

# FASTAVAL



*007*

## Generalen byder velkommen

På vegne af alle de dedikerede arrangører, der gør Fastaval muligt år efter år, har jeg som årets general fornøjelsen af at åbne dørene til endnu en påske, der vil fyldes med spil, hygge og gamle venner.

Så hent den gode kop kaffe, sæt dig ned og giv dig selv en mental pause i forsmagen af hvad Fastaval'07 har at byde på. Lad sindet lege med Bond temaet og fyld din verden med agenter, pingvin-bondbabes, skurke og alt hvad der ellers hører sig til.

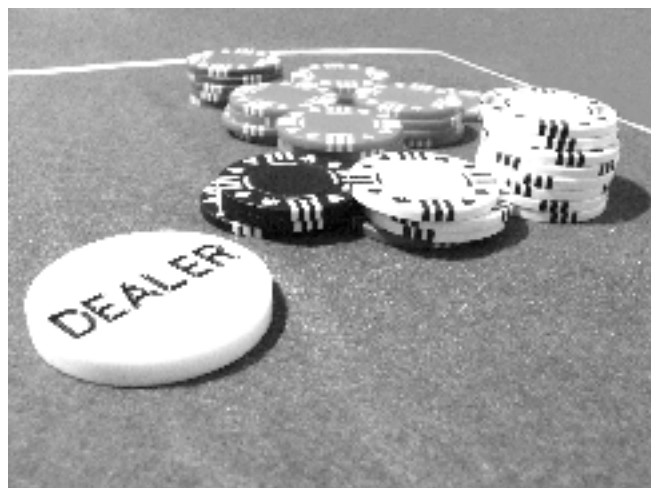
Vi har i år arbejdet på at gøre spiloplevelsen på Fastaval endnu bedre - det har givet sig udslag i forskellige tiltag, eksempelvis en flørdning til spilledere samt et kompendium til både spilledere og forfattere. Alt sammen så de folk, der formidler oplevelsen, bliver bedre rustet til opgaven fra Fastavals side. Det og meget mere kan du læse mere om længere inde i programmet.

Nu er Fastaval igen at ane derude i horisonten. Vi glæder os til at se dig på Tranbjerg Skole i Århus i påsken.

På vegne af arrangørstaben

**Joan ZP**

M (alias General'007)



### Kolofon

Programansvarlig: Lars Nøhr Andresen  
Layout: Lars Nøhr Andresen  
Pingvinillustrationer: Anton Sølvsten

## Indhold i programmet

Rollespil	Side 4
Rerun-søndag	Side 22
Brætspil	Side 25
Helcon 007	Side 26
Otto er en pingvin	Side 27
Banket og mad	Side 28
Café og bar	Side 29
Gør Det Selv (GDS)	Side 30
Tilmelding til Fastaval	Side 30
Praktiske detaljer	Side 31
Første gang på Fastaval?	Side 32

## Hvad skal du spille?

På Fastaval kan du i år vælge mellem over 30 meget forskellige scenarier. Nogle af dem er klassiske scenarier med plot og action. Nogle er følelseladede eksperimentalscenarier. Nogle har hjemmelavede regler og nogle har slet ikke noget system. Søndag præsenterer vi fem scenarier, der alle tidligere har gjort sig bemærket, og som fortjener endnu en tur i manegen - de er alle hentet fra andre kongresser, så det er første chance for at spille dem på Fastaval.

På de næste sider kan du læse en intro til hvert af scenarierne. Flere af dem giver dig mulighed for at skrive direkte til forfatteren, hvis du har spørgsmål. Det gør sig måske især gældende for alle jer, der gerne vil være spillere.

## Du får lov at spille

Vi har mange spillelokaler på Fastaval, og vi har mange spilleperioder. Generelt kan du regne med, at du får lov til at spille lige så meget rollespil, som du orker, og vi har en bøn til dig i den forbindelse: Lad være med at melde dig til at spille rollespil i alle perioder, hvis du kun har tænkt dig at møde op til tre af dem. Det er forfærdeligt trist at ende med at nedlægge hold, fordi spillerne er gået kold i sovesalen. Hvis du aldrig har været på kongres før, anbefaler vi, at du maksimalt melder dig til ét scenarie om dagen. Der er masser af andre ting på Fastaval, der vil trække i dig, så du skal ikke være bange for at kede dig. Og hvis du alligevel gerne vil spille, har Fastaval et reservesystem, så du kan komme med på en andens afbud på de enkelte scenarier.

## Kast dig ud på dybt vand

Fastaval er en chance for at prøve at spille noget, du ikke spiller til daglig. Lad dig ikke afskrække af, at et scenarie måske er skrevet til et system, du ikke kender: Medmindre der står i foromtalen, at det er nødvendigt at

kunne reglerne, får du ikke nogen problemer. På samme måde kan du se i foromtalerne, at mange af scenarierne er systemløse. Det skal du heller ikke være nervøs for - de er ikke svære at tøjle af den grund, og hvis bare du er fanget af foromtalen, skal du melde dig på - og glæde dig.

## Lær the Fastaval-lingo

Danske scenarieforfattere arbejder typisk mere med fortællingen end med terninger og regler. Der er forskellige retninger - her få du en hurtig guide:

### Bipersonsrollespil

Her spiller spillerne alle rollerne - også bipersonerne. Det betyder, at spillerne har medansvar for at føre spillet videre sammen med spillelederen.

### Fortællescenarie

Her er det ikke plottet, men fortællingen, der er i hovedsædet. Formen giver stor magt til spillerne, der sammen bygger handlingen op, og som kan fortælle ud over deres egen spilpersons verden.

### Semi-live (også kendt som live-elementer)

Her sidder spillerne ikke hele tiden omkring et bord og forestiller sig verden. Noget af scenariet bliver udspillet som teater. Du skal med andre ord ikke bare bruge hovedet, men også kroppen.

### Intrige

Her vil du opleve et scenarie, der lægger vægt på spilpersonernes forhold til hinanden og konflikterne imellem dem.

