og leve sit eget liv i klasseværelserne. Desværre er der næsten ingen spillere, der tager sig den ulejlighed at bruge 10 minutter på at give feed back til forfatterne. *Gør det!* For det første har forfatterne fortjent det. For det andet er det en måde, du kan være med til at hjælpe dommerne til at kåre det bedste scenarie på Fastaval på. Men frem for alt er det din måde at hjælpe forfatterne til at se de ting i deres scenarie, de ikke selv kan få øje på for bare træer. Det er din mulighed for at gøre forfatterne bedre. Den synes vi, det er både din ret og pligt at bruge.

Skriv for satan!



**4** Så kom han endelig ud af busken.  
Malik Hyltoft fik årets ærespris.

FASTAVAL *magasinet* Nr. 4

Udgivet i 100 eksemplarer lørdag den 15. april 2006

Redaktion: Pingvinkartellet: Lars Nøhr Andresen, Kristoffer Apollo, Thomas Munkholt og Mette FINDERUP.

Skribenter til dette nummer: Per von Fischer, Martin Svendsen, Mads Brynnum, Kristoffer Apollo, Lars Nøhr Andresen, Mette FINDERUP

Layout: Thomas Munkholt og Lars Nøhr Andresen

Fotografer: Anders Trolle, Frederik Berg Olsen og Lars Andresen

GDS-hjælper: Christina Vedel-Smith og Ezekiel Borg

FASTAVAL *magasinet* uddeles gratis, så længe lager haves. Bladet er finansieret af Fastaval samt af Korruption, som vi skylder en helt særlig tak!

Artikler må gerne gengives med kreditering af forfatteren.

**2**

### Hovedbrud

Hvis du overhovedet har flere hjerneceller tilbage, der bevæger sig, har du en chance for at brænde dem af her

**4**

### Kort nyt

Æresottoen blev uddelt. Læs en bid af talen. Vi bringer også nyt fra info og en invitation fra Alea

**6**

### Arkivaren

Interview med Peter Brodersen. Måske den mand, der ved flest fuldstændigt ligegyldige ting om dansk rollespil

**8**

### Nørd, Nørdere, Nørdest

Test dig selv - og også ham med hinkestensbrillerne ved siden af

**10**

### Scenarieanmeldelser

I dag er det Maksimal Entropi, Superheroes 2, Badehotellet, Tilbage til Sortsand, Kongemord og Burgundia, der står for skud

**12**

### Indie-bølgen kommer

Vi gi'r dig chancen for at blive en lille smule klogere og surfe med

**14**

### De 12 Slag

Lovecraft-inspireret etsidesgyser af Martin Svendsen

**15**

### Han er das wunderkind aus Äro

Men ved Sigurd Buch Kristensen, hvad to tååååst og en cola koster?

**16**

### Brynnums Bitre ...

Nu trækker han i land overfor baren. Knægten med det tiggule hår er bange for Ernst

# Malik Hyltoft fik Æres-Ottoen

Fredag eftermiddag blev Fastavals ærespris uddelt, og hvis man dømmes på lyden af taktfaste klapsalver, var valget af Malik Hyltoft (som vi også har bragt et portræt af i FASTAVALmagasinet) populært.

Ironisk nok var man nødt til at udsætte uddelingen af prisen i en time, fordi den beskedne modtager åbenbart ikke selv havde regnet med at komme i betragtning. På det tidspunkt, prisen skulle uddeles, sad han nemlig i Hobro og lavede budget for rollespilsefterskolen, han skal være med til at køre deroppe. Heldigvis er Hobro kun en times kørsel herfra, og Malik kunne passende begynde sin tale til folket med at sige 'Undskyld' i stedet for 'Tak', som nok er mere normalt ved den slags begivenheder.

Nedenfor kan du læse begrundelsen for, at det blev Malik Hyltoft, der løb med den gyldne pingvin. Talen er skrevet af sidste års vinder, Merlin P. Mann.

"Malik har været her længere end de fleste. Nogle af jer var ikke engang født dengang. Og han er blevet ved lige siden. Selv om han har været både kommunist og universitetsstuderende, så var det især vores miljø, der fik glæde af hans enorme energi. Han har, mere end nogen anden rollespiller, skabt rammer for andres kreativitet, livsglæde og udvikling. Han har været med til at skabe foreninger, spil, scenarier – og fundamentet for den begivenhed, vi står i lige nu: Fastaval. Sjældent som frontfigur, men altid som det væsentlige element. Mange scenarier har han skrevet – Alexandria.dk får det til 25 (der skal nok være flere) – men hans største bedrift er nok nærmere, at rollespilmiljøet er langt mere end scenariet. Der er også evnen og viljen til at løfte i flok.

Han har aldrig været for fin til at tage fat. I sine unge dage tjente han, trods sin overskuelige størrelse, til brødet som havnearbejder, og hans liv har også siden budt ham enorme fysiske og mentaltale udfordringer. Han har taget dem alle – en for en. Han har aldrig klynket. Og han har aldrig pralet. Han synes båret af en ufravigelig tro på det bedste i os alle. En tro, på at vi kan noget sammen. At vi kan lære af hinanden gennem leg og fantasi.

Han har bevæget sig rundt i hele miljøet, geografisk såvel som indholdsmæssigt. Både det folkelige og det elitære har han beskæftiget sig med. Live-rollespillet er vokset ud af den mark, han har været med til at pløje. Det samme er vores spil, scenarier og kultur. Han har været kommerciel og idealistisk på samme tid. Han er alsidig, uhøjtidelig og tolerant. Og så er han høflig og ydmyg i en grad, der minder om karikaturen af den japaner, hvis sprog og kultur han også har haft tid til at fordybe sig i.

Det giver ingen mening at opremse den lange liste over hans bedrifter. Lad mig bare sige, at han er så oplagt en Æresotto-modtager, at langt de fleste tror, han allerede har fået den for mange år siden.

Æres den, der æres bør: Malik Hyltoft – modtager af Æres-Ottoen på Fastaval 2006."



## Program for lørdag & søndag

### Program for Lørdag

- 09.00 - 11.00 Morgenbuffet  
 11.00 - 17.00 Aktiviteter, dagblok  
**Scenarier:** Den Røde Pest, Guernica, Nantonaku  
 Manga, Sort/Hvid, Tre Brødre, Ulfhednar, Hjemvendt  
**Æresgæst:** With Great Power/The Shadow of Yesterday  
**Brætspil:** Leg med Labich og Cosmic Encounter  
 18.00 - 19.30 Aftensmad  
 20.00 - 02.30 Aktiviteter, aftenblok  
**Scenarier:** Tilbage til Sortsand, Maksimal Entropi,  
 Badehotellet, Superheroes 2, Kongemord, Burgundia  
**Æresgæst:** My Life With Master/The Shab-Al-Hiri  
 Roach  
**Brætspil:** Junta og Pirate's Cove

### Program for Søndag

- 09.00 - 11.00 Morgenbuffet  
 11.00 - 17.00 Aktiviteter, dagblok  
**Den ultimative publikumspris:** Arken, Bondemænd og  
 Biavlere, Drømmen om en Konge i Gult, Jisei, Laaste Døre  
 17.00 Lounge i cafeen  
 18.00 Banket - dørene åbnes  
 18.30 Banket - velkomst



# KORT NYT

## Endnu flere spillepladser

Det er lykkedes at skaffe et par nye spillepladser, som gør det muligt at oprette et ekstra hold i henholdsvis 'Den Brændende Vinds Ild' og 'Superheroes 2' lørdag aften. Infoen uddeler pladserne til hurtige spillere.



