

Finansieret
af
Korruption

FASTAVAL

magasinet 5

Old Silverback

- Michael Erik Næsby har skrevet
scenarier til Fastaval 12 år ... i træk

Fugleperspektiv

De svenske superstjerne-
gæster har skrevet
dagens scenarie

Bliver de så millionærer nu?

Det århusianske online-
spil Seed er godt igennem
beta-testen

Har du også spillet "Balladebordellet"?

Se, hvad scenarierne
hedder bag kulisserne



14

ting du kan gøre hvis du allerede savner Fastaval

af Mads L. Brynnum

1. Prut i din sovepose og læg dit hoved ned i den, inden du skal sove – det er næsten som sovesalen.
2. Lad være med at gå i bad.
3. Sig: "Vær hilset!" til alle du møder. Bemærk, det er på egen risiko.
4. Sig: "Hvorfor snakker du sort," når du taler med folk, der efter din mening bryder fiktionen. Bemærk, det er helt på egen risiko.
5. Tag et billede af Klaus Meiers pik, så du kan kigge på det, når du drikker øl – så er det næsten som at være i baren.
6. Placer din seng 15-20 minutters gang fra din dagligstue.
7. Tag en sjov hat på og gå med den offentligt.
8. Meld dig ind i Pingo-klubben, så får du også en lille pingvinfigur.
9. Hvis du er pige: Start på teknisk skole, der får du næsten lige så meget opmærksomhed.
10. Hvis du er dreng: Bare gør som du plejer. Hvis du er typen der tager på Fastaval, er der en god chance for, du ikke møder så mange damer i din hverdag.
11. Anlæg et mærkeligt skæg.
12. Hver gang du møder en ven, som har set en film, du også har set skal du insistere på at genfortælle hele filmens handling. Og lytte til hans/hendes genfortælling bagefter.
13. Spis en toast. Drik en cola. Spis en toast til.
14. Hør Manowar og tag sjovt tøj på, mens du gør rent.



7



11



2



13

FASTAVAL

magasinet

NUMMER 5 • SØNDAG • FASTAVAL 2006

LEDER

Det er bankettid, og redaktionen glæder sig som små børn til juleaften, mens vi pudser vores pingvinnål og stryger balkjolen.

Og der er rigtig meget at glæde sig over. Rygtet siger, at der er banketpladser til alle, og det er så utroligt meget federe at sidde sammen og slutte Fastaval med maner, frem for at halvdelen af deltagerne henvises til et skummelt kælderrum med halvkolde pizzaer, der bare skaber en unødvendig distance til det, der er verdens allerfedeste fætter- og kusine-fest. Rygtet siger også, at der bliver enorm kamp om, hvem der skal løbe med de gyldne pingviner, for konkurrencen har været hård i år, og selv nomineringerne bliver et spørgsmål om at udelukke scenarier, der ellers havde fortjent at få et ekstra klap på skulderen. Det er cool, at vi nu er nået derhen, hvor forfatterne ikke kun bliver glade, hvis de vinder champagne, men også tillader sig at juble over et diplom og under alle omstændigheder tager hjem fra Fastaval med en god smag i munden, fordi de har gjort et godt og rosværdigt stykke arbejde, der fortjener klap på skuldrene.

I det hele taget er stemningen lettet betydeligt fra de år, hvor der var tendens til skyttegravskrig på Fastaval. I år har vi i hvert fald mærket en enormt rar, afslappet og hjælpsom atmosfære hele vejen igennem, og de førnævnte klap på skuldrene har siddet løst hos både arrangører og deltagere. Alt andet er også bare for dumt. De af os, der har været ude i den virkelige verden ved, at der er meget hyggeligere blandt jer andre.

Pingvinkartellet



6 Vogt dig for efterligninger. Michael Erik Næsby skrev 'Da Vinci Mysteriet' i 1996

FASTAVALmagasinet Nr. 5

Udgivet i 100 eksemplarer søndag den 15. april 2006

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

Skribenter til dette nummer: Vi Åker Jeep, Mads Brynnum, Kristoffer Apollo, Lars Nøhr Andresen, Mette FINDERUP

Layout: Thomas Munkholt og Lars Nøhr Andresen

Fotografer: Frederik Berg Olsen, Kristoffer Apollo og Mette FINDERUP

GDS-hjælpere: Christina Vedel-Smith og Ezekiel Borg

Tak til årets dommerpanel for stor forståelse for redaktionens deadlines

FASTAVALmagasinet 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

Er det allerede slut?

10 ting, du kan gøre, hvis du allerede nu savner Fastaval

4

Kort nyt

Bliv klar til banketten. Nyt fra info. Ved du, hvad scenarierne hedder ... i virkeligheden, altså?

6

Michael Erik Næsby

Vi afslører - eller prøver i det mindste - hvordan dansk rollspils mest kringlede hjørner er skruet sammen

8

De onde jubler, de gode hamrer hovedet ned i bordet

De nominerede til årets Ottoer. Gæt, hvem der vinder

10

Moderne runesten

En gang var de helt almindelige Fastaval-gængere. Nu søsætter de deres eget computerspil med millionbudget

12

De sidste kommentarer

Hvad syntes spillerne om Ulfhøðnar, Guernica, Hjemvendt, Sort/Hvid, Nantokaku Manga, Den Røde Pest og Tre Brødre

14

Der sad tre fugle på en telefontråd

Dagens scenarie skrevet af de svenske gæster: Tobias Wrigstad, Martin Brodén, Thorbiörn Fritzon

15

Han ved, hvad det koster i Skotland

Men hvad vil Per von Fischer give for en cola og to tåååst på Fastaval?

16

Brynnums Bitre ...

Fastaval har været så fin, at det er ynkeligt, hvad han har at brokke sig over

Ved du, hvad du har spillet?

Her på Fastavals sidste dag, hvor hjernen er ved at sætte ud, kan det være svært at huske, hvad man egentlig har lavet på Tranbjerg Skole. FASTAVALmagasinet iler dig til undsætning med den ucensurerede liste over scenariernes navne, så du kan få styr på dine spiloplevelser:



Tegning: Anton Sølvsten

Vuf Siger Far af Alex Uth
Monjako Manga af Malik Hyltoft
Tilbage til Sort Mand af Claus Kliplev Jacobsen
Dobbelt Å (Niarn-live) af 9000 Beton
Marginalt Hysteri af Flemming R.P. Rasch
Bleg/Fed af Johannes Busted Larsen
Guacamole af Klaus Meier Olsen
Bag Kysen af Tobias Demediuk Bindslæt
Babykill af Simon James Pettitt
Kragens Vom af Mette Finderup
Kryddersild af Johanne Wenstrup og Louise Frellsen
Balladebordellet af Frederik Berg Olsen
Den Brændende Vensild af Anders Frost Bertelsen og Kristoffer Kjær Jensen
Venligheder af Michael Erik Næsby
Den Døde Post af Lars Andresen
Hengemt af Sigurd Buch Kristensen
Tupeeeelo – Grinet Over Bynavnet af Brian Rasmussen
Tesøstre af Stefan Lægteskov
Hørt Under Kjolen af Jacob Schmidt-Madsen
Superwhores 2 af Sebastian Flamant og Kristoffer Apollo
Kongehor af Mikkel Bækgaard
Pungdyria af Dennis Gade Kofod

Desværre blev scenariet Størst Blandt Tissemænd aflyst.

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

KORT NYT

Vær en helt!