### Indie

En fælles betegnelse for scenarier, hvor forfatteren har lavet et særligt spilsystem, der passer til netop dette scenarie. Reglerne er sjældent svære, og de bliver forklaret inden spilstart.



## De sorte Høge

af Stefan Lægteskov  
Torsdag dag og fredag aften

*"Far far! Der ligger nogen derhenne! Der, i vandkanten! Tror du, han er død hva'? Se! Se! Lige der! Lige der ligger han!"*

*"Ssch! Slap af Dieter. Du er helt balstyrisk. Skynd dig at få fortøjet båden knægt. Vi må hen og se, om han er i live, og hvis han ikke er det, kan vi se, om han har noget af værdi."*

*Fiskeren og hans søn travede hen mod skikkelsen på strandbredden. Det var ikke et ualmindeligt syn her på Emperiets vestkyst, at der skyllede en del strandvaskere op. Specielt nu, hen på efteråret, når de mange storme ruskede de små fiskerbyer, som tusinde hylende kaosdæmoner, der forsøgte at flå husene fra hinanden.*

*"Hmm ... han ser godt nok ud som en fin herre, han er i hvert fald ikke fisker. Hvis Sigmar er med os, kan det være, han har noget guld på sig."*

*"Faar ... Jeg tror han er levende ... se, han bevæger sig. Han ser da mærkelig ud ... hans tøj er underligt, og prøv og se hans ører, de er helt spidse. Tror du, han er en mutant? Eller en kaosdæmon?"*

*"Ti STILLE! Dieter løb op og hent konstablen... NU Dieter!"*

*Fiskeren stod stivnet hen over elverens skikkelse. Genkendelsen stod malet i hans ansigt. Han var bleg og rystede på hænderne:*

*"Manann se os i nåde. Det er en af dem."*

### FAKTA

**Genre:** Spillerne vælger i fællesskab, om de vil spille 'De sorte høge' som drama eller som hardcore action.

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleder.

**Systemet:** Warhammer Fantasy Role Play V. 2.0 (de nye regler), med mulighed for at slække på reglerne. Regelkendskab ikke nødvendigt for spillerne.

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Det kan spilles af alle.

#### Om forfatteren:

Stefan er 27 år og cand. mag. Han er Gong-fu-instruktør, og 'De sorte høge' er hans andet Fastavalscenarie.

## Fra ilden til asken

af Cecilie Balling  
Torsdag dag og fredag aften

Pompeji år 79

Lucinda, familiens midlertidige overhoved, stod og spejdede efter sin mand Maximilian. Plinius kom ud i gården til hende - hendes kære bror, som var på besøg fra sit liv og virke i senatet i Rom. Han havde været der i små tre uger i officielt ærinde, men havde dog haft tid til at gæste sin søster.

*"Dit udyr. Må guderne nægte dig al kærlighed, Marcellinus!" Dette udbrud brød den stille morgenfred, efterfulgt af en vase, der blev smadret. Beltavia kom løbende halvnøgen efter sin bror.*

*"Hvornår lærer du, at du ikke må komme brasende? Du må anskaffe dine egne pyntesager Marcellinus, jeg har gæster," råbte hun.*

*"Åh jeg hader dig," skreg hun og vendte om på hælen for at genoptage sit foretagende i sovegemakkerne.*

*Lucinda savnede sin mand; bare han var her til at holde orden på familien. Hun gjorde det godt, men efterhånden som børnene var blevet ældre, var det bare blevet sværere. Hvorfor var det lige hendes hjem, det skulle gå ud over? En tåre gled ned over kinden. Ved Venus: hun længtes efter at være i hans arme igen. Lige som alle andre dage de seneste otte år så hun intet i horisonten ud over Vesuvs mørke ansigt ... men vent! Der var et eller andet ... kunne det være ham, Maximilian? Hendes mand? Kunne det passe? Ja! Der kom han ridende, flot som en anden Jupiter. Han var ikke alene, et barn gik ved hans side. Var det en slave, han havde bragt med fra felttoget? Oh hvilken lykke.*

Sådan begynder dette slægtsscenario fra antikkens Pompeji. Som alle familier gemmer denne på dystre hemmeligheder under overfladen. Er du til intriger og stærke følelser iscenesat i Roms storhedstid, så er dette lige noget for dig. Nettet strammes efterhånden til om den lille familie, efterhånden som vulkanen ved Pompeji begynder at røre på sig igen. Er det gudernes vrede, der vil straffe dem for deres synder? Og hvilke synder? Familien og dens kærlighed er det vigtigste, familien må holde sammen, men vil familien kunne bestå?

### FAKTA

**Genre:** Intrige (dvs. tæt spil og drama mellem spillersonerne)

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleder.

**Systemet:** Systemløst. Spillet er uden terninger og fungerer på ren fortællebasis.

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Det er et let tilgængeligt scenarie med absolut fokus på spillersonerne

**Kontakt til forfatteren:** cecilie@cherita.dk

#### Om forfatteren:

Cecilie Balling er 28 år og studerer til Skov- og Naturtekniker. 'Fra ilden til asken' er hendes debutsценarie på spilkongresser.

## En lærke lettede

af Mikkel Bækgaard  
Torsdag dag og fredag aften

Danmark, befrielsesdagen, 1945



*Døren bryder op, og de braser ind. Med armbind, hjelme og maskingeværer. Råber. Men det er danske ord. De vælter mig omkuld. Hun skriger bag*

*mig. Det er hende, de vil have. Snart er de væk. Og det er hun også. Jeg ligger iskold tilbage.*

*Dannebrog i gaderne. Lys i vinduerne. Brændende gardiner og fællessang.*

*Gadekampe ved Knippelsbro. Et tordnende maskingevær. Ordre på tysk og senere på dansk. Lig i gaderne.*

*Kærlighed og eufori. Fællesskab og en kogende glæde. En lærke lettede og tusind fulgte. Klokkers kimen og en ny fremtid.*

*Han sidder bag bordet. Ved, de vil komme. Ser på sin revolver. Måske skal han selv slutte det. Nej, han har gjort det, han måtte gøre. Havde ikke noget valg. Ved hvert råb fra gaden tænker han, at nu er det nu ...*

*Tableauer fra Danmarks befrielse. Om godt og ondt og det grå midt imellem. Det blodigste døgn i nyere dansk historie. Og det hele sat i gang klokken 20.35, da BBC skrattende sagde: "I dette øjeblik meddeles det ..."*

Fire spillere udforsker det dramatiske døgn omkring Danmarks befrielse i 1945. Tolv menneskeskæbner væver et drama i spindet mellem glæde og hævn. Mellem eufori og angst. Et scenarie med både action, intensitet og store følelser.