## Hvem vil du gnutte skuldre med til banketten?

Hvis du har nogen ønsker til, hvem du vil sidde til bords med ved Fastavals banket, skal du aflevere dem i Infoen senest kl. 20 lørdag. Der er otte pladser ved hvert bord. Fredag aften var meldingen i øvrigt, at der "sandsynligvis" stadig er ledige pladser til banketten. Så hvis du mangler en plads til Fastavals fest, kan du formentlig få én ved at henvende dig i Infoen.

## Dagens ... taber?

Er der ingen, der kan stave på Fastaval? Ja, der var i hvert fald ikke nogen, der var i stand til at aflevere et bud på løsningen på 'Den store Fastaval kryds & tværs', som vi trykte i torsdagsnummeret af FASTAVAL-magasinet. Så vi beholder da bare vores bliv-lækker-til-banketten-præmier, for vi ved jo, at løsningen var "brætspilscafé".

## Dementi

Infonauterne ønsker at dementere, at FARUM-TV vandt i basket, som vi ellers rapporterede i fredagens FASTAVAL-magasin. Vagthavende Morten Lund sagde fredag: "Hvordan kan man tabe til nogen, der kører tre gange over Storebæltsbroen for at komme til Fastaval?"



## Støt Alea - støt Fastaval

Vidste du, at Fastaval arrangeres af en forening ved navn Alea? Alea overtog Fastaval, da den oprindelige forening bag, Fasta, lukkede kort efter årtusindskiftet. I dag bliver Fastaval holdt i live som et af de store samlingspunkter i dansk rollespil af en mere netværksagtig forening - hvor Fasta i sin tid var en lokalt forankret rollespilsklub.

Hvis du har lyst til at gøre noget for Fastaval, hvad enten det er med en praktisk hånd i opstartsarbejdet eller fede nye ideer til connen, er det altså Alea, du skal kontakte. Du kan også bare blive medlem og dermed signalere din støtte for 10 kr. om året.

Du kan melde dig ind i Alea hos Infoen, som også har foldere med flere informationer om Alea. Eller du kan maile til [alea@fastaval.dk](mailto:alea@fastaval.dk), hvis du læser dette efter Fastaval.

# Har du set denne mand?

... hvis du har, så lad for guds skyld være med at købe en brugt bil af ham!

Manden på billedet kendes i Fastaval-mytologien som Kaptajn Sprød. Han dukkede op i kredsen omkring Fastaval i 1996 og blev en del af arrangørgruppen. På selve Fastaval optrådte han nogle gange som tryllekunstner med speciale i seje korttricks, andre gange iførte han sig sit Kaptajn Sprød-kostume og bekæmpede Den Menneskelige Edderkop (som i virkeligheden var Den Menneskelige Fadøl iført edderkoppedragt, men det er en anden historie).

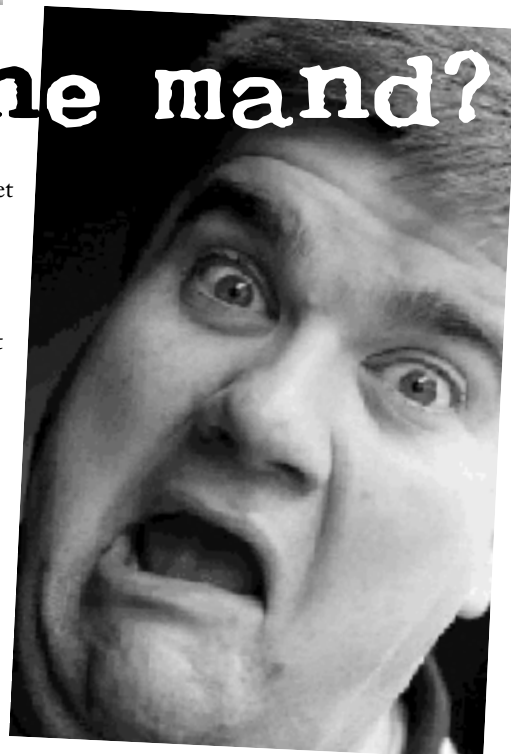
Den ellers så retskafne Kaptajn havde dog muligvis en brist. I hvert fald var der noget med nogle penge, som forsvandt på vej fra Århus til København, hvor Kaptajnen havde lovet at hente rekvisitter til con'ens filmtema. Og da han så fik skaffet nogle Chesterfield-sofaer, endte de med at stå parkeret i en kælder, indtil Nordisk Film truede med retssag, hvis de ikke fik dem tilbage. I det hele taget var der flere små episoder, som sammenlagt fik flere Fastaval-folk til at mumle, at Kaptajn Sprød var lige så god til at trylle penge væk, som han var det med kortene.

Tankevækkende nok er Kaptajnen aldrig siden blevet set i rollespilskredse.

Til gengæld er han blevet set på scenen i Comedy Zoo i København, hvor han optræder med stor succes under aliaset Henrik Bruhn og blandt andet har vundet DM i Stand-Up. Han er også flere gange blevet omtalt i Ekstra Bladets ledere i forbindelse med tvivlsomme projekter, eksempelvis kurser, der skal hjælpe deltagerne med at tjene penge på webannoncer, men ifølge Ekstra Bladet mest hjælper med at gøre Henrik Bruhn rigere.

Hvis du skulle se ham på Fastaval, foreslår vi, at du straks kontakter Infoen.

(Foto af Flemming Krogh)



# HAN VIL SÅ

# GERNE VIDE DET HELE

**Indersiden af Peter Brodersens hjerne består formentlig af en flydende masse af binære koder. Resultatet er en unik blanding af stædighed og nørderi på et meget højt plan.**

Af Mette FINDERUP

Når vi andre normale rollespillere sover, sidder han og koder i genskinnet fra sin colaflaske. Han gør det som sit arbejde, men kodningen er også Peter Brodersens største overspringshandling, og resultatet er blandt andet siden Alexandria.dk, hvor du kan slå forfattere, scenarier og spilkongresser op i

en kæmpemæssig database, der dækker de seneste 20 års dansk rollespilshistorie.

### Det er allsammen brorens skyld

“Jeg blev nørd, fordi jeg generelt overtog min storebrors hobbies. Det var ham, der gad at lege med mig, det var ham, der lærte

### Peters seneste Fastaval-Oplevelse

“Jeg er ret glad for den SMS-service, vi har lavet til Fastaval i år. Den er ikke super struktureret, men den kendetegner den måde jeg arbejder på. Jeg fascineres af noget teknik, og så leger jeg med det. Hvis der så er andre, der kan bruge det, er det bare en ekstra bonus.

mig om computere, og det var ham, der spillede Drager og Dæmoner med mig første gang. Det var i '89, og jeg kan huske, at min karakter hed Pelle. Det var også min bror, der slæbte mig med på min første con. Det var på DRF-con i '91. Dengang var jeg 12 år gammel,” siger Peter Brodersen, der om nogen er kendt for, at have styr på sine detaljer. Han voksede op med internettet, og det er ham, der står bag programmeringen på såvel Alexandria, Fastavals tilmeldingsbase samt den store database over de 100 bedste scenarier: R'lyeh.