Fastaval mangler tre brandvagter søndag aften. Hvis du har lyst til at tage en af dem, kan du melde dig i Infoen.



Her kan du pudse næse eller

binde slips
Som du sikkert har opdaget, lægger Tranbjerg Skole op til

unisex-badeforhold. Men da flere hundrede mennesker skal pudse sko i kjoler og på anden måde stades op forud for søndagens banket, har Fastaval lavet denne kønsopdeling for at få tingene til at gå op:

- Mændene kan klæde om i helcons lokale, der ligger op til fællesområdet (døren til højre for Dragons Lair's stand).
- Kvinderne får så faciliteterne i ungdomsskolesovesalen for sig selv.

Superheltene går hjem kl. 12

Vær opmærksom på, at helcon – Godthåb City – slutter kl. 12 søndag. Det skyldes, at der er nogle, der skal være nøgne i helcons lokale (se noten om omklædning før banketten til venstre).



Dværgkongen

Årets nyhed er en forsideryder af format. Den blander fantasy sammen med celebrity sladder. Lilleprinsen er dværg!

Af Anders Skovgaard-Petersen

Dværgkongen, som han vil blive kendt, kan som den første gå direkte fra lilleprins til lillekonge. Han vil ikke kunne vinke over balustraderne på balkonen med mindre han står på en lille kongelig skammel. Han vil få flyttet de royale kronjuveler fra Rosenborg til Amalienborg, og samle dem i en bunk. Her vil han sidde i stedet for på sin trone, og han vil uden tvivl sætte gang i generobringen af Skåne, Halland og Blekinge. Når han går i byen med sin tohåndsøkke bliver livvagternes job at holde folk væk. Når de kendte og magtfulde samles til nytårstaffel er det Dværgkongen der holder hof, og der bliver ikke serveret vin. Den vil stå på kraftig krydret ale af den saksiske variant.

Og de nordsjællandske piger skal tage stilling til, om berømmetheden og prinssetitlen er det hele værd. Hvem vil egentlig være dværgdronning?

Så er der fest

Søndag aften er det tid til en af Fastavals helt store traditioner, når fællesområdet bliver omdannet til festsal, og flere hundrede mennesker møder op til banket i jakkesæt og smukke rober.

Banketten har været afholdt siden 1992. Ud over at være den store fest, der siger farvel og tak for i år, er det også her, de berømte og berygtede Otto-priser uddeles til årets bedste scenarieforfattere. Det kan du læse mere om på side 8-9. I år er Per Frederiksen banketansvarlig og byder på et program med blandt andet god mad og drikke, to livebands og en tidligere danmarksmester i stand-up på scenen.

Program for banketten

17.00 Lounge i Cafeen

Der er opvarmning og red carpet show i Fastavals café, som byder på sit sædvanlige udvalg af gode øl og drinks. Lounge-musikken leveres af det århusianske band Bewildermen.

18.00 Dørene åbnes til banketsalen

18.30 Banket

Velkomst v/ konferencier Mads Brynnum, tre lækre retter, pingvin-uddelinger og anden underholdning ...

23.00+ Festmusik og dans

Bandet Stang Bacardih går på scenen med en blanding af eget materiale og covernumre tilsat nye tekster.

04.00 Banketsalen lukker

Hvis du stadig er vågen og sammenhængende, kan du gå ned i Cafeen, der har lovet at holde åbent, så de sidste gæster kan drikke ud.

Menuen

Forret

Parmaskinke med mozarella og balsamico-marinerede tomater, hertil hjem-bagt brød.

Hovedret

Krydret kalkunbryst med grøntsagssaute, græske kartofler og kryddersauce.

Dessert

Hjemmelavet æbletærte med creme fraiche

Drikkevarerne

Fastaval byder på et glimrende udvalg af vine, som kan købes hos tjenerne: Hvis du hellere vil drikke øl, kan du få fadøl fra The Silver Dollar, som stiller et par haner op i salen. Eller gå ned efter en specialøl i Cafeen, som er åben hele aftenen. Derudover er banketten er det eneste tidspunkt, hvor det er tilladt at medbringe sit eget alkohol på Fastaval.



Tegning: Anton Sølvsten

MESSE FOR EN



... men vi er stadig ikke helt sikre på, hvad der sker i magiske, mystiske Michaels hjerne

Af Kristoffer Apollo

Michael Erik Næsby er på mange måder Fastavals grand old man. Med sine 46 år er han den ældste deltager på Fastaval 2006, og ved at skrive scenarier til nu 12 Fastavaller i træk har han præsteret noget, få kommer i nærheden af at gøre ham efter.

Ordet 'grand' passer også til Michaels høje og brede korpus, som med det sølvgrå fuldskæg på toppen er blevet en fast ingrediens på Fastaval. Her kan du se ham gå rundt og tale med alle, høj som lav, om det rollespil, som der ikke er nogen tvivl om, at Michael elsker. Det står i næsten diametral modsætning til den Michael Næsby, mange oplever på debatsiden RPGForum, hvor han debatterer med liv og sjæl - nogle gange så insisterende, at det er svært at forstå, hvad det er, han diskuterer.

Hvad er det egentlig, du mener, Michael?

"Det er det svære spørgsmål. Jeg tror, jeg kunne skrive en bog, som absolut ingen mennesker kunne forstå. Men jeg har nogle meninger om, hvad rollespil bør være. Jeg synes, man skal fokusere mere på, hvad spillerne oplever. Jeg er bange for, at man nogle gange kommer til at gøre ting, som med garanti ikke giver bedre spiloplevelser. Det er som blenderfiskene på Trapholt - det er meget nyskabende, og det kan godt være, der er en pointe. Men nyskabelsen er ikke nødvendig for pointen."

Men hvis man ikke går til grænsen, kommer man vel aldrig nogen nye steder hen?

"For mit eget vedkommende kan jeg sige 100% ærligt, at når jeg går i gang med et scenarie, ved jeg ikke, hvad der foregår."

Kan form ikke være en pointe i sig selv?

"Det kan det helt sikkert, men fascinationen af formen for dens egen skyld er et faremoment. Samtidig har vi brug for eksperimenterne. Jeg skal bruge bipersonsrollespil og andre mærkelige ting for at kunne komme videre med at formidle budskaber og oplevelser til folket."

Hvad er det, der sker, når du roder dig ud i de lange debatter på RPGForum?

"I virkeligheden har jeg slet ikke lyst til at skændes med folk, men hvis de kommer med argumenter a la 'det plejer vi at gøre', kan der godt gå en fanden i mig. Det får mig til at virke enormt irriterende og påståelig. Man kan ikke forlange, at folk skal være logiske, men man kan hjælpe dem på vej."

MESTER

Er du selv logisk?

“Logisk på nogle punkter og meget ulogisk på andre. Jeg har en tro på, at jeg har en kreativ side, som ikke er specielt logisk.”

Slås du med dig selv?

“Nej, det hænger sammen. Logik er mange ting. Jeg har leget lidt med at kalde det en form for fraktallogik. Man kan for eksempel lave et scenarie med mange variationsmuligheder. Så får du en blanding af en streng historiefortællingslogik, årsag og virkning, og så det fraktale - hvad nu, hvis alting viser sig at være omvendt?”

At alting er omvendt, er næsten en fast bestanddel i Michael Næsby's scenarier, hvor spillerne godt kan regne med, at der ligger noget skjult under overfladen. I de seneste år har hans scenarier blandet både genrer og virkelighedslag i en underholdende pærevælling - det seneste eksempel er 'Fjendebilleder' fra denne Fastaval.