### FAKTA

**Genre:** Historisk drama

**Deltagere:** Fire spillere og en spilleleder

**System:** Systemløst

**Er det et svært scenarie at spille?** Ja, Scenariet kræver overblik over tre forskellige spilpersoner og en komplekst fortælling.

#### Om forfatteren

Mikkel er 27 år gammel og arbejder som kommunikationsskulent. Han har skrevet til hver Fastaval siden 1997, derudover har han skrevet til andre conner og en del liverscenarier, dette er hans 20. scenarie i alt.

## De gale i Arkham

af Flemming R.P. Rasch  
Torsdag dag og fredag aften

Miskatonic-floden snor sig gennem mørke skove, til den når havet, og netop der ligger nogle gamle huse, bygget af folk, der kom sejlene fra et andet kontinent. Det er byen Arkham. I udkanten af byen, hvor nye huse er skudt op, ligger sanatoriet. Her bor de gale, skjult bag høje mure.

Morgen. Det er morgen igen. Jeg må være faldet i søvn alligevel. Gav de mig noget i maden? Og hvorfor? Nu roder de med døren. Må foregive stadig at sove og gøre mig klar.

Nede ved havnen sidder en mand på molen. Han læser om byen. Her er sket mange ting de seneste ti år. Væk er gammel overtro. Væk er gamle, forrykte ideer. De findes nu kun blandt de gale. Engang ville man have sagt, at nogle som dem havde indsigt i verdens dybere mysterier. Nu er de blot forrykte, stakkels vildledte mennesker, fanget af deres egne tanker.

Det var blot lægen. Ham de har placeret her for at "gøre mig rask". Han mindede mig om, at jeg havde skrevet under på at deltage i den nye eksperimentelle behandling. Har jeg? Kan ikke huske det. Men det var min underskrift. Forbandet! Jeg må prøve at stikke af inden.

Manden lægger avisen fra sig, og ser ud over havet. Det er, som om tågen nu kommer kravlende ind fra havet og bliver tykkere minut for minut. Han vender sig om og går ind mod byen. Husenes konturer bliver utydelige. Lydene dæmpes. Det er, som om det hele er ved at forsvinde. Manden griner stille for sig selv.

Jeg prøver at kigge over til de andre. Vi er fem. Og netop de fem, jeg synes, jeg kan huske fra før. Det er ikke nogen tilfældighed! Den fremmede læge: Der er noget afsindigt ondt over den måde, han smiler til mig på. Så tænder han for sit djævelske apparat. Lidt efter kan jeg mærke, at jeg skriger.

### FAKTA

**Genre:** Horror med både gys og lidt humor

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Call of Cthulhu. Men kun i løse træk. Regelkendskab er ingen betingelse.

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Det er et klassisk scenarie med komplekse personer.

#### Om forfatteren:

Dette er Flemmings andet Fastaval-scenarie, men han har skrevet 18 scenarier til den københavnske Viking-con. Han læser pt. datalogi og psykologi på RUC og er medudgiver af magasinet om Fantastik: Himmelskibet.



## The world IS enough

af Jost L. Hansen

Torsdag dag og fredag aften

Den kolde krig raser, mens et internationalt forbryder-syndikat truer verdensfreden. Seks efterretningstjenester sender deres topagenter for at redde verden, men det bliver ikke et samarbejde uden vanskeligheder.

Et actioneventyr om det at sætte sit lands sikkerhed i første række.

### FAKTA

**Genre:** Agent-action

**Deltagere:** 6 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Systemløst + en smule basic. Dvs. der er mulighed for at rulle lidt terninger, men ganske få regler.

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Det er et let tilgængeligt scenarie med fokus på sjov og action.

#### Om forfatteren:

Jost er 29 år og har to gange været general for Fastaval. Dette er hans 14. scenarie til Fastaval. I det civile liv arbejder han som alle andre ordentlige nørdere hos TDC.



## Elsket og æret

af Morten Jaeger

Torsdag dag og fredag aften

Hvordan ved du, at du træffer de rette valg? Hvilke værdier er vigtige i valgsituationen? Og for mavefornemmelsen bagefter?

Kærlighed? Karriere og økonomi? Anerkendelse?

Venner og familie?

Hvad skal der til, før du føler dig elsket og æret?

Michael havde været kultkunstner et par år for længe. De samme indspiste rygklappere og dåse-bajere. De samme rå gallerilokaler på Vesterbro, der desperat forsøgte at ligne New York. Det hele var begyndt at føles småt og klaustrofobisk. Gunhild var for længst begyndt at brokke sig over bohemelej-ligheden, men han havde stadig lyst til male andet end vægge i lyserøde børneværelser, og så længe hun ikke selv brugte sin fine humaniorauddannelse på andet end at arbejde gratis, så ... det var nogen andet dengang med Katarina... hun havde power, og nu sad hun og dikterede de næste trends ... Gad vide hvad hun ville mene om tilbuddet fra Fox? ... Martin var selvfølgelig afvisende, men han havde jo også helt andre interesser på spil i den verden. Projektet kunne skaffe omtale og åbne nye muligheder ... og pengene ville bestemt lune i disse tider, men var det nu også en god idé at vende miljøet ryggen?