“Jeg begyndte faktisk mest at indsamle viden, fordi jeg følte mig udenfor,” siger Peter. “Min første Fastaval var i 1996. Og det var en rigtig god oplevelse, men jeg fandt ud af, der var så meget, jeg ikke vidste, fordi jeg ikke havde været med før. Folk snakkede om scenarier fra tidligere, som jeg ikke havde spillet, og de omtalte indforstået Ernst, som jeg dengang ikke anede, hvem var. Så begyndte jeg at indsamle informationerne selv.”

Da han år senere gik i gang med projekt Alexandria, regnede han ikke med, det ville tage så lang tid: “Jeg tænkte, at der vel kun havde været en 10-20-Fastavaller og Viking-conner og så et par andre kongresser, men det viste sig jo at være noget mere omfattende,” siger Peter. I dag rummer databasen over 3000 scenarier med krydsreferencer til kongresser og forfattere. Peter Brodersen er ikke længere udenfor. Nu er det ham, der ved det hele - og det er hans hjemmeside, de gamle i miljøet opsøger, når de ikke længere kan huske, hvad de selv skrev dengang i 90'erne.

### Biblioteket udvider

De 3000 scenarier er imidlertid ikke nok for nørden, der sammenligner sit arbejde med den gigantiske database med andre folks hobby-bonsaier og flaskeskibe:

“Jeg har længe gerne villet have de enkeltstående live-scenarier med, og nu har jeg endelig knækket den tekniske nød, der gør det muligt,” siger han. “Jeg har også planer

*Peters yndlingsscenarie*

“Det er Palle Schmidts ‘De Professionelle’, som jeg spillede for 10 år siden. Det var en totaloplevelse for mig, hvor hele fusions-ideen greb mig. Tænk sig, at man kunne spille et scenarie, der foregik i Danmark, hvor det var legitimt og helt seriøst at løbe rundt med en pistol - og det var ikke fordi, man behøvede at skyde nogen med den, men det gav en helt særlig intensitet i situationen.”



om, at det skal være et sted, man kan finde billeder fra live, og hvor folk kan downloade scenarier fra,” og dermed åbner Peter for et ideen om det sted, hvor folk måske i fremtiden kan score gratis rollespilsoplevelser, efter scenariebiblioteket R’lyeh er holdt op med at indsamle nyt.

“Jeg er så småt begyndt at spørge folk, om de vil have deres scenarier liggende på siden, men jeg synes, det kræver en vis mængde scenarier, før jeg går ud og annoncerer det. Jeg vil gerne starte med lidt flere end Rylle - altså godt 100. Og der skal helst også være andre scenarier at finde end dem, folk allerede kan downloade dér. Ellers giver det jo ikke så meget mening,” siger han.

**Den indspiste hønsegård**

Peters mor siger, at han har en stor retfærdighedssans, og de læsere, der en gang imellem besøger net-forsamlingshuset

omkring ens eget projekt. Det er der sådan set ikke noget galt i, men det er bare så ærgerligt, hvis det sker på andres bekostning. Jeg synes, jeg ser en masse unødvendig kritik på tværs af grupper. Og jeg synes i virkeligheden ofte, det handler om folks personlige forhold til hinanden, som de så projicerer over, så det på overfladen ser ud, som om der er problemer i miljøet,” siger Peter.

Ligesom Peter har skarpe meninger om den virtuelle hønsegård, har han også høje tanker om dele af miljøet. Vi spurgte ham, hvem han gerne ville være i dansk rollespil, hvis han ikke var Peter Brodersen - og den indre datamat kortsluttede for en gangs skyld et øjeblik:

“Der er jo så mange seje mennesker, som jeg er fan af, og som jeg gerne ville være for en kortere periode ... men det kan jeg altså slet ikke forholde mig til lige nu, for min hjerne begynder straks at bekymre sig

for øvrigt ‘Korruption’ - doneret penge til projektet, så du undgik vægaviser og blade til 5 kr. stykket i kiosken. Informationerne fik i stedet lov at flyde frit. Men hvad i alverden får en ung mand i ‘20’erne til at bruge sine penge på den slags i stedet for bare at købe endnu mere chips og cola?

“Jeg synes, der er så mange mennesker i dansk rollespil, der bare snakker en masse i stedet for at gøre noget aktivt, så når der rent faktisk er nogen, der gider at lægge en uhyggelig mængde tid og ressourcer på at lave et stykke arbejde, ville det være synd, hvis det ikke blev til noget,” siger Peter.

“Det væsentlige er ikke mine opsparede penge. Mine 2000 kroner kan overhovedet ikke sættes i forhold til det antal timer, der er lagt i magasinet. Det er dét stykke arbejde, der er det storslåede.”

På redaktion rødmer vi klædeligt over hans pæne ord - og kan vist roligt sige tak for sponsoratet på læsernes vegne.

## “Min hjerne begynder straks at bekymre sig om, hvem der mon ville have lyst til at være Peter Brodersen, hvis jeg nu ikke selv var det”

RPG-forum vil nok være tilbøjelig til at give hende ret. Her er det tit Peter, der sætter en fod til jorden og i rolige, neutrale vendinger skiller voksne mænd, der er røget i hinandens virtuelle totter.

“Jeg kan jo generelt godt lide viden og tal - og jeg kan også godt lide at aflive myter. Dem er der mange af i rollespil. Det er meget nemt at opbygge en lokal viden

om, hvem der mon ville have lyst til at være Peter Brodersen, hvis jeg nu ikke selv var det.”

**Ikke alt arbejde kan gøres op i penge**

Du sidder lige nu med en udgave af FASTAVALmagasinet. Det er gratis, og det kan du takke Peter Brodersen for. Han har nemlig af sit eget firmas kasse - det hedder

*Det mest nørdede, han ved*

“Jeg ved, hvordan grafikelementer på tekst-tv virker, og jeg ved, at man på tekst-tv ikke kan have et grønt bogstav stående ved siden af et rødt bogstav, fordi ... (her kaster Peter sig ud i en ualmindelig nørdet forklaring, som interviewereren står helt af på at finde hoved og hale på).”

# Find din indre nørd

TEST  
DIG  
SELV

Fastaval er for folk med hobbyer, der ikke er helt almindelige. Nogle vil kalde dem nørdede. Men Fastaval dækker reelt over flere grupper af deltagere med vidt forskellige præferencer. Derfor er det gode spørgsmål: Er du én, der beder til bordet, prygler pappet eller lever for live? Tag FASTAVALmagasinet's test og find din indre nørd. Testen er simpel - svar på de 10 spørgsmål og tæl efter, om du har flest A'er, B'er eller C'er.

Af Kristoffer Apollo

## 1. Hvornår står du op om morgenen?

- A. Helst efter kl. 10.
- B. Kl. 6.30, selvfølgelig. Jeg skal jo på arbejde.
- C. Uh, det svinger. Nogle gange er jeg oppe ved 8-tiden, når jeg skal op og knokle med det projekt, jeg brænder for. Andre gange kan den godt blive 12, hvis jeg har brug for at slappe af.