Er det i virkeligheden det samme scenarie, du har skrevet i tre år?

“Det er der lidt om. Jeg vil endda sige fire år og regne 'USS Spirit of Humanity' med. Det handler om at bruge en fortælling til at finde ud af, hvad mennesker er for nogle, og hvad de kan få sig selv til.”

Hvad er mennesker så for nogle?

“Først og fremmest er der mange, som bygger deres meninger om, hvad mennesker er for nogle, på vanvittige grundlag. Det handler meget om fordomme, og at man selv mener, man tilhører den gruppe, der har ret. Det er frygtelig sort.”

Hvad kan du bruge det til i rollespil?

“Jeg vil gerne få de ting frem i folk og vise dem, hvordan de virkelig er. I 'USS Spirit' er alle for eksempel potentielle terrorister og mordere og skal forholde sig til det - med mulighed for at ombestemme sig.”

Der er du vel inde på noget af det, der gør rollespil specielt?

“Sat på spidsen kan rollespil bruges til at tænke ting om verden, man ellers aldrig kunne komme i nærheden af, fordi man ser tingene fra et helt andet perspektiv. Når det er allerbedst, kan rollespil på én gang være underholdende og få folk til at tænke over nogle ting bagefter. Jeg ville ønske, at rollespil kunne blive spillet af *mange* flere.”

Samtidig har du turdet være personligt grænseoverskridende. Her tænker jeg især på 'Messe for en Galning', som jeg altid har opfattet som meget personligt for dig?

“Det er det også. Der skete helt konkret det, at min mor i en alt for lang periode var beboer i sådan en institution, som 'Messe' foregår på. Da jeg var kommet 25 meter ind på stedet, tænkte jeg, at det her burde nogen lave et scenarie om. Det kunne ikke undgå at blive personligt. Beslutningen om at skrive mig selv ind som biperson var en måde at sige det på.”

Mange af dine scenarier handler om personer med flere lag i sindet - er der en sammenhæng til din mor?

“Ikke udelukkende. Jeg tror, at rigtig mange har mange lag i deres personlighed, så de opfører sig forskelligt i forskellige situationer. Mr. Good Guy bliver Mr. Bad Guy under pres. Sindssyge kan være en metafor for den slags, så at der er sindssyge personer i mine scenarier, betyder ikke, at det handler om sindssyge. Det handler om flere lag i menneskers personlighed.”

De lag skal vi nok høre mere om fra Michael Næsby, som også fortæller historien om, hvordan han sidst i 80'erne begyndte at spille rollespil med det røde D&D-sæt sammen med vennerne fra kollektivet. Og så stoppede han igen, efter at spillederen havde fulgt reglerne slavisk og slået hans karakter ihjel, da han blev ramt af Green Slime og drak to potions på en gang.

Der gik så nogle år, før Michael flyttede til Fredericia og mødte nogle fra den lokale rollespilsklub, som tog ham med på Fastaval. I dag bor han i Hadsund, men Fastaval nyder altså på 12. år godt af den stadige strøm af Næsby'ske scenarier.

Hvorfor bliver man ved med at skrive scenarier som 46-årig?

“I år var der en, der skrev 'Selvfølgelig har jeg meldt mig som spilleleder, for du skriver så gode scenarier'. Den slags uforbeholden, ægte ros er guld værd. Det er spillerne, der driver værket.”

Hvilket af dine egne scenarier er du glædest for i dag?

“Der er to, som ingen andre kan lide. I 'USS Spirit of Humanity' og 'Blændværk' lykkedes det mig at blande ægte under-

holdning med indbyggede aha-oplevelser og noget at tænke over.”

Er det så ikke paradoksalt, at ingen andre kan lide dem?

“Selvfølgelig, men der er faktisk nogle, der tænder på den slags. Jeg har en meget lille fanskare - en fem stykker, som altid melder sig på og kan lide det. Jeg er ikke ked af, at jeg ikke har 1.000 fans. Det ville være forførdeligt.”

Har du et yndlingsscenarie ud over dine egne?

“'Being Max Møller', fordi Max gør lidt af det samme ved at skrive noget, som er underholdende og morsomt på en tankevækkende måde. Men det har jeg kun læst - min bedste spiloplevelse har været 'Bonde-mænd og Biavlere'. Dels kan de bornholmerfyre noget med at være spilledere, dels er det meget morsomt - og fra min barndom i hippie-70'erne.”

Du har været med på Fastaval længe - hvordan synes du, at rollespillet har udviklet sig?

“Vi har set en meget spændende udvikling med mange forskellige former for rollespil og mange forskellige kriterier at vurdere det ud fra. Du kan fandeme lave kunst og stor underholdning med det her og stadig være inden for rammerne af, hvad folk synes er meningsfuldt.”

Hvad er rollespil?

“Kernen er, at det er et redskab, man bruger til at opleve ting med. Set fra spillernes synsvinkel - og det er den, der er interessant.”



Michael Næsby's Fastaval-scenarier

I år er det 12. gang i træk, at Michael har et scenarie med i påsken:

- Braindeath (1995)
- Vogterens Arving (1996)
- Lebensraum (1997)
- Childsplay (1998)
- Slavernes Sang (1999)
- Messe for en Galning (2000)
- Fotofobi (2001)
- USS Spirit of Humanity (2002)
- Sporskifte (2003)
- Diagnose (2003) (som David Riis)
- Blændværk (2004)
- Over Afgrunden (2005)
- Fjendebilleder (2006)

Og de nominerede er...

I aften uddeles Ottoerne for de bedste scenarier på Fastaval 2006. Nomineringerne løb desværre ind kort før deadline. Redaktionen ville ellers gerne have bragt kommentarer fra de nominerede ... (we blame the Max)

Bedste Scenarie

Gives til det scenarie, der overordnet er i særklasse og skaber grundlaget for den bedste rollespilsoplevelse på Fastaval. Scenariet bedømmes i sin helhed med særlig vægt på den harmoniske kombination af form og indhold.

De nominerede er:

Den Røde Pest af Lars Andresen

Mødet med skæbnen skinner igennem på alle niveauer af denne inficerende oplevelse af spillemæssig frihed og ildevarslenende dommedagsstemning. Fantasy med hjerte og hjerne.

Højt under solen af Jacob Schmidt-Madsen

De mange lag hænger uløseligt sammen og skaber et gådefuld og fascinerende værk, der ikke kunne realiseres i noget andet medie. På én gang let at gå til og umuligt at blive færdigt med.

Kongemord af Mikkel Bækgaard

Med afsæt i Shakespeare-tragedien skabes en storslået iscenesættelse af det indlevede rollespil, og alt samles på Mesterlig vis i en højere enhed, der inspirerer til dybe følelser og dramatisk handling.

Superheroes 2 af Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant

Scenariet står nærværende og vedkommende i sin gennemførte komposition af hæsblesende handling og udstillede identiteter. Slagkraftig noir, der stiller skarpt på den prostitution, vi lader som om, vi ikke ser.

Ulfhednar af Alex Uth

Den dystre, klaustrofobiske skæbnefortælling vækkes til live i en grusom vikingeverden, der fremstår med frygtindgydende autoritet i alt fra sprog og spillemekanik til spilpersonernes motivation og moral.