Elsket og æret er fortællingen om fem forkælede multitalenters søgen efter kærlighed og prestige, sig selv og hinanden gennem det tidlige voksne livs væld af valgmuligheder. Undervejs væver deres liv sig ind og ud af hinandens som venner, kærestes, kolleger, konkurrenter osv., og vi følger dem i en række centrale episoder og afgørende valg. Hvert valg former nye mulige fremtider og udfaldsrummet for senere episoder. Plottet er decentraliseret, og spilpersonerne skal hver især skabe sin egen historie og finde frem til de værdier, hvorpå de måler deres liv og udstikke kursen for fremtiden. Scenariet sigter mod spillernes indlevelse og intensitet i de enkelte scener frem for sammenhængende fælles fortælling.

### FAKTA

**Genre:** Drama, dokumentarisk

**Deltagere:** Fem spillere og en spilleleder

**System:** Hjemmelavet, eksperimentelt

**Er det et svært scenarie at spille?** Delvist, det er nok mere hårdt at spille end svært. Der er meget mavespil i virkelighedsnære situationer. Derudover er der tre kvindroller.

**Om forfatteren:** Morten Jaeger er projektleder i udviklingsprojektet Sound Forum Øresund og har derudover en sidekarriere som komponist, musiker og producer. Nu har han endelig fået færdiggjort sit længe ventede soloalbum og har derfor givet sig selv lov til at skrive rollespil igen. Som rollespilsforfatter er han kendt for formeksperimenter og indføjte spilpersoner, hvilket også kendetegner dette års scenarie.

# Djævelens Advokater

Kirken brænder. Skolen brænder. Børnehjemmet brænder. Og hvis det ikke er nok, må vi sætte ild til resten af byen. Jeg gør det for Gud. De andre gør det for Konge og Fædreland.

Jeg har ikke tal på, hvor mange byer, vi har befriet. Jeg har ikke nogen anelse om, hvor mange uger, vi efterhånden har bekæmpet ondskaben.

Jeg ser jægeren gennem skyerne af gløder og aske. Skyggerne i den tætte luft får ham til at virke endnu større, end han er. Han støtter mantikeren, der for et øjeblik siden tømte sine kræfter for at mane dæmonerne i jorden. Jeg er bekymret på deres vegne. De er ikke svage i troen. Men jeg frygter, at de ikke er stærke nok.

Stanken af svovl og brændt kød er ved at overvælde mig. Ridderen er vant til det. Rustningen er igen dækket af sod og blod. Hans sværd befrier endnu en bonde, hvis dødsskrig kun svagt bobler op ad mudderet.

Skrigene inde fra børnehjemmet falmer, alt imens flammerne slikker op mod himmelen. Store områder af byen er befængt. Men renselsesprocessen er i gang, og vi er ved at få overtaget.

Jeg ville ønske, at vi var ankommet bare lidt tidligere, før ondskaben flød i gaderne. Før heksene forgiftede børnenes kroppe og før Satans yngel fortærede indbyggernes sjæle. Men uanset vores hast, kommer ondskaben altid først. Uanset hvor godt, vi forbereder os, bliver vi overrasket. Vi vinder godt nok kampen, men måske kan vi ikke vinde krigen...

... det skal blive løgn. Jeg lader ikke tvivlen vinde over mig. Jeg knuger min hånd om faklen og mærker blodårerne dunke. Føler hvordan varmen næsten får sveden i mit ansigt til at koge. Dette er min opgave. Jeg repræsenterer Gud. Jeg er myndigheden, som skal dømme folk.

Et brøl rejser sig op fra brønden på torvet. Jeg løber tættere på og gør mig rede på igen at stå ansigt til ansigt med ondskaben...

## FAKTA

**Genre:** Drama, action

**Deltagere:** Seks spillere og en spilleleder

**System:** Savage Worlds

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Det er en bask historie, men også klassisk i sin opbygning. Regelkunds-kab er ikke en nødvendighed

### Om forfatteren

Peter Brodersen er medlem af TRC - Taastrup Rollespilsklub. Dette er hans 5. Fastavalscenarie ud af en production på 11 scenarier. Ellers er han kendt fra Internettet.



## Tidsvogterne

af Anne Vinter Ratzner

Torsdag dag og fredag aften

1962, Naturhistorisk Museum, Kansas

Der er desværre ingen tvivl om, at dinosaurfossil er en forfalskning. Med den nye kulstofdateringsmaskine har de gået alle museets fossiler igennem, og dette, deres stolthed, fundet af selveste Edward Cope, bestod ikke prøven. Det kan ikke være mere end 100 år gammelt, og skuffelsen svider i dem alle. Palæontologerne pakker skelettet sammen og sender det til forbrænding, mens kustoderne gør montren klar til en anden udstilling.

1893, et sted på prærien i Wyoming

Manden med skovlen springer op fra udgravningen, og løber hen mod den nydelige, let støvede, ældre herre, der hviler i en stol under sejldugens skygge. "Professor Cope, der er noget, De skal se!" Professoren ser træt og desillusioneret ud, men øjnene får fornyet glød, da han følger med hen til hullet og ser de første, umiskendelige glimt af knogler lyse hvidt mod præriens svedne sand. "Endelig! Jeg vidste det!"

220 millioner år siden, Pangaea-kontinentet

Dinosaurer brøler højt. Dens instinkter, som normalt byder den at være stille for ikke at trække rovdyr til, er druknet i dødsangst. Sult og tørst har plaget dyret for længe, og smerten i det brækkede ben er ulidelig. Inden solopgang vil den være død. Den brøler igen, og en flok flyveøgler letter skræmte fra en palme i nærheden.

2056, Chicago Tidsvogteragentur

"... så med en overskridelse af den maksimalt tilladte tidsfluktuation med 2 milliCosta er det en relativt lille afvigelse, men stor nok til, at den efter gældende regler bør undersøges. Alle oplysninger peger på, at kulstofdateringen i 1962 burde have godkendt fossil." Teknikeren lægger sin pegepind fra sig og sætter sig ned.

En af missionscheferne tager over. "Tak, Simon. Første skridt må være at tage til 1893 og finde ud af, om Edward Cope fandt et ægte fossil. Carter, hvem vil du anbefale til missionen?"