## 2. Hvad er det, der tænder dig ved at spille?

- A. De mange valgmuligheder og den gode historie. Jeg kan godt lide selv at være hovedpersonen frem for kun at have tilskuerrollen i en film eller bog.
- B. Spændingen og problemløsningen. Det er fedt, når man kan vinde ved at gøre noget, som ingen andre havde regnet ud.
- C. Indlevelsen og mine ubegrænsede udfoldelsesmuligheder. Jeg elsker at føle, at jeg er i en helt anden verden, hvor der er store følelser og utrolige heltegerninger på spil.

## 3. Når jeg siger "dragon", hvad tænker du så?

- A. Bare det ikke er en Great Old Drake.
- B. Det er en type kavaleri, som blandt andet var meget brugt under Napoleonskrigene.
- C. Det ville være så fedt. Men de er kraftedeme svære at lave med træpinde og snoretræk.

## 4. Hvilken 'Lord of the Rings'-film var den bedste?

- A. 'The Return of the King'. Der var så mange fede ting. Theodens charge og Aragorns dødningehær - og Legolas på olifanten!
- B. 'The Two Towers'. To ord: Helm's Deep.
- C. 'The Fellowship of the Ring'. Boromirs dødsscene var så smuk.

## 5. Ved du, hvem Steve Jackson er?

- A. Ja, det er ham, der har lavet GURPS.
- B. Ja, det er ham, der har lavet Illuminati.
- C. Næh - er han her på Fastaval?

## 6. Du ankommer til Fastaval og opdager ved check-in, at du ikke er kommet på ét eneste spil. Hvordan reagerer du?

- A. Skælder de ansvarlige ud, mens jeg mentalt indstiller mig på at stå i reservekøen i alle syv spilperioder.

- B. Tænker "Godt, at Labich har et fedt udvalg i Brætspilscafeen".
- C. Melder mig ind i DirtBusters.

## 7. Nu hvor du ikke har noget at lave, trækker dine venner dig hen til Brætspilscafeen. Hvilket spil foreslår du, at I skal spille?

- A. Jeg er ikke brætspiller, men der er aldrig noget i vejen med et slag Family Business.
- B. Det skal være noget, hvor alle kan være med, men hvor der stadig er en intellektuel udfordring. Formula Dé er nok et godt bud.
- C. Jeg er ikke så meget til den slags spil, men er der ikke noget med, at man selv får lov til at styre tingene i det der Once Upon a Time?

## 8. Hvad køber du i kiosken, før du skal ud og spille?

- A. Cola og chips, selvfølgelig.
- B. En pose Matador Mix - og hvis jeg måtte tage en øl med, ville det være fedt.
- C. Sodavand og slik bryder jo ligesom illusionen. Men jeg vil gerne have en pose nødder i lommen.

## 9. Hvilken af Cafeens tre Wintercoat-øl kan du bedst lide?

- A. ESB er en rigtig øl.
- B. Double Hop - godt med procenter, så det er absolut en øl for mænd.
- C. Brown Ale - det er den, som kommer tættest på de gamle, autentiske brygmetoder.

## 10. Det er sent i baren, og du kommer til at vælte alle 14 fadøl på bordet, da du begejstret vil fortælle om din seneste spiloplevelse. Du ser barchef Ernst komme ned mod dig med et olmt blik i øjnene. Hvad gør du?

- A. Fremstammer et forfjamsket "Hej Ernie", mens jeg forsøger at tørre 14 øl ned fra bordet med mine bare underarme.
- B. Indser min taktiske underlegenhed og foretager et lynhurtigt tilbageslag. Nu.
- C. Råber "Haha, gode krofatter! Må jeg ikke fornøje gæsterne i deres etablissement med et ydmygt kvad?"



# Hvad siger testen om dig



## Flest A'er

Du er terningtriller skråstreg bordrollespilsnørd. Du har fuld kontrol over dine omgivelser, så du bestemmer, hvad alle andre siger, og hvis du har lyst, har du selv magiske kræfter. Problemet er bare, at det kun foregår inde i dit hoved. I virkeligheden gemmer du dig som humaniora-studerende på et universitet. Der er 15% chance for, at du er en pige, men under alle omstændigheder har du langt hår, heavy-T-shirts og bukser med snøreliv.

Hvis det går dig godt i livet, ender du som succesfuld fantasy-forfatter, freelance-spildesigner eller verdens lykkeligste pædagogmedhjælper. Hvis det går dig skidt, bliver du aldrig færdig med dit speciale.

## Flest B'er

Du er papskubber skråstreg brætspilsnørd. Du er et af de mennesker, som helt alvorligt tror, at hele verden kan opgøres i tal og systemer, hvis bare man har data nok. Du sidder og grubler vildt længe over små detaljer, før du kan tage en beslutning - og bliver så hysterisk, når du slår en 1'er, fordi det var usandsynligt. Du er helt sikkert ikke en pige. Du er derimod en af de få Fastaval-gængere, som a) går i skjorte, b) har strøget den. Til gengæld er den lyseblå.

Hvis det går dig godt i livet, ender du som landsretsdommer eller kommunaldirektør og glemmer lykkeligt alt om din sære hobby. Hvis det går dig skidt, ender du som nederste revisor i KPMG's vestjyske afdeling med ansvar for Gårdmand Bjørns regnskab.



## Flest C'er

Du er gøgler skråstreg levenørd. Du lever og ånder for at leve dig ind i andre verdener og roller, og hvis der er nogen, der har en ølkasse, vil du til hver en tid gerne stille dig op på den og råbe noget. Du taler sært uden egentlig at vide hvorfor, men i det mindste taler du højt. Der er 40% chance for, at du er en pige. Du er ikke bange for at klæde dig dristigt, så dit orange og røde tøj lyser op på Fastaval. Lykkeligtvis er du uvidende om, at din sans for at kombinere snit og stil ville få Jean Paul Gaultier til at hoppe skrigende ud ad vinduet.

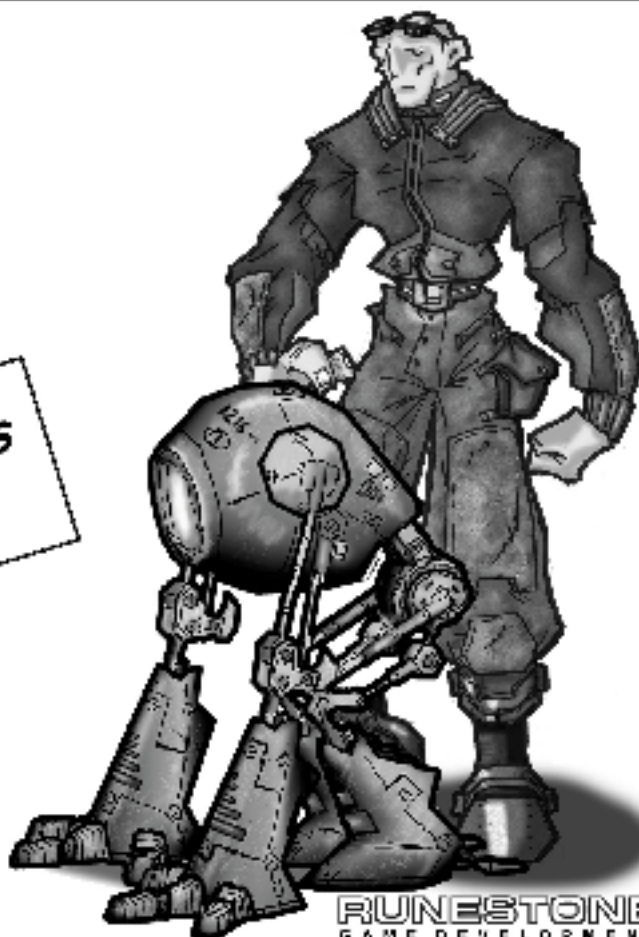
Hvis det går dig godt i livet, ender du med en hovedrolle i 'Kroniken' eller får dit eget firma, hvor I trækker penge ud af vigtige forretningsfolk ved at bilde dem ind, at de lærer noget af at rende rundt i en skov. Hvis det går dig skidt, bliver du juniorpartner hos Ballonklovnen Prutti.