Bedste Historie

Gives til det scenarie, der gennem rollespillet skaber den mest engagerende og inspirerende historie. Fortælling forstås både som idé, indhold og narrativt forløb. Bedømmelsen tager højde for historiens ægthed, relevans, potentiale og tilgængelighed.

De nominerede er:

Burgundia af Dennis Gade Kofod

Den stolte klippeø vækkes på fortryllende vis til live i en original dannelse rejse gennem det mytiske Bornholm. Sætter den gamle granit i et nyt lys.

Den Røde Pest af Lars Andresen

En dystre, veldisponeret undergangsfortælling, der ubønhørligt skruer spændingen i vejret og tvinger spilpersonerne til at se deres skæbne i øjnene på tærsklen til kaos.

Guernica af Klaus Meier Olsen

En smuk fortælling om krig og kærlighed, idealisme og konsekvens udkæmpes lidenskabeligt i spillernes hænder. Aktuel og vedkommende.

Højt under solen af Jacob Schmidt-Madsen

Scenariet gemmer bag sin leende maske en gådefuld og forførende satire over livet i kunsten og kunsten i livet.

Kongemord af Mikkel Bækgaard

De tragiske skæbner er brikker i en stormfuld skæbnefortælling, der udspilles på et smukt bagtæppe af vanvid og undergang.

Bedste Spillermateriale

Gives til det scenarie, der giver spillerne det bedste oplæg til at spille rollespil inden for scenariets rammer. Prisen dækker alle former for materiale der udleveres til spillerne og hjælper dem til at opnå medejerskab og få indflydelse på oplevelsen. Der vil også blive lagt vægt på om spillernes roller er inspirerende, medrivende og overbevisende

De nominerede er:

Badehotellet af Frederik Berg Olsen

Når Pererik og Papa spiller op til dans, mens Apollo kører røv, er det svært ikke at lade sig rive med. Scenariet sætter den dramatiske ironi på spidsen og skaber grundlag for eskalerende situationskomik på højt plan.

Bag Lyset af Tobias Bindslev

De forskruede skæbner lokker os ind i deres absurde univers og kaster spillerne ud i en mageløs fortælling om historiers magi.

Den Røde Pest af Lars Andresen

Brikkerne falder på plads for en sammentømret gruppe spilpersoner af den slags, man drømmer om at tilbringe en aften som.

Højt under solen af Jacob Schmidt-Madsen

En elegant konstruktion af arketyper og roller gør det let at kaste tøjlerne og gøgle det bedste, man har lært. Det løsslupne ensemble rummer et sindrigt spind af allegoriske tråde.

Ulfhednar af Alex Uth

De gennemførte og troværdige spilpersoner indbyder til knugende mavespil og giver mulighed for at tage skæbnen i egen hånd. En hårdknude af plottråde spændt til bristepunktet.



Jacob Schmidt-Madsen
Højt Under Solen



Frederik Berg Olsen
Badehotellet



Lars Andresen
Den Røde Pest



Alex Uth
Ulfhednar



Mette Finderup
Dragens Dom



Bedste Virkemidler

Gives til det scenarie, der bedst sikrer flow, udvikling og interaktion i rollespillet. Prisen dækker alle former for iscenesættelse, fysiske effekter, spilmekanik og fortælletekniske elementer der fremmer oplevelsen for såvel spillere som spilleleder. De nominerede er:

Den brændende vinds ild af Anders Frost Bertelsen og Kristoffer Kjær Jensen
Den originale og velfungerende regelmechanik løfter sløret for 1001 fortællinger og opfylder spillernes største ønsker.

Dragens Dom af Mette Finderup

De magiske riger gør hver rejse til en oplevelse uden mage. De enkle regler skaber overraskelser i spillet og udvikling i rollerne.

Kongemord af Mikkel Bækgaard

Scenariet overfører velvalgt og gennemført de nødvendige dramatiske virkemidler, der åbner spillet for karakterernes indre liv og driver handlingen mod uundgåelig tragedie.

Superheroes 2 af Sebastian Flamant og Kristoffer Apollo

Det kompromisløse bipersongalleri sætter heltene under pres og fortællingen i perspektiv med en fascinerende spejling af det idoliserede og det frastødende.

Tupelo af Brian Rasmussen

Spillerne gøres til Herre over byens skabelse og dommere over dens skæbne. Tema og præmis er integreret forbilledligt og konsekvent i den elegante spilmechanik.

Bedste Formidling

Gives til det scenarie, der på lettilgængelig og inspirerende vis bedst videregiver sit materiale til spillere og spilleleder. Prisen dækker tekst, struktur, udseende og præsentation, og tager både højde for spillelederens forberedelse og brugen under spillet. De nominerede er:

Den Røde Pest af Lars Andresen

Et malerisk scenarie, der med stærk autoritet giver spillelederen den rette balance af stemning og overskuelighed, mens spillerne forføres og forkæles.

Dragens Dom af Mette Finderup

Det opfindsomme sprog indbyder til at drage ud i den finurlige og meget levende verden. Teksten samler på imponerende vis fire scenarier i et.

Højt under solen af Jacob Schmidt Madsen

Den poetiske og morsomme tekst lægger hele fortællingen i spillernes hænder. En simpel form med konkrete instruktioner gør det svære let og det alvorlige sjovt.

Superheroes2 af Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant

Formidler med stort overskud og overskuelighed den nødvendige information med sans for både spil- og læseoplevelse. Temaet står knivskarpt og effektfuldt i tekstens usminkede realisme.

Tupelo af Brian Rasmussen

Læseren har igennem hele teksten en troværdig guide i den modige og tilstedeværende forfatterstemme. En krævende opgave løses overbevisende.

Juryens Specialpris

Gives til det scenarie, der på særegen vis udmærker sig i forhold til de øvrige scenarier. Kriteriet kan være nytænkning, særpræg, vovemod eller noget helt fjerde. Prisen uddeles for den overordnede idé eller for et særligt stærkt delelement i scenariet. Der nomineres ikke til denne pris

Publikumsprisen

Gives til det scenarie, der samlet giver deltagerne på Fastaval den bedste rollespiloplevelse. Prisen uddeles udelukkende på baggrund af spillere og spilleleders oplevelse af scenariet. Der nomineres ikke til denne pris

Derudover uddeles i år en særlig søndagspris for de all-time-greatest-reruns, der har været spillet på Fastaval den sidste dag. Her på redaktionen er der lidt delte meninger om, hvor gennemført dén idé er blevet, men på den anden side har vi 40 procent chance for at vinde den ... og hvem kan sige nej til champagne? Der nomineres ikke til denne pris

Gæt vinderne

Skriv dit bud på hvem du tror, der løber med pingvinerne og aflever dit svar i infoen eller til redaktionen. Efter Fastaval tæller vi sammen og laver noget fjollet statistik. De fem, der rammer flest rigtige får tilsendt Olav Junker Kjærs deluxe-udgave af hans intrige-klassiker 'Maskefald'



Klaus Meier Olsen
Guernica



Anders Frost Bertelsen og
Kristoffer Kjær Jensen
Den brændende vinds ild

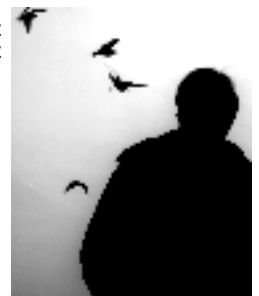
Brian Rasmussen
Tupelo



Dennis Gade Kofod
Burgundia



Tobias Bindstlet
Bag Lyset





Om 14 dage går computerspillet Seed online for det betalende publikum. Lars Kroll og en masse andre rollespillere har indtil videre brugt to og et halvt år på det første rigtige rollespil til computeren

Af Lars Andresen

Lars Kroll har lavet et rollespil, men det skal ikke spilles af 40 deltagere på Fastaval. Det skal spilles af 30.000 rollespillere verden over. Seed, som er et Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), har været to og et halvt år undervejs, og nu nærmer den vigtigste skæringsdato sig. 2. maj slår Seed dørene op til deres rumstation og byder rollespillerne indenfor. Men selv om der er mindre end en måned til, at den første spiller registrerer sig, virker den tidligere general for Fastaval rolig og tilfreds.