'Tidsvogterne' er et hyggeligt, underholdende scenarie med kælen for nørdede baggrundsdetaljer. For spillere, der kan lide dinosaurer, Det Vilde Vesten og tidsrejser.

### FAKTA

**Genre:** Nørdeinvestigation med et strejf af action

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Gurps, med mulighed for at slække på reglerne (regelkendskab ikke nødvendigt for spillere).

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Det kan spilles af alle.

**Kontakt** til forfatteren: avratzer@yahoo.com

### Om forfatteren:

Anne Vinter Ratzner er 34 år og uddannet datalog. Hun var en af udviklerne bag det danske MMORPG 'Seed'. Dette er hendes fjerde scenarie til Fastaval.

## James Bond-rækken

Vi kan ikke forhindre jer i at have den evige diskussion om, hvem der er den rigtige James Bond, men vi kan vise hvem, der har været ham, og hvornår. (Og så husker vi lige, at Sean Connery snød, og var tilbage i 1971 i 'Diamonds are Forever'.)



1962 1967



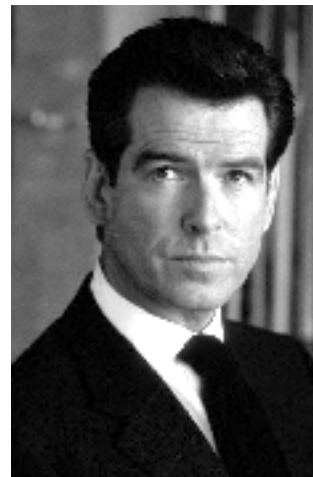
1969



1973 1985



1987 1989



1995 2002



2006





## Revisor Nr. Et's Sørgelige Kortslutning

Der var stille i Brian Damkrogers lidt snuskede privatdetektiv-kontor. Sygeplejeassistent Emily Schmidt, professor Robert 'Bobsber' Bertleby-Long, scenarieforfatteren Thomas Rammelløv samt den nyligt afdøde lufthavnsværtinde Emily Schmidt (en helt anden Emily Schmidt end den første Emily Schmidt) betragtede på skift hinanden og den opmærksomt lyttende hr. Damkroger, mens de ventede på at nogen eller noget skulle bryde stilheden.

Som enhver ved, er det værste der kan ske i den slags situationer, at en lastbil fuld af klonede menneskeædende bornholmere kører gennem lokalets sydligste væg med et enormt brag. Heldigvis ikke noget der sker hver dag. Denne gang var det da heller ikke det, der brød den pineagtige tavshed. I stedet blev Damkrogers kontor ramt af en nedfaldende blåhval. Den anrettede overraskende stor skade på detektivens skrivebord, hans arkivskab, en gammel sofa, der alligevel skulle have været smidt ud, diverse vand- og el-installationer, det meste af loftet, vinduet, ydervægen samt et meget stort stykke gråbrunt gulvbeklædning med falsk rokokko-mønster. De var - med undtagelse af den ene af Emily'erne og blåhvalen - heldige at have overlevet. "Ups!" lød det fra revisoren bag kontrolpanelet et sted meget, meget højt over dem.

"Revisor Nr. Et's Sørgelige Kortslutning" er realistisk på lidt samme måde som en fuld ballonklovner i snestorm og genren er melankolsk gyserkomedie. Handlingen styres blandt andet af et sæt meget moderigtige uspillelige samlekort og drives frem af autentisk interaktive vingummibamser.

Scenariet frarådes af førende eksperter!

### FAKTA

**Titel:** Revisor Nr. Et's Sørgelige Kortslutning

**Forfatter:** Michael Erik Næsby

**Periode:** Torsdag aften og lørdag dag

**Genre:** Gyserkomedie (inspireret af Douglas Adams gale univers)

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Vingummibamser og uspillelige samlekort (VUS) (selvopfundet indie.

Reglerne forklares før spilstart til spillerne og i scenariet til spillelederen)

**Er det et svært scenarie at spille?** Delvist. Du skal lige fange mekanikken og have den rette syge humor, men så burde det køre let.

#### Om forfatteren:

Michael Erik Næsby er med sine 46 år en af de ældste forfattere. Dette er hans 24. scenarie (til den 13. Fastaval i træk). Michael har også skrevet under pseudonymet David Riis.



*Jeg er begyndt at få mareridt om zombier. Om uskarpe kameraoptagelser af en forstad med liv og leben, og pludselig vælter det ind med udøde, vandrende lig med råddent kød og udstrakte arme, der maser gennem syrenbuskene og bider struben ud på familien Danmark, inden de har nået at slukke for haveslangen.*

*Om ekskæresten, der vender tilbage fra de døde, og små børn, der vakler frem med matblanke øjne og armene frem som en grotesk udgave af børnetiggerne i Delhi, blot at det ikke er mine penge, de gerne vil have. Om tab af familiemedlemmer, om hysteri og afmagt. Om at sidde med en viden om, at alt går galt, og der er ikke en eneste ting, du kan gøre ved det. Du kan forsøge at overleve, selvom alle odds er imod dig, eller du kan tage dit eget liv med en vished om, at inden længe vil du blive ligesom dem.*

*Jeg sover ikke så godt længere.*

Tag nogle almindelige mennesker, tilsæt dertil nogle tusinde zombier, en god sjat råk'n rål og paranoia, og du har Zombies DK. Scenariets idé er se på folk under abnormt stress. For hvad sker der med folk, når først det er gået op for dem, hvilken horribel situation de er i? Og hvad sker der med folk, når de ved, at de skal dø en grufuld død, det hele er blot et spørgsmål om tid? Zombies DK er et zombiescenarie. Ganske simpelt og uden alt for mange dikkedarer.

#### FAKTA

**Genre:** horror, råk'n' rål

**Antal spillere:** 5 spillere og en spilleleder

**System:** råkn rål (bare medbring en sekssidet terning)

**Er det svært:** Nej, men det går stærkt og er uhyggeligt.

**Kører:** Torsdag aften og lørdag dag

**Om forfatteren:** René er 31 og bor i Grønland. Dette er hans femte scenarie til Fastaval. René er hovedkræften i forfattergruppen 9000 Beton.