# SEED

## ADDING RPG TO MMORPG

- INTERACTIVE STORIES
- BELIEVEABLE NPCs
- EVOLVING GAME WORLD

LAUNCH MAY 2ND, 2006  
14-DAY FREE TRIAL



WWW.SEEDTHEGAME.COM

RUNESTONE  
GAME DEVELOPMENT

# Scenarie-VoxPop

## Fredag

### Hvad sagde spillerne?

## Burgundia

af Dennis Gade Kofod



Thomas Mørch, 18 år, Birkerød

Der lå en rigtig god historie bag, som var spændende og godt researchet. Men jeg synes rammen var lidt for tæt for mig. Der var ganske vist nogle kort, det gjorde det muligt at ændre på historien, men alligevel synes jeg, det virkede lidt for fastlåst at vi fik et sceneoplæg og også vidste, hvordan scenen skulle ende.

## Kongemord

af Mikkel Bækgaard



Rebekka Bentzen, 22 år, Frederiksberg

Det var en rigtig spændende blanding af teater og rollespil. Det var udfordrende både at skulle ramme Shakespeares tone, fange tragedien og føre scenariet hen mod den rigtige slutning på en gang, og det stillede rigtig store krav til spillerne, men det gjorde ikke så meget, og jeg ville gerne se meget mere af den slags spil.

## Maksimal Entropi

af Flemming R.P. Rasch



Daniel Fager Ehlers, 26 år, København

Det var et ok spil, og jeg synes, det var en meget god historie, der lå bag. Men det virkede, som om der var noget der manglede i kommunikationen mellem forfatteren og spillederen. Vores spilleder var i tvivl om, hvordan han skulle køre det, og der var nogle oplysninger, man ikke vidste som hovedperson, men som bipersonerne vidste. Hvis vi ser bort fra den slags, var det et fedt spil for dem, der godt kan lide science fiction.

Fra Dommer-sedlerne:

Skidegodt. Godt tænkt mellemværende rollerne indbyrdes.

Fra dommersedlerne:

Oplevelsen bragte nye perspektiver frem i rollespillet.

## Maksimal Entropi

af Flemming R.P. Rasch



Michael Maimann, 18 år, Birkerød

Det var et godt og gennemført scenarie, og jeg kunne især godt lide historien bag. Det havde en meget speciel opbygning, hvor man kun sjældent spillede sig selv, og det synes jeg personligt er rigtig godt. Det blev måske lidt langtrukket til sidst, men det er jo den slags, der sker.

Fra dommersedlerne:

Godt plot og god videnskab

## Burgundia

af Dennis Gade Kofod



**Rune Wandall-Holm, 26 år, Nivå**

Jeg var generelt glad for scenariet, som var anderledes. Det var meget lineært med meget fokus på selve fortællingen. Spilmeknikken med, at man får udfaldet på scenen afgjort, før man spiller scenen, er ganske udfordrende. Det var et kort scenarie. Vi brugte 2,5 timer på det.

**Fra dommersedlerne:**

Inspirerende historie. Stærk i forhold til genre og ramme

## Superheroes 2

Af Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant

**Anne Vinter Ratzer, 34 år, Højbjerg**

Jeg synes både, scenariet havde gode og knapt så gode ting. Det er en rigtig fed setting med superskurke i reality-show. Det gør på en gang det hele meget langt ude og meget realistisk, og spilteknisk giver det mulighed for at lave nogle gode hop, fordi man kan vælge at gå målrettet efter det, der er 'godt fjernsyn'. Desværre fik vi ikke så meget ud af vores personers spil, men det var nok, fordi vi prøvede at løse plottet. Jeg synes tit, jeg oplever at investigation kommer til at overskygge historien, men jeg tror ikke, det lå i scenariet. Men det var sjovt!



**Lærke Sanderhoff, 15 år, Stoholm:**

Det var godt at se, hvordan det kunne udvikle sig efter etteren, som jeg spillede sidste år. Vi havde det sjovt, selv om det egentlig var et ret alvorligt scenarie. Jeg glæder mig meget til en treer.

**Fra dommersedlerne:**

Superhelt + medieverden goes dirty. Me like! Fedt med skandaler og en masse noir

## Tilbage til Sortsand

af Claus Kliplev Jacobsen

**Jan Langschwager, 27 år, Århus:**

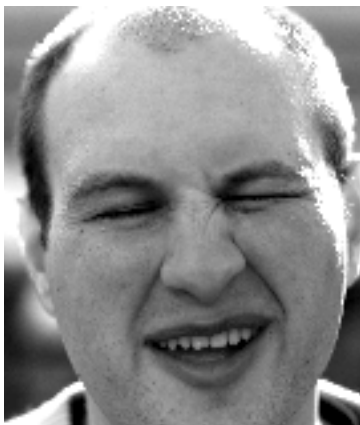
Jeg synes, det var et glimrende scenarie - mest i kraft af, at det var let at gå til og sjovt at spille med et rigtig godt flow. Det var actionpræget med en masse valg. Man kunne godt se, at det var bygget på Sværd & Trolddom-bøgerne. Det gik igen i temaet, og det var rigtig fedt.

**Fra dommersedlerne:**

Dejligt godt flow i scenariet. God energi

## Badehotellet

af Frederik Berg Olsen



**Thomas le Dous, 26 år, Århus**

Det var rigtig sjovt. Vi har grint så meget, at jeg stadig har ondt i kinderne. Folk spillede deres bipersoner rigtig langt ud, og vi skabte sjove situationer sammen. Scenariet kendte sine begrænsninger, så det stoppede, mens det stadig var sjovt. Det kunne for øvrigt godt have kørt uden spillede. Jeg synes, det er godt at få et godt grin på Fastaval og køre et knapt så seriøst scenarie en gang imellem.

**Sarah Cederstrand, 33 år, København**

Scenariet var virkeligt dumt og totalt plat uden ret meget historie. Det var helt igennem falden på halen-komedie med laveste fællesnævner. Men det var ret morsomt. Jeg spillede hund.

**Fra dommersedlerne:**

Det var dejligt, skørt, fjollet, hysterisk. Vi grinede ganske som forventet.

# Indie-rollespil

Per von Fischer introducerer fænomenet indie-rollespil og giver et bud på, hvorfor det nu skulle være fedt



En ny generation af rollespilsdesignere har i fællesskab stukket næserne frem og sat deres præg på yderkanten af det, man kan kalde rollespilskulturen. Indie-rollespil er blevet udbredt med internettet som motor, men et andet fællestræk er, at folkene bag er gode til at distribuere deres ting på alternative måder. Det hele begyndte i USA, men siden er designere fra hele verden hoppet med på vognen. Der er endda så småt et par danske spil på vej.