"Det går sgu' godt. Vi har tiltrukket rollespillerne til Seed. Og jeg mener ikke de rollespillere, som normalt spiller computerrollespil, men sådan nogle rollespillere, som

man møder her på Fastaval. Og det er dem, vi vil have," siger han.

Den gode historie

Lars Kroll og hans hold af udviklere går efter 'rollespillerne', fordi Seed ikke er et helt almindeligt computerrollespil. De

har lagt det klassiske gameplay for CRPG (Computer Role Playing Game) bag sig og har droppet alt, hvad der har med kamp at gøre.

"Seed handler om politik, gode historier og rollespil. Vores forfattere Alex Uth og

Jacob Schmidt-Madsen er fantastiske til at lave historier, som passer til Seeds spillemekanikker. Et eksempel er "Cry Baby": En NPC henvender sig til en spiller og bliver hurtigt fornærmet og forlanger en undskyldning. Hvis spilleren undskylder, stopper historien, men hvis han nægter, stormer NPC'en væk. NPC'en henvender sig så til en anden tilfældig spiller, og spørger spilleren om hjælp til at få en undskyldning ud af spiller #1, og der er dermed lagt op til rollespil mellem de to spillere. Samtidig ændrer NPC'en attitude over for spillerne alt efter, hvordan de løser konflikten," fortæller Lars Kroll.

Han synes, at den lille historie indeholder de grundelementer, der skal til for at gøre en historie i Seed relevant.

- Den er emotionelt styret. Det handler om følelser
- Historien starter ved at en NPC opsøger en spiller
- Flere spillere involveres og opfordres til rollespil
- Der er en permanent effekt på spilleren, i dette tilfælde en NPC's forhold til to spillere

"Men historier opstår på mange forskellige måder," fortæller Lars Kroll og griner, inden han fortsætter: "Vi har en historie om en NPC, der er fanget i en elevator. Rent faktisk blev NPC'en fanget i elevatoren, som var holdt op med at køre på grund af en grafikfejl, og der var nogle, der begyndte at undre sig over, hvor denne NPC var blevet af. Fejlen blev til en historie om at få fundet NPC'en og befriet denne fra elevatoren."

Penge. Rigtigt mange penge

Det er omkring fire år siden, at projektet blev startet, og de seneste to og et halvt år har den egentlige udvikling af spillet været i fuld gang.

"Den værste hurdle var at komme over 2. finansieringsrunde, hvor størstedelen af pengene skulle findes. Det var en svær omgang, og vi var seks dage fra at gå ned. Jeg tror, at det der i sidste omgang fik finansieringen hjem var, at vi rent faktisk havde tænkt over forretningsmodellen.

“Vi har en historie, om en NPC der er fanget i en elevator”

Investorerne var klar over, at vi var klar over, at det var et specielt spil, som sigtede mod en særlig og begrænset målgruppe," siger Lars Kroll.

Han tror ikke, at Runestone ville have haft nemmere ved at finde finansiering til at

Seed

Kort fortalt foregår det i en fjern rumkoloni, præget af tekniske problemer, ressourceknaphed og politisk uenighed. Mens spillerne kæmper en daglig kamp for at holde livsvigtige systemer kørende, stilles de over for afgørende spørgsmål om koloniens fremtidige kurs. Seed fokuserer i høj grad på socialt gameplay, samarbejde og interaktive historier, og det indeholder ikke noget kampsystem.

mere mainstream koncept.

"Hvis vi var gået den traditionelle vej, så skulle vi konkurrere mod spil som World of Warcraft, som på nuværende tidspunkt har omkring seks millioner brugere. Det havde krævet et hold på omkring 150 udviklere og et meget større budget. Den opgave er jeg ikke sikker på, at vi kunne klare. Det er altid svært at finde investorer, og det er altid svært at lave et computerspil, og det er altid svært at sælge det."

Den vigtigste grund til at lave Seed er ifølge Lars Kroll, at det var det spil, de havde LYST til at lave. Det forretningsmæssige opstod ud af spillet. Det var ikke ønsket om at lave et MMORPG, der kunne tjene en masse penge.

"Der er mange rollespillere i vores crew. Faktisk er næsten alle dem, vi har håndplukket direkte taget fra rollespilmiljøet, og det har været utroligt vigtigt, at vi har beskæftiget os med mange forskellige slags rollespil. Vi har taget de bedste ting fra de forskellige former for rollespil som live, systemnørderi og de meget narrative spil. Vi kommer fra vidt forskellige rollespilbaggrunde," siger Lars Kroll.

Klar om 14 dage

Seed har været i betatest i et par måneder, og hele udviklerholdet har arbejdet på at rette bugs og få de sidste detaljer på plads.

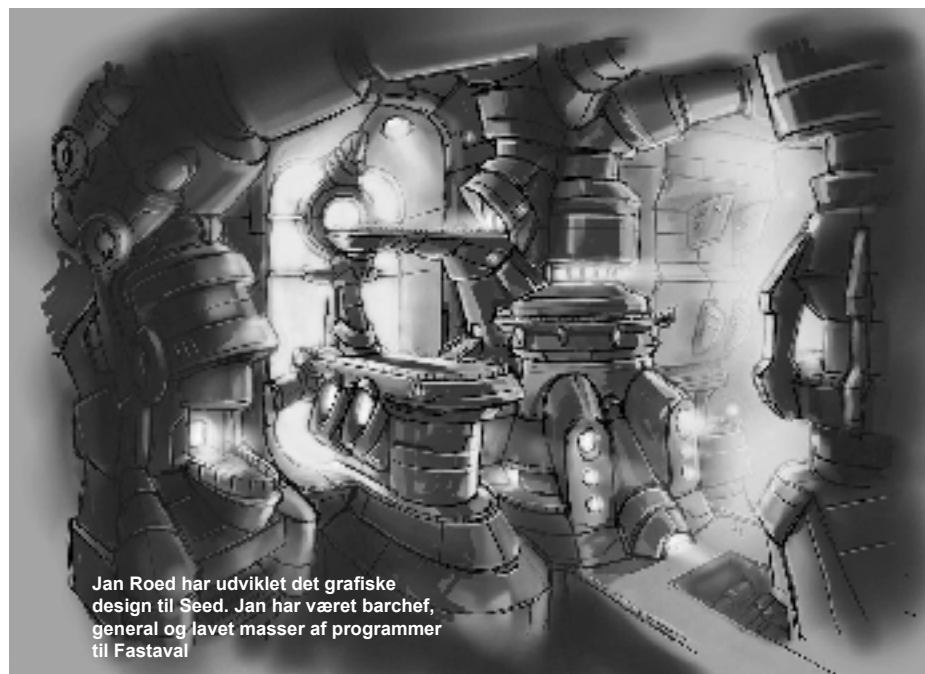
"Det væsentlige er, at kernen af spillet kører. Vi er ikke så langt, som vi gerne ville være, og det er der alle mulige grunde til. I bund og grund tager ting længere tid, end man tror. Desuden er vi ambitiøse og perfektionister på en og samme tid," siger Lars Kroll.