## Auto de fe

Af Peter Fallesen

Torsdag aften og lørdag dag

Sevilla 2006.

I en Penthouselejlighed med udsigt udover Andalusien brændte sletter sidder en glemte mand. Foran ham står en gammeldags skrivemaskine med et blankt papir i. Udenfor skinner solen fra en skyfri himmel, mens termometret viser 51 °C. Varmedisen hænger tykt over de flade tage. Det er dog intet imod heden i lejligheden.

Sevilla 1482.

Jeg ved min sidste dag er kommet. Fra min celle kan jeg se, at de samler brænde til bålet. Liggende på mine knæ mumler jeg stille bønner. Med tårerne løbende ned af kinderne beder jeg Gud om at tilgive mine dommere. De er blændet af deres had, ikke i stand til at se det sande lys mere. Må Herren skænke dem klarsyn, inden det er for sent. Både for deres og for Spaniens skyld.

Sevilla 1972.

Tre mennesker mødes på et universitet. En spirende forfatter, en frihedskæmper i unåde og en kommende hustru. De næste 30 år vil deres skæbner spinde sig ind og ud af hinandens i et masochistisk net af kærlighed og begær, løgne og bedrag. Under Den Spanske Inkvisitions første auto de fe bliver en ung

kvinde brændt på bålet. Hun går i døden med uskyldigt hjerte, vel vidende at hun aldrig har trodset Vorherre. Hendes eneste synd ligger i hendes blod. 500 år senere er hendes uskyld den eneste mulige frelse for en aldrende mand, der slås med fortidens minder.

**Auto de fe:** Middelalderspansk for det ritual, hvor kættere og syndere offentligt gør bod for deres synder efter domsfældelse.

Auto de fe er en fortælling om kærlighed, begær og hvor langt man kan falde fra lyset. Fokus ligger på indlevelse og improvisation frem for plot. Henvender sig til modne spillere, der kan håndtere temaer som kærlighed og seksualitet, og ikke har noget imod at spille med åbne kort og tage et medansvar for fortællingen.

#### FAKTA

**Genre:** Drama

**System:** Systemløst

**Antal Spillere:** 4 spillere og en spilleleder

**Forfatter:** Peter Fallesen

**Er det svært?** Ja. Der er mange lag i fortællingen og spilpersonerne, som skal overskues som spiller.

**Om forfatteren:** Peter Fallesen er 22 og læser dagligt sociologi på KU. Han har aldrig slået noget ihjel, der var større end en mellemstor fisk.

## Asylum

Af Nicoline Bro og Niels Sørensen  
Torsdag aften og lørdag dag.

Nationaltidene torsdag d. 1. marts 2002

*For to år siden hærgede Den Forfærdelige Verdenskrig vort land da Fjenden overfaldt os og førte stor ødelæggelse og sorg med sig. Vi lod os ikke besejre, vi trodsede Fjenden og nedkæmpede truslen mod vor stolte nation. Som et bevis herpå kan vi i dag for første gang byde et initiativ velkommen, der har til sigte at rette op på nogle af de skader, den forfærdelige krig førte med sig. I dag er dagen, hvor Asylet Velvære indvies.*

*"Asylet Velvære er et hjem for medborgere, der som en følge af de forfærdelige begivenheder, der fandt sted for ganske få år siden, er blevet gjort ude af stand til at deltage i samfundet på normal vis", sagde administrerende overlæge prof. Dr. Med. Jensen, formand for Rådet til Fremme af Mentalt Velvære, under sin indvielsestale af Asylet. Professoren er, som en følge af sin rolle som initiativtager bag Asylet, blevet udpeget til at forestå ledelsen af asylet på vegne af Rådet til Fremme af Mentalt Velvære. "Formålet med Asylet er naturligvis at mobilisere beboerne, så de igen vil blive i stand til at bidrage til fællesskabet. Vi forventer stor succes hermed, da vi kan tilbyde alle tilgængelige behandlinger og endvidere har landets bedste forskere indenfor området ansat. Det er i alles interesse at få hjulpet beboerne på rette vej", sluttede professoren talen af med under stort applaus. Asylet afspejler i højeste grad vort samfunds evne til at tage sig af vores egne og restituere efter selv slemme skader. Nationen byder på flere samfundsfremmende initiativer som Asylet velkommen!*

3. verdenskrig i perioden 1996-2000, talende computere, flyvende biler, en stærk fællesskabsforpligtelse overfor samfundet. Sådan ser verden ud udenfor. Hvordan ser den ud indenfor asylets mure ?

Årstallet er 2007. Asylet Velvære er et dystopisk bud på en mulig nutid.

### FAKTA

**Genre:** science Fiction, "Mulig nutid"

**Antal spillere:** 5 + en spilleleder

**System:** Systemløst

**Er det svært at spille?** Delvist. Scenariet kræver overskud, da det bygger på dialog og refleksioner frem for eksempel action eller underholdning.

#### Om forfatterne

Niels læser filosofi i Århus. Dette scenarie er hans debut som scenarieforfatter og congænger.

Nicoline læser medicin. Dette er også hendes debut som scenarieforfatter, men Nicoline er ellers både fast fastavalgænger og infonaut (en af dem der står i infoen på Fastaval).

## Byens ...

Af Asbjørn Odsten Boel Christensen  
Torsdag aften og lørdag dag

Det er IKKE et helte-scenarie.

Det er IKKE et investigaton-scenarie.

Det er IKKE et skridt på vejen mod at løse alle problemer.

Det er Byens fortælling ...

Byen er et legeme, en enorm krop der arbejder, uden at komme nogen vegne. Kødet er bygningerne, det solide, massive og definerende, stående som var de bygget af byen selv. Blodårerne er vejene, med konstant bevægelse uden synligt mål, med puls-slag i lyskurvernes tempo. Nerverne er ledningerne, der render fra kraftværkerne og telefon-centralerne, gennem mugne gips-vægge i forstæderne og hele vejen til de gamle solide mursten i penthouse-lejligheden på Pressman Hotel. Menneskene er indbyggere i denne by, denne krop. De er Byens næring, Byens hjerteblood, og Byens tanker.