### Hvad ER indie?

Et indie-rollespil er et spil/system, der er uafhængigt af et stort forlag. Spillene er oftest designet, skrevet, spilstestet, layoutet og markedsført af en og samme person. De bliver ofte trykt og distribueret, efterhånden som folk bestiller dem, og nogle gange er de oven i købet gratis.

Udbuddet af indie-spil er overvældende, og det er bredden også. På trods af det brede udbud kan der dog trækkes en rød tråd tilbage til en fælles spilteknisk platform, der kort og godt går ud på, at spillets mekanik kan understøtte selve rollespillet. Eller med andre ord: Spillets system kan understøtte det, som spillerne ønsker sig af spillet. I denne forbindelse betyder 'system' de processer, spillerne går igennem, mens de spiller. Det kan både handle om spillelederens funktion, hvad spillerne gør, hvad spilpersonerne gør, eller hvem der har ret til hvad i spillets fiktive virkelighed.

### Provokerende små sataner

Det er flere fællestræk ved indie-spil, end at de er små, selvbevidste og mærkelige. De er også over en kam polemiske og provokerende, især for den type rollespillere, der har en fast holdning til, hvad rollespil kan, bør eller skal. De pinefulde oplevelser, som nogle måske genkender fra lange kampagner med timevis af venten og karaktergenerering med egenskaber og evner, der aldrig blev brugt i praksis, kalder indierne slet og ret "bored now – fun later". Minimumskravet til et indiespil er det stik modsatte: "Fun now!"

Indie-designere mener generelt ikke, at man kan sætte en modsætning op imellem "system" og "systemløst". Kendetegnet for et indie-spil er hverken komplekse eller simple regler. Et system som *The Pool* betjener sig for eksempel af et ultra simpelt system, mens et spil som *Sorcerer* er langt mere indviklet. I den vilde ende af skalaen findes *The Burning Wheel*, hvor en hel bog er dedikeret til, hvordan man kreerer en spilperson.

### The Forge

Indie-spil er et opgør med gamer- og forbrugerkulturen inden for rollespil. Indiespil-skabere anser generelt rollespil som en kulturel force, en ny, demokratisk fortælleform, der er meget, meget langt fra D&D, D20 eller Storyteller. Centrum for dette kætteri er webstedet *The Forge*, hvor tanker om rollespilsteori og -praksis diskuteres på kryds og tværs.

Alle indie-spils stamfæder er Ron Edwards' toneangivende spil *Sorcerer* fra 2000, som stort set alle nye indie-designere krediterer som deres fundamentale inspiration. *Sorcerer* voksede fra en tekstfil, som man frivilligt kunne betale 5 dollars for. Spillet blev senere til en PDF-version, og mange år og spiltimer senere udkom det i en fin hardcover. På trods af sin alder er spillet stadig svært at komme udenom, og Edwards selv er stadig aktiv. På *The Forge* er Edwards' overvejelser og praktiske erfaringer spiren til et begrebsapparat om rollespilsteori, der kan skræmme selv de mest hardcore rollespillere væk. Til gengæld prøver indiespillene ikke at vinde tilhængere blandt gamerne, men henvender sig til et mere modent publikum.

### Eksempler på spil

Et af de mest populære og mest tilgængelige indie-spil er Matt Wilsons lille genistreg *Primetime Adventures*. Her skaber spillergruppen i fællesskab en serie, som de kunne ønske sig at se den på tv, og så spiller man sig igennem piloten og en sæson. Jo mere den enkelte spilperson er hovedperson i seriens afsnit, jo større indflydelse på historiens udvikling og jo mere "screen time" får han eller hun.

I Vincent Bakers allerede nu klassiske westernspil *Dogs in the Vineyard* er spilpersonerne religiøse autoriteter med moralen og Guds absolutte magt på deres side. Systemet underbygger denne præmis på en måde, der ofter overrasker dem, der spiller *Dogs* for første gang. Spillerne kan i konfliktsituationer vælge at underkaste sig eller eskalere konflikten og derved få større chance for at komme bedst ud af situationen.

I Jason Morningstars helt nye, Lovecraft-inspirerede *The Shab-Al-Hiri Roach* kan spilleren lade sin spilperson blive slave af en ældgammel telepatiske kakerlak og pludselig have større indflydelse på spillets historie, men underkastet kakerlakkens luner.

I Clinton Nixons pulp-fantasyspil *The Shadow of Yesterday* fortæller spillerne direkte, hvad de ønsker sig, at spillet kommer til at indeholde gennem "Keys", som de vælger til deres spilperson. Spillerne får

så XP tilbage som belønning i netop de ønskede situationer.

**Sorcerer** opererer med en meget traditionel spilleleder-funktion. Her giver det umiddelbare bonusser i konfliktsituationer, hvis man rollespiller på en måde, som underholder de andre deltagere, eller som kommenterer spilpersonens egenskaber.



### 10 gode grunde til at kaste sig ud i indie-rollespil

Der er ingen fare for at komme til at sidde forkrampet i rundkreds og murre i føle-føle og mavespil: Der er terninger på bordet.

Terninger skal rulles i starten af en konflikt, ikke til sidst, når man er færdig med at rollespille den.

Det er sjovt at finde på i fællesskab. Dine medspillere er ikke dine modspillere, men I arbejder hele tiden sammen på at skabe den bedst mulige historie.

Hvert spil sætter en skarp vinkel på en bestemt genre eller setting, og reglerne er med til at trække det interessante frem – det er små alsidige perler.

Den danske scenarieudvikling har altid været en langsom, organisk bevægelse i et lukket miljø – nu er der for en gangs skyld nogle udefra, der kan lære os noget helt nyt.

Det er undergrundskultur på den helt fede måde. De spil, der bliver talt om, er lavet af entusiaster som dem, der leverer Fastavals scenarier – og de får trykt deres produkter og sælger dem.

Spillene bygger på en omfattende teori baseret på praktisk spilerfaring. Det er ikke akademisk, men fokuseret på, hvad der virker.

At blive udfordret af noget anderledes gør os mere bevidste om det, der er specielt ved vores egen kultur.

Du kan dykke ned i *The Forge*, der fungerer som vidensudveksling blandt 6.000+ dedikerede fortællere, spillere og designere: [www.indie-rpgs.com/forum/](http://www.indie-rpgs.com/forum/)

Og, helt grundlæggende set, fordi systemerne i disse spil handler om at sætte fokus på én eneste ting: "Where is the fun?"

# De 12 Slag

## Scenarie af Martin Svendsen

Forestil dig, at et sekund kan vare en evighed ... at den menneskelige bevidsthed kan fastholde et øjeblik uendeligt og derved opnå udødelighed. Som det skete for denne histories hovedpersoner i 1925.

De blev alle født 1875 med djævlemærker – modernmærker – i ansigtet; samme nat, samme by, og deres mødre døde alle i barselssengen. Overtro og rygter om forbandede djævløbørn fulgte dem lige siden, i en sådan grad at de selv begyndte at tro på det. De søgte en udvej fra denne skæbne, søgte udødelighed.