Efter at Seed er gået online 2. maj, er det første mål at nå det antal brugere, der gør, at de er break-even, altså at de hverken tjener eller taber penge på spillet. På sigt er målet at nå 30.000 brugere.

"Den 2. maj vil jeg følge med på vores IRC-chat. Jeg vil også være klar til at tage imod den første, som logger ind, men allerede om eftermiddagen er jeg tilbage og rette bugs og udvikle på nye elementer på spillet," siger Lars Kroll.



Der sidder til daglig 21 folk og arbejder på Seed ... en god del af dem er kendte ** deltagere fra Fastaval



Jan Roed har udviklet det grafiske design til Seed. Jan har været barchef, general og lavet masser af programmer til Fastaval

www.seedthegame.com

Fastaval som vækstmiljø

Der arbejder for øjeblikket 21 fuldtidsansatte på Runestone Game Development, som laver Seed. En pæn del af de ansatte har Lars fundet gennem rollespilmiljøet og i høj grad gennem Fastaval: Morten Juul, Alex Uth, Jacob Schmidt-Madsen, Jan Roed, Nis Haller Baggesen, Rene Kragh Pedersen og Søren Maagaard er navne, som mange Fastavaldeltagere kan nikke genkendende til. Lars Krolls bedre halvdel, Anne Vinter Ratzter, arbejder også på Runestone. Anne og Kroll mødte hinanden på Fastaval. Foresten sidder Kristoffer Apollo i bestyrelsen for Runestone Game Development, som er firmaet bag Seed.

Lars Kroll

Lars Kroll er 35 år og er gift med Anne Vinter Ratzter. De bor i Århus og har datteren Johanne. Lars har både lavet livescenarier og bordrollespil. Hans scenarie "Turing Test" fra Fastaval i 2002 vandt Ottoen for bedste scenarie.

1991: Live Spy, DRF Con
1992: Live Spy II: ORION Expressen, DRF Con

1993: Live Spy III: Pax Romana, DRF Con

1994: Den Kinesiske Æske, Fastaval

1998: 4. maj 98, Fastaval

1997: Faldne Engle, Fastaval

1998: Pax Galactica, Fastaval

2002: Turing Test, Fastaval

Scenarie-VoxPop

Lørdag

Hvad sagde spillerne?

Guernica

af Klaus Meier Olsen



Jesper Lindhardt, 23 år, Middelfart

Jeg spillede Guargamole, eller hvad det nu var, det hed. Det lagde rigtig godt op med sex og alkohol og druk og vold og våben, men jeg manglede måske et future wrap og nogle orker.

Det var fedt sat op med at man var fortæller og spiller samtidigt og fik lov til at bestemme rækkefølgen af scenerne. Det var meget, meget fedt lavet. På minussiden var scenariet meget tungt at trække igennem for alle spillerne.



Mads Bjørnsen, 16 år, Frederiksberg

Det var rigtig fedt, ideen med to under-spilledere var rigtig god. De hjalp spil lederen, hvis han gik død. Normalt spiller jeg med terninger, men det brugte vi overhovedet ikke her, og det var godt. Det var en god kærlighedsintrige. Jeg har intet dårligt at sige - glade smiley'er hele vejen.

Jesper Rasmussen, 19 år, Rødovre
Vi spillede det semilive, og granaterne sprang virkelig om ørerne på os. Vi havde en lidt sløv start, fordi spillederen havde tømmere mænd det meste af eftermiddagen, men så havde vi et par skarpe side-spilledere, der virkelig fik sparket granaterne op i røven på os. Det kørte godt, men vi havde en pige for meget.

Fra bedømmelses-sedlerne:

Den var god, fordi man kom i svære valg og stærke følelsesoplevelser

Nantonaku Manga

af Malik Hyltoft

Den Røde Pest

af Lars Nøhr Andresen

Daniel Benjamin Bjørn Clausen, 29 år, Bagsværd

Det var en af mine bedste fastavaloplevelser i år, og det var godt at have en afbalanceret gruppe, der havde lige meget spil.

Tæskelækkert spiller-materiale. Sådan! Det var fandeme flot. Og det var lige før, jeg fik tårer i øjnene, da jeg læste afskedsbrevet fra 'min kone'.

Det er rart at spille et klassisk scenarie uden alle de eksperimenterende ting, som havde både roller og spilleleder.



Jakob Stenfalk, 19 år, København

Det var et udmærket scenarie, der kørte godt, og vores spilleleder var udklædt. Det var ekstra stemningsgivende og flot.

Næste gang kunne man nok godt skrive i foromtalen, at der burde være kendskab til verdenene. Men det er et godt scenarie, der passede godt til WH-verdenen.

Fra bedømmelses-sedlerne:

Wow! Især portrætterne af bipersonerne

Elias Helfer, 21 år

Det var fedt. De to dele, der er i scenariet, fungerede supergodt.

Det var fedt at være superhelt, og de historier, vi fortalte i den anden del af scenariet var fantastiske. Vi brugte tre og en halv time på det, så det var kort, men godt.

Fra bedømmelses-sedlerne:

Materialet var supergodt skrevet, og den poetiske indledning til hvert kapitel var fedt

Tre Brødre

af Stefan Lægteskov



Toke Vejlbj Albrechtsen

Da vi endelig kom i gang, var det en fremragende spiloplevelse. Det er lidt ærgerligt, at introen er så lang - det ville have været bedre at få det udleveret på skrift. Det var et godt lille intrigespil mellem tre parter, hvor vi alle sammen skiftede side.

Ulfhednar

af Alex Uth



Peter C. G. Jensen, 32 år, Berlin

Det var fantastisk. Det er første gang i meget, meget lang tid - og jeg har spillet rollespil i snart 20 år - at jeg er blevet såret så dybt og langt ind i sjælen, som jeg blev af det scenarie. Og det var en tragedie, så det passede. Alex må have noget mørke indeni, som hun henter et sted fra.

Fra bedømmelses-sedlerne:

Rigtigt godt oplæg, der ikke lader tvivl om rollerne

Sort/Hvid

af Johannes Busted Larsen



Jeppe Steensen, 23 år, Roskilde

Jeg synes, det var et rigtig godt fortællescenarie.

Der var et fortællesystem, men vi droppede terningerne - og det var godt, for det gav et flow i dialogerne, som ville være blevet lidt ødelagt af at skulle slå terninger om, hvem der havde ret.

Fra bedømmelses-sedlerne:

Mange gode betragtninger - overvejelser bliver smidt i spil. Så fedt! Det bedste scenarie længe.

Hjemvendt

af Sigurd Buch Kristensen



Kasper Nørholm, 32 år, Amager

Det er et fint scenarie, som Sigurd har fået til at fungere i år. Jeg synes, det selvbiografiske er cool. Det er der, så vidt jeg ved, ikke så mange andre - ud over mig selv - der har gjort.

Der var måske et problem med meget små, fragmenterede roller, hvor man spillede bipersoner. Den slags er ikke lige min kop te. Jeg foretrækker mere at gå ind i rollerne, uden at skulle gøre det hele selv.