Menneskene opsluges af Byen, som også fødte dem, netop med det formål. Hver dag bringer de nyt liv til de fjerneste dele af Byen, mens deres meningsløse liv går deres gang. De tænker, og gennem dem tænker byen også, på hvad der nu engang optager små mennesker i en stor by.

De tænker på Mordet!

Mordet genlyder i alles tanker. Resonanser af mordet og efterdynninger vælter ud over byen. Fra den grønne filt, egetræsgulvene og messinghåndtagene i penthouselejligheden på Pressman hotel. Ud til slummen, de tomme veje, mugne vægge og slidte skæbner i forstæderne. Alle tænker på det, også jer.

### FAKTA

**Genre:** Sureelt opdagelses-scenarie ... ikke investigation

**Deltagere:** 5 spillere + 1 spilleleder

**Systemet:** World of Darkness-light. Regekendskab ikke nødvendigt (men en fordel for spillederen)

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej, men scenariet er i den abstrakte ende af skalaen.

**Kontakt til forfatteren:** Princelarming@gmail.com

#### Om forfatteren

Asbjørn er studerende i det civile liv. Han er en del af de "glemte drenge" fra odder, som fulgte med til Århus da Orkon i sin tid flyttede. 'Byens' er Asbjørns debut som scenarieforfatter.

## Stone of Destiny

Af Louise Floor Frellesen og Johanne Arbirk Wenstrup  
Torsdag aften og lørdag dag



Det er stadig nat, og en snestorm samler sig over det iskolde bakkelandskab. Månen er skjult af tunge skyer, så kun bilens lygter oplyser landevejen. Stemningen i bilen er trykket og møttet med forventninger og udtalt uro. Føreren af bilen kaster hurtige, bekymrede blikke i bakspejlet. Lyden af sirener udebliver. Kun én af passagererne smiler tilfreds og betragter roligt vejen, der snor sig foran dem. Vejen hjem. Omkring ham veksles urolige blikke; de ved, at grænsen stadig ligger mellem dem og deres mål. De ved imidlertid ikke, hvad der sker, når de er kommet over grænsen. Det er ikke slut, før stenen er på plads. Det er ikke slut.

Fem skotske studerende begiver sig sammen til England for at bryde ind i Westminster Abbey og stjæle et nationalklenodie 'The Stone of Destiny'. Drevet af idealisme og ungdommeligt overmod vover de sig ud i et dristigt projekt. Det viser sig dog, at ingen af dem har medregnet alle faktorer, og det hele eskalere, da de ikke er de eneste, der mener, at det er på tide at hævne Englands ugeringer. Venskaber sættes over styr, da de bliver tvunget til at beslutte, hvad de virkelig vil.

"Stone of Destiny" blev bragt til England af kong Edward I efter erobringen af Skotland, og blev således et symbol på Englands sejr og Skotlands nederlag. Måske vil den nu få en ny betydning. Spillerne vil blive sat til at spille de fem studerende fra Glasgow University, der tager til London for at stjæle den gamle sagnomspundne sten tilbage til Skotland.

### FAKTA

**Genre:** intrige med investigation-elementer.

**System:** systemløst

**Antal spillere:** 5 og en spiller

**Er det svært?** Nej. Det er et klassisk plottscenarie, men der skal dog tænkes undervejs.

**Om forfatterne:** Johanne og Louise debuterede som forfattere på sidste års Fastaval med piratscenariet Krydsild. De bor begge nærheden af Allerød og går i 2.g på Allerød Gymnasium.

## Sparta

af Morten Hougaard og  
Kristoffer Kjær Jensen  
Torsdag aften og lørdag dag

Det bliver hvisket i vinden og kan aflæses i dyreofringernes indvolde. Den fjerde tidsalder er ved sin ende. I Delfi kagler oraklet endeløst åbenbaringen ud gennem de vulkaniske dampe. Heltenes tidsalder vil snart blive afløst af den sidste menneskealder, hvor det selviske og jernstøbte menneske, arrigt og kujonagtigt, vil leve og dø til denne verdens ende. Den femte alder vil fødes i blod ved Spartas porte, hvor de to sidste store helteslægter kæmper om sejren over den sidste værdige modstander og den tilbageværende ære.

Sparta er et scenarie med herlige helte og intrigante guder, mandsmod og stolte slægters tunge arv. En episk skæbnefortælling om et tvillingepar, som er forudsagt til at vælte en stor konge, og en by hvis bedrifter for evigt giver genklang gennem historien.

### FAKTA

**Genre:** Episk drama inspireret af Illiaden.

**Deltagere:** 5 spillere og en spiller

**Systemet:** Eget system med sceneplade og heltekort, som i spillernes hænder besegler Spartas skæbne (indie)

**Er det et svært scenarie at spille?**

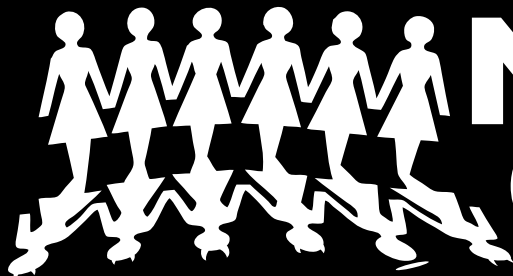
Delvist. Der er lidt systematik at holde styr på samtidig med, at man skal koncentrere sig for at få fortalt den store, gode historie.

### Om forfatterne

Morten læser historie og debuterer på Fastaval i år, mens Kristoffer har syv scenarier på samvittigheden. Kristoffer læser statskundskab, er 25 år og er med i forfattergruppen 'Absurth'.

*I mødregruppen var der ingen,  
der var for fine til at tale om,  
hvordan det gik barnet, familielivet,  
underlivet og sexlivet.*

*Et spil om falske smil, virkelighedens  
ondskab og at dolke hinanden i  
ryggen.*



# MØDRE GRUPPEN

Frederik  
Berg  
Olsens

## FAKTA

**Genre:** Ny Horror (Horror, der tager afsæt i en hverdag, man kan relatere sig til)

**Deltagere:** 6 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Systemløst. Realtime-scenarie, der kan have live-elementer afhængigt af spillederen.

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Formen er ikke svær, men 'Mødregruppen' er et barsk scenarie at spille rent psykisk. Det anbefales ikke til sarte sjæle.

**Anden info:** Et forholdsvist kort scenarie (estimeret til 3 timer)

### Om forfatteren

Fredrik er 31 år og i gang med at lægge sidste hånd på religionsstudiet. Han er en del af forfatterkollektivet 'Natural Born Holmers'. 'Mødregruppen' er hans 10. scenarie til Fastaval.

TAG EN PAUSE MELLEM  
SCENARIERNE PAA

Circus  
Fabulae







# Katedralens Krigere

Af Lars Andresen

**BEMÆRK**  
Scenariet kører over  
to blokke fredag og  
kører kun fredag

*“Jeg tror ikke, at det er vagter. De sniger på en mærkelig måde. De er tynde. Ingen rustninger. Men bevæbnede. Sværd tror jeg. To af dem bærer på små tønder”, siger Lorenzo og kigger frem fra skjulets bag de store sække.*

*“Hvordan kan du se alt det?” spørger Bertini og klemmer øjnene sammen i mørket, hvor Katedralens skeletagtige silhuet svagt anes i månelyst.*

*“Ikke så meget ævl,” siger Crispio, rejser sig og kigger vurderende ud over byggepladsen, før han med faste skridt går op mod Katedralen, mens han trækker sin store hammer.*

*Bag ham slår Antonio sig for panden og bander af sin brors stupiditet. Filippo griner lavt, springer let over sækkene og sætter i lydløst løb efter sin bror.*

*Crispιο mærker, hvordan musklerne i hans arme bare venter på at slippe deres kræfter løs. Glæden ved vægten af den tunge hammer bobler i ham. Vreden over, at nogen formaster sig til at luske ind i Katedralen med ond i sinde, får hans blod til at føles som kogende olie og rygende salpeter.*

En smed, en tømrer, en maler, en glaspuster og en stenhugger. Fem brødre har i 16 år været højt skattede håndværkere på det vigtigste bygningsværk i Firenze. Katedralen er brødrenes kald. Deres liv. Da politiske intriger blandt byens mægtige fyrste og de måske endnu mægtigere alkymister truer Katedralen, må de fem håndværkere sætte liv og sjæl på spil for at fuldføre det guddommelige byggeri og kæmpe mod mørke væsener, intrigante troldmænd og dæmoner i Katedralen og dæmoner i deres egne hjerter.

Der bliver rig mulighed for både rollespil, terningerul og ophedede diskussioner mellem de fem meget forskellige brødre. Om diskussionerne handler om filosofiske implikationer ved evigt liv, eller om hvorvidt troldmændenes hus skal angribes om natten eller om dagen, er op til spillernes temperament. Konflikterne og udfordringerne i scenariet kan enten løses med svær-

det eller med hjernen ... eller med begge dele. Som konsekvens af, at fantasy og d20 tiltrækker vidt forskellige spillere, er der to udgaver af spilpersonerne. En udgave til modne spillere, hvor der er fokus på motivation, karakteropbygning, følelser og indbyrdes relationer i gruppen, samt en udgave til de yngre og/eller mere action-mindede spillere, hvor der skæres helt ind til benet, og hvor der er knap så meget at læse.

Katedralens Krigere er et anderledes fantasy-scenarie. Det er en minikampagne, der kører over to spilblokke lige efter hinanden. Cirka halvdelen af tiden kommer til at gå med at spille klassisk rollespil, hvor man styrer hver sin spilperson, og den anden halvdel af tiden, kommer til at gå med at udvikle historien og karaktererne (deriblandt levelling up) i såkaldt downtime, hvor man taler om, hvad der sker, i stedet for at spille det. På den måde når man længere i handlingen, end hvis alt i scenariet skulle spilles.

## FAKTA

**Genre:** Fantasy

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** d20 (Regelkendskab ikke nødvendig - men heller ingen hindring).

**Er det et svært scenarie at spille?** Nej. Klassisk scenarie med komplekse karakterer.

**Kontakt til forfatteren:** lars.andresen@gmail.com

Om forfatteren: Lars arbejder til dagligt som redaktionschef på diverse kundemagasiner. Han er 35 år og har skrevet 24 scenarier – heraf 14 til Fastaval).

**NB.** Dette scenarie varer begge spilperioder fredag - op mod 12 timer. Du kan ikke nøjes med at tilmelde dig i én af perioderne!

## Tvivl

Af Tobias Wrigstad og Fredrik Axelzon  
*Fredag dag og lørdag aften*

En alvorlig fortælling om kærlighed. Om at et øjes blik kan stoppe tiden. Om at turde elske og at turde vandre videre.

Tvivl er to historier, som handler om hinanden. Et liv og et teaterstykke. Tom og Julie elsker hinanden. Både på scenen og privat. Det handler om fristelser. Om betydningen af at elske og blive elsket. Om at vælge hver dag. Om at blive et med et andet menneske, men samtidig drømme om andre.

I Twivl skal spillerne tage ansvar for fortællingen. Afgøre Tom og Julies fremtid. Spille stykket til ende. To spillere spiller Tom, og to spillere spiller Julie. Og biroller. Og statister. Og elskere.

Et fint lille kærlighedsscenario.

### FAKTA

**Genre:** Drama

**Deltagere:** 4 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Jeepform. Spillet er uden terninger, men arbejder meget med rum og kan have liveelementer. Hver spiller spiller flere forskellige roller.

**Er det et svært scenarie at spille?** Ja. Dels kræver det en vis modenhed at spille seriøst kærlighedsdrama, men formen er også en smule kompleks. Vi anbefaler det ikke til nybegyndere.

**Kontakt til