Scenariets nutid er 1995, hvor de er ved at vågne af deres dvale. De har været spærret inde på et loftsrum på Arkham Asyl siden 1925. Bornholmeruret, der også står i rummet, gik i stå, lige før det slog tolv, men da hovedpersonerne vågner, vågner tiden også, og langsomt slår uret 12 slag.

**Det første slag:** Året er 1875. Fire indbyggere i Salem sidder på kroen. Fire enker er døde i barselssengen, da de fødte fire drenge med djævlemærker. Spillerne er de fire indbyggere der snakker om, hvad dette betyder.

**Det andet slag:** De fire hovedpersoner slår øjnene op. De kan ikke huske noget, ved ikke hvem de er, hvor de er eller hvorfor. Tiden er gået i stå. Støv fanget i lyset, stilhed, en åben dør.

**Det tredje slag:** 1887. En skolegård på en kostskole for hjemløse. En dreng med et djævlemærke i ansigtet står alene. Spillerne er fire andre elever. Den ene har hørt, at drengen er forbandet og har slået sin mor ihjel. Andre rygter kommer op.

**Det fjerde slag:** 1995. De fire udforsker Asylet. Alt er gået i stå. Plejere og patienter er fastfrosset. Billeder af mørke og vanvid.

**Det femte slag:** 1887. En præst, en dreng med modermærke i ansigtet, en pige og en nonne står i en kirke. Præsten har fundet drengen og pigen på loftet. De legede doktor. Præsten kalder barnet djævleryngel og vil vide, hvad han har gjort ved pigen. Nonnen er bange for drengen; tror at en eksorcisme vil hjælpe. Pigen er bange og forvirret.

**Det sjette slag:** 1995. Hovedpersonerne udforsker Asylet. De finder et gammelt avisudklip: Fire personer i koma blev fundet skyllet op på kysten i 1925.

**Det syvende slag:** 1874. Salem. Robert kommer ind på kroen. I skoven har han set en af byens enker vaske tøj i søen. Der var tåge, og en fremmed dukkede op. Han forførte hende. Det var ikke naturligt. De tre andre spiller publikum. En af dem ved, at Robert havde gjort tilnærmelser til enken.

**Det ottende slag:** 1900. Fire unge mænd med djævlemærker i ansigtet sidder om et bord på Miscatonic Universitet. Mellem dem ligger der bøger; nogle om studier, andre om mørke kræfter. Cigarrøg, absintflasker og sødt lugtende tobak. Der er bal i salen, men de fire deltager ikke. De er ikke vellidte. Der går rygter om dem, om forbandelsen. På skift skal de fortælle om deres trængsler, drømme og hemmeligheder, og hvorfor de føler et særligt bånd til de andre.

**Det niende slag:** Alene i mørket ligger en af de fire, en tunnel og et lys. Der er kun ham. Ind kommer djævelen for at kræve hans sjæl. Så kommer en person i en lang, forreven kåbe og et ansigt gemt i mørket; han henter den døende tilbage til livet. Den døende slår øjnene op. En af de andre fire sidder på knæ foran en opslået bog og mumler. Hans arme er oprullet, og han har en slange om armen. En kanyle. Han ville redde sin ven. Spillerne er den døende, djævelen, den mystiske fremmede og redningsmanden (en af de fire), og de skal spille situationen mellem dem.

**Det tiende slag:** 1923. De fire afhører en femte på sindssygehospitalet. Han hedder Jori Petrosky, en russisk videnskabsmand, og rablende vanvittig. Han fabler om et ritual og tidens og drømmenes herre, Yog-Shoggoth. Han ved, hvem de fire er. Djævelen hvisker deres navne med længsel. Ved det tolvte slag er deres sjæle hans, men Yog-Shoggoth kan redde dem.

**Det elvte slag:** Året er 1925 og 1995. De fire er i et bibliotek. Ved et bord sidder de selv og deres dubletter og diskuterer, hvad de skal gøre. I rummet er ritualet gjort klart. Spillerne glider ind i deres dubletter. De kan

nu igen afklare deres skæbne. De ved, at deres skæbne bestemmes ved det tolvte slag.

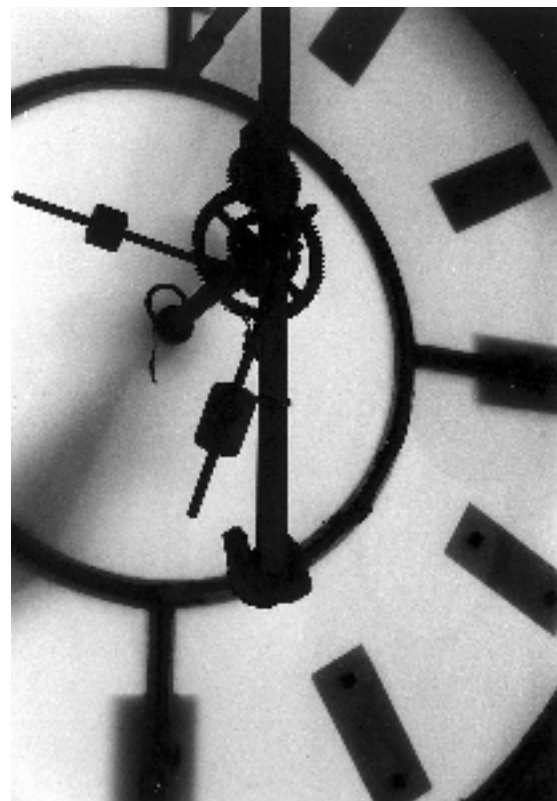
**Det tolvte slag:** Udfører de ritualet, vil det tolvte slag aldrig komme. Tiden går i stå, og en mystisk fremmed dukker op. Beder de om udødelighed, giver han dem den med ordene: "Udødelighed er fraværet af tid." Udfører de ikke ritualet, dør de, da tiden indhenter dem, og de skal hver især skal fortælle hvad der sker.

### Scenariets form

Scenariet spilles dels som opvågningen på Asylet, og dels som en række flashbacks i form af bipersons- og fortællerrollespil, med situationer der var afgørende for forestillingen om spilpersonernes skæbne. Det er meningen, at personerne gennem scenerne skal finde ud af, hvem de er, og i lyset af dette vælge om de igen vil stoppe tiden. Scenariet kan køres med eller uden spil-leder. Der er lagt op til fire spilpersoner, men det kan let ændres.

### Martin Svendsen

Martin har skrevet to scenarier til Fastaval og et utal til nordjyske kongresser. Han er en del af forfattergruppen 9000 Beton.



# Hvad vil du give for en halv liter cola og to tååsts

af Kristoffer Apollo

Gulddrengen

**Hvordan er det at være den unge vilde?**

Det er ret afslappende. Det er ikke så stressende, synes jeg. Jeg har ikke så meget at være vild over.

**Hvad har du taget med dig fra Ærø?**

Min mors bekymringer. Jeg skal sende en sms om dagen og sige, at alt er vel.

**Spiller du nogensinde rollespil?**

Det gør jeg faktisk ikke. Det er lidt pinligt. Jeg har ikke nogen at spille med i Svendborg, så jeg spiller kun, når jeg er på kongres.

**Hvilken alignment og character class er du?**

Det ved jeg faktisk ikke. Jeg er vel Chaotic Neutral et eller andet.

**Hvad vil du give for en halv liter cola og to tååsts?**

En flad 20'er.