Fra bedømmelses-sedlerne:

Materialet var supergodt skrevet, og den poetiske indledning til hvert kapitel var fedt

Mads Dahl Thomsen, 16 år, Århus

Det var skidegodt. Det var meget følelsesladet, og det syntes jeg var enormt sjovt. Meget melodramatisk, og det hele kørte bare. Det var spændende, at det handlede om en fyr på min egen alder, som skulle forsøge at være voksen.

Fågelperspektivet

Et scenarie af Vi Åker Jeep

Martin Brodén, Thorbiörn Fritzson & Tobias Wrigstad



Fugleperspektiv er et scenarie om fugles perspektiv på menneskers aktiviteter, for fem eller flere spillere og en spilleleder.

Baggrund

På en gård ude på landet bor Amanda Ohlsson, en 30-årig singlekvinde, med sin femårige datter Felicia, og katten Behemoth. Felicias far Love stak af for fire år siden. I dag er Amanda kommet over ham; hun har jo trods alt stadig en datter, en kat og fire køer tilbage.

Livet på gården går videre – et arbejde som aldrig bliver færdigt. Felicia køres til børnehaven hver morgen, på weekenderne leger hun på markerne rundt om gården. Behemoth elsker at jage musene på gården og ligge på lur efter fuglene som ofte sidder på telefontråden udenfor huset.

Amanda har to elskere. Hun er lidt betaget af Gunnar, som er fem år yngre end hende. Gunnar kan lide Amanda mere end så. Han håber, at de skal gøre forholdet mere seriøst. Måske kunne Amanda tænke sig at få et barn mere? Indimellem kommer Gunnar over til gården. Amanda nyder sex med Gunnar, men vil helst holde deres relation på det niveau.

David, Amandas anden elsker, kører bogbussen. Han er ældre og stabil, og Amanda leger med tanken om, at de skal flytte sammen. David vil hellere være en fri fugl, han kan lide at drikke kaffe med Amanda om tirsdagen og vil helst ikke tale om deres forhold eller offentliggøre det.

Instrukser

Fugleperspektiv spilles på tre forskellige steder (scenepladser) i rummet. Disse bruges til forskellige slags spil, og spillerne veksler mellem de forskellige scener under de forskellige faser i spillet (se billede).

Sceneplads 1 (S1) er telefonsamtaler. De samtalende sidder på hver sin stol, vendt imod Sceneplads 2 (S2), og "taler forbi" spillerne på S2. Spillere i S1 skal så vidt muligt se bort fra, hvad fuglene i S2 siger.

Sceneplads 2 (S2) er telefontråden mellem de to, som samtaler. På telefontråden sidder tre eller flere fugle og opsnapper

samtalerne gennem tråden. De gentager fragmenter af samtalerne for hinanden.

Sceneplads 3 (S3) er resten af rummet. Her spiller fuglene, hvad de tror, at samtalen handler om, og hvad der foregår i forbindelse med den.



Spillet

Spillet spilles i syv samtaler.

Hver samtale begynder med, at to spillere, som ikke har spillet i den foregående samtale, sætter sig i stolene på Sceneplads 1. Resten spiller fugle på tråden (s2).

Telefonsamtalen begynder. Fuglene er stille og lytter med øret mod tråden. Efter en tid begynder de at tale med hinanden, i form af brudstykker fra samtalen og sætninger fra deres roller.

Fuglenes samtale tager over og munder ud i, at fuglene går op på s3 og spiller deres oplevelse af samtalen, og det som er sket i forbindelse med den – én bestemmer sig for at flytte til s3, og eftersom at fugle er flokdyr, følger andre efter.

Nu går spillerne i s1 til s2. Hver telefonsamtale bør føre til et møde, og fuglenes udgangspunkt bliver, hvad der skete på og omkring det møde.

Spillet på s3 afsluttes, når spillelederen siger "Ring! Ring!".

To spillere fra s3 går til s1. Resten til s2.

Fugleperspektivet

Fugle: hader gøgen, tror at alle er bange for katten, en partner ad gangen, en ny hvert år, knepper kun for forplantning, vasker sig hele tiden, er altid sultne, har ingen hukommelse eller tidsfølelse, skider

nårsomhelst, kan ikke tænke abstrakt, taler altid i fraser, omtaler sig i flertal og understreger gennem gentagelse, lyver aldrig, skændes ofte – men bærer aldrig nag, lever i nuet, falder til tider døde om, elsker stærke farver, måler næb. er somme tider ringmærkede, kan ikke relatere til ikke at kunne flyve, lever efter poetens lov, skider, pisser, knepper og lægger æg med samme kropsåbning, forsvinder når det bliver koldt, men finder altid hjem igen senere.

Roller

Alle menneskelige roller er allerede præsenteret i baggrundsteksten, men kan uddybes gennem samtale.

Hver spiller skriver to fugleroller. En fuglerolle består af 10 - 15 sætninger eller fraser, som er de eneste, spilleren må anvende i rollen, foruden fraser der er opsnapet fra telefontråden.

Man må låne fraser af hinanden, kombinere og mutere fraser. Denne begrænsning gælder ikke under spil i s3.

Samtaler med Amanda

- 1: Gunnar ringer og vil mødes, Amanda ser frem til det.
- 2: Gunnar ringer og fortæller, om den aften han har planlagt, Amanda accepterer modstræbende.
- 3: Amanda ringer til David – telefonsex (under telefonsamtalen dør en fugl).
- 4: Gunnar ringer fra mobilen i en brandert; han er på vej til Amanda (uanmeldt).
- 5: David ringer og vil afslutte forholdet, men bliver overtalt til at komme på besøg.
- 6: Love ringer og vil tale med Felicia, men Amanda nægter at række røret videre.
- 7: Gunnar ringer og bliver dumpet, han truer med at tage livet af sig.

Afslutning

Behemoth viser sig, og fuglene letter fra tråden. Op, og væk.

Vi Åker Jeep

jeepen.org

Oversættelse: Olle Jonsson & Luisa Carbonelli

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

af Kristoffer Apollo

Æresgæsten

Hvorfor skulle du til Skotland for at lære indie-rollespil at kende?

Det var faktisk heller ikke derfor. Jeg flyttede måske i virkeligheden til Skotland for at slippe væk fra rollespil. Jeg var pissehamrende træt af rollespil dengang, så jeg kunne lige så godt have opdaget indie-rollespillene ethvert andet sted med internetforbindelse.

Hvad var du så træt af?

Af ikke at få min vilje. At mine spillere ikke gjorde, som jeg ville have, de skulle gøre. Jeg var træt af at skændes. På det tidspunkt var det mig, der var auteur og skrev fortællingen, og mine spillere skulle egentlig bare spille sig igennem den. Det gjorde de aldrig, og det var irriterende. Jeg vidste ikke, at det var det, der var galt, så jeg blev mere og mere opsat på at få min vilje. Og så begyndte jeg at spille skak igen.

Hvilken single malt whisky foretrækker du?

Foretrækker er et vidt begreb. Hvis jeg havde råd til det, ville jeg vælge den ældste Ardbeg, der kan opstøves. Hvis jeg selv skal betale, vælger jeg en 18-års Highland Park, der fås for 30 pund. Jeg har også lige opdaget Bruichladdich, som er et slags indie-destilleri.

Spiller du nogensinde rollespil?

Ja, det gør jeg faktisk ret tit efter en lang pause. Cirka hver 14. dag.

Hvilken alignment og character class er du?

Øh ... pas.

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

20 kroner.

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

Så ville jeg designe et rollespil og være i haven. Og måske køre rundt i min SAAB - det er en turbo med SAAB's tuningkit.

Hvad er det for noget med al det druk?

Det er rygter og sladder. Alkohol er en del af hverdagen i Skotland.

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

Jeg tror, det var mig selv. Og så det røde D&D-sæt. Jeg ved ikke, om jeg er tilfreds med det, men jeg kan bare ikke undslippe. Min kone siger også, jeg er det, og så må det være rigtigt.

Er du til D20 eller Forge?

D20 leaves me cold, så det må være The Forge.

D6 eller D10?

D6, helt klart. Det er bare en federe terning. Det er en rigtig terning.

Bord eller live?

Bord. Jeg har spillet live to gange - den ene var et live i fredagsbaren på Odense Univer-

Per von Fischer

sitet, hvor jeg ikke kan huske andet, end at vi stod på et bord og råbte. Jeg undgår det helst.

Hvad er det vildeste, du har gjort i rollespil?

Aner det ikke.

Hvordan er Peter Brodersen blevet så sej?

Jeg tror, han har slugt kakerlakken. Det burde være almen viden, at det giver ufattelige kræfter. Men der er en pris, og den vil ramme ham på et tidspunkt.

Har du nogensinde tæmpet nogen med et skumgummisværd?

Nej, men jeg har skudt på nogen med en hardball-pistol.

Hvorfor taler man sådan, når man spiller live?

Det ved jeg jo ikke. Det er også derfor, jeg ikke spiller live - jeg kan ikke tale sådan, og jeg kan ikke lade være med at fnise, når jeg hører det.

Hvordan får jeg en billet til banketten?

Du kan skubbe Lars Andresen ud foran et tog eller sådan noget.

Har du set Eliten?

Ikke for nylig, faktisk. Ikke siden Fastaval 2001.

Hvem er det sejeste menneske i dansk rollespil?

Det er Paul Hartvigson. Han er for hård. Han er Paul på en helt mærkelig, sej måde. Han ville også være sej, hvis det var lystfiskeri, det

handlede om. Og så er han Danmarks sejeste turistfører.

Hvad er det mest revolutionære, du ville gøre, hvis du var Fastaval-general?

Jeg ville tvinge alle til at spille det samme scenarie i hver blok. For at give en fælles reference. Lidt som de tidlige Fastavaller, hvor alle bare spillede D&D-turneringen. Det er nemt at blive glemt i mængden af 40 scenarier i dag.

Har du et liv efter Fastaval?

Ja.

Per von Fischer

Per von Fischer er 42 år. Han er uddannet lærer og har også en bachelorgrad i journalistik fra Napier University i Edinburgh.

Til daglig bor han i Edinburgh sammen med sin kone, Susanne, og deres to børn på 17 og 13 år. Per arbejder som teknisk supporter for Kodak i Storbritannien og Norden.

Per har spillet rollespil siden 1986, hvor han lånte det røde D&D-sæt på biblioteket i Odense.

På Fastaval 2006 er Per von Fischer æresgæsten, der fortæller om den nye bølge af indie-rollespil og demonstrerer en række af spillene. Tidligere har han skrevet knap 10 con-scenarier, bl.a. de Otto-vindende 'Concierto de Aranjuez' og 'Inkatemplets Hemmelighed'.

Brynnums bitre ...

Af Mads Brynnum



Nu har jeg efterhånden kæmpet mig igennem størstedelen af Fastavals madudvalg, og det burde jo være en kærkommen lejlighed til at udgyde bitterheder og eventuelt dele af sit maveindhold. Men det er det ikke! Tværtimod, faktisk.

Det kan godt være, at især fredagens kyllingeret lignede noget der havde været nede og vende, men sådan smagte det ikke, hvilket må være en klar fejl fra kokkens side. Og hvad ligner det også, at de flinke mænd og kvinder ved madudleveringen godt kan se det fornuftige i argumentet: "Nej, jeg kan ikke blive mæt af 50 gram tærte og en håndfuld kaninfodder" og derfor hælder lidt ekstra op? Sådan skal man ikke opføre sig! Man skal i sådan en situation fastholde det bureaukratiske skrankepaveri og afvise opfordringen kategorisk. Det havde jeg gjort, og dermed sikret mere bitterhed på con'en.

Men al maden har heldigvis ikke været fabelagtig. Når jeg gransker min hukommelse kan jeg pludselig erindre en bagel, jeg erhvervede mig fra cafeen og spiste fredag morgen (læs: fredag kl. 14). Det var brie med bacon, og det er jo i sig selv en glimrende combo. Men traditionen tro skulle der åbenbart creme cheese i, hvilket vil sige, at det grundlæggende var kogt dej og ost med ost. Og så er der nogle der undrer sig over, at rollespillere er overvægtige.

Vi skifter emne. Søndag er jo dagen, hvor eliten og hangarounds iklæder sig deres fineste puds, svælger rigelige mængder af rødvin og gør sig klar til at hylde sig selv med gipsingviner opkaldt efter en kendt, dansk sanger og drukkenbolt. Det lyder jo umiddelbart som et knasfint arrangement, men tillad mig at minde om, at vi stadig er i en aula som – sidst den blev brugt

– lagde tag til 6.-klassernes opførelse af Folk og røvere i Kardemommeby. Det sætter, synes jeg, tingene lidt i relief.

I forbindelse med banketten er det også ærgerligt, at pizzaversionen mangler igen i år. For når man sad sammen med alle de andre festklædte idioter til den rigtige banket og langsomt fandt ud af at selv den største fisk i en lille mudret dam stadig bor i et hul, så kunne man varme sig ved tanken om, at nogle havde det værre end en selv.

Lad os her til sidst endnu en gang vende øjnene mod Vallens to udskænkingssteder. Noget, der kendetegner begge etableringer i år, er jo, at man rent faktisk kan finde en plads at stå eller sidde. Hvad skal det nu gøre godt for? Så er det slut med at blive skubbet til og "ved et uheld" hælde øl ned ad nakken på den spiller, der ødelagde ens sidste spiloplevelse (noget der kan være en stor post på ens ølbudget), og frem for alt slut med at kunne bruge trængslen som undskyldning for at rave på bryster. Det gør mig både vred og skuffet, og det er kun et lille plaster på såret, at vi i Absurth har rigelige mængder af tævepatter, som man må rave på, lige så meget man vil. Men heldigvis er løsningen simpel. For jo flere øl, man har drukket, jo sværere bliver det at styre sin motorik og sine hævninger, og det er jo også en form for undskyldning. Eller med andre ord: skål!

Mads L. Brynnum lægger stemme til hunden Carsten 69 på DRs Barracuda, er en del af forfattergruppen Absurth, og så er han den hidtil eneste forfatter, for hvis skyld en særlig Otto blev indført. Lørdag eftermiddag sagde Mads nej til et stykke jordbærtærte. Han fortryder stadig.

Læs i FASTAVALmagasinet om nogle dage:

Sidste nummer af årets magasin udkommer kun i pdf-format på Fastaval.dk. Det sker om et par dage, når vi har pakket os selv og computerne ud af flyttekasserne. Vi kan til gengæld love et særnummer med fuld skrue på farvefotos fra banketten:

- *Se de glade vindere og de springende champagnepropper.*
- *Top 10 over de smukkeste kjoler.*
- *Uundværlige data om årets største påskefest.*
- *Brynnums bitre farvel*

Og ikke mindst: Ved NÆSTE ÅRS GENERAL, hvad prisen er på to tåååst og en cola?