**Hvad ville du lave i påsken, hvis der ikke var Fastaval?**

Så ville jeg sidde på en strand og drikke øl alle dagene. Især lørdag.

**Hvad er det for noget med al det druk?**

Det er vel en blanding af frustration og kedsomhed. Jeg drikker ikke så meget, men jeg drikker tit og skriver tit på min blog, når jeg er fuld.

**Hvad var det, der dømte dig til at liv som rollespilsnørd?**

Det var Warhammer og nogle ældre, seje gutter, som lavede nogle rigtig fede ting ude i en skov på Ærø.

**Er du til D20 eller Forge?**

Jeg er faktisk til D20. Jeg tror ikke rigtig på

det der Forge. Der er allerede nogle værdier i dansk scenarierkrivning, vi godt kan stå fast på. Men det er ikke, fordi vi ikke kan lære noget af Forge.

**D6 eller D10?**

D6 - fordi den er så dejligt simpel og universel. En D10 skal man ind i en mærkelig butik for at finde.

## Sigurd Buch Kristensen

**Bord eller live?**

Bord, men jeg synes, gøgl er fint. Det kan man godt indarbejde på bordet.

**Hvad er det vildeste, du har gjort i rollespil?**

Umiddelbart ville jeg sige, at det var at observere Klaus Meier Olsen tørre røv i en scene under et punkscenarie.

**Hvordan er Peter Brodersen blevet så sej?**

Det ved jeg sgu' ikke. Han har vel spillet meget computer. Og så tror jeg, han har meget udholdenhed - maratonløber.

**Har du nogensinde tampet nogen med et skumgummisværd?**

Ja, det har jeg.

**Hvorfor taler man sådan, når man spiller live?**

Sådan hvad?

**Hvordan får jeg en billet til banketten?**

Ved at bestikke Lars Vensild.

**Har du set Eliten?**

Nej, det har jeg ikke.

**Hvem er det sejeste menneske i dansk rollespil?**

Johannes Busted Larsen er rimeligt sej. Men der er jo mange.

**Hvad er det mest revolutionære, du ville**

**gøre, hvis du var Fastaval-general?**

Det ved jeg sgu ikke. Der er jeg blank.

**Har du et liv efter Fastaval?**

Ja, det har jeg bestemt.

### Sigurd Buch Kristensen

Sigurd Buch Kristensen er 17 år og stammer fra Ærø, som han flyttede fra, da han begyndte på Svendborg Gymnasium.

Sigurd har spillet rollespil siden 2001, hvor han var med i et livescenarie på Ærø og derefter fandt nogle venner at spille Vampire med. Vennerne flyttede senere, men Sigurds interesse for rollespil blev rigtig stor, da han opdagede Fusion, en dag han sad og læste om danske forlag.

Sigurd blev en del af det danske rollespilmiljø i efteråret 2002, da han begyndte at skrive på RPGForum. I starten mente flere af de ældre rollespilsdebattører, at han var et fupnummer, fordi de ikke troede på, at en 13-årig fra Ærø kunne have så meget at sige om rollespil.

Siden har Sigurd skrevet en håndfuld con-scenarier og andet rollespilmateriale, bl.a. under navnet Projekt URO. Til Fastaval 2006 har han skrevet scenariet 'Hjemvendt', som er inspireret af hans flytning fra Ærø til Svendborg. Du finder Sigurds blog på: skrivemaskinen.blogspot.com.



# Brynnums bitre ...

Af Mads Brynnum



Foråret begynder på Fastaval, plejede man at sige. Men dem der siger det i år, bør lige med det samme lukke røven. Jeg har tidligere ytret min modvilje mod den lange travetur mellem Fastavalen og sovesalen, men det bliver jo for fanden ikke bedre af, at hele turen skal foregå gennem elementernes rasen. Giv mig da lidt solskin, giv mig temperaturer på over seks grader, eller giv mig i det mindste et par strategisk placerede radiatorer rundt omkring på skolen. Men næh nej, Fastaval skal være en kold con, for kulde styrker åbenbart karakteren. Og tro mig, der er mange karakterer på Fastaval, som har brug for at blive styrket.

Men jeg ved jo godt, hvorfor temperaturen også indenfor skal holdes helt nede. Det er for, at alle tosserne kan rende rundt i deres slængkapper og hatte og kålhoveder, og hvad fanden ved jeg. Og der må jeg spørge: render de også rundt i

den slags tøj til hverdag? Og hvis de gør, hvorfor er der så ikke nogen, der har stoppet dem? Men omvendt har grim hovedbeklædning jo en meget vigtig funktion, nemlig at det er muligt på lang afstand at spotte en genetisk blindgyde.

Lad os også tale kort om længden af scenarier, for det skal der snart gøres noget ved. Torsdag aften spillede jeg for eksempel et scenarie, der varede fire en halv time! Det er jo alt, alt for langt. Og her tænker jeg ikke kun på, at de fleste gode historier kan fortælles på få linier,\* men mere på at en time brugt på at spille et scenarie, er en time, jeg ikke bruger på at kæve bajere i baren. Og det er dobbelt ærgerligt taget i betragtning, at der ofte er en direkte sammenhæng mellem et scenarios længde og den mængde fadøl, man har brug for at drikke bagefter for at glemme oplevelsen.

Og det leder os elegant videre til det cirkustelt, som er baren. Jeg må indrømme, at jeg i år er meget begejstret for samlingen af cowboy-wisdom på menukortet. Nu er det jo i sandhed ikke vores sociale kompetencer, vi rollespilere er mest berømte for, og derfor er det rart altid at have en hurtig sætning ved hånden til at bryde isen. Jeg holder især af at indlede en samtale med ”never miss a good opportunity to shut up.” Det plejer nemlig at kunne skabe en dejlig kold stemning, som matcher Fastavals temperatur perfekt.

Hov, siger den skarpsindige læser måske. Skulle det her ikke være bittert? Jo, men klummisten blev sent torsdag aften bedt om at sige noget pænt om såvel baren som dens personale. Og da opfordringen blev fulgt af en fadøl på husets regning samt trusler om korporlig afstraffelse, falder det mig ikke svært at finde roserne frem. For som jeg tidligere har sagt her på siden, så kan man ikke argumentere mod gratis fadøl. Skål!

\* For eksempel: to små mænd med behårede fødder og et forhold, der kun kan beskrives som homoerotisk, smider en ring i en vulkan, mens nogle andre slås. Eller hvad med: ung mand rejser ud i rummet og tager et freudiansk opgør med sin far, mens andre sprænger ting i luften? Eller: ung kvinde har brug for hjælp fra blikkenslager, som klarer jobbet og så lægger rør ind en gang til, hvis I forstår.

---

Mads L. Brynnum er stand-up-komiker, stormufti af forfattergruppen Absurth og på alle måder ulideligt opblæst. Det var for Mads' skyld, at juryens specialpris blev skabt.

---

## Læs i FASTAVALmagasinet i morgen:

### På alle måder the grand old man

• *Vi snakkede med Michael Erik Næsby, der har skrevet scenarier til 12 Fastavaller – i træk!*

### Det, vi alle drømmer om at gøre

• *Baggrund om det århusianke computerspilleeventyr, Seed*

### Tre fugle, en kat og en telefontråd

• *De svenske gæster har skrevet dagens scenarie*

### De sidste scenarieanmeldelser

• *Og hvem løber med årets nomineringer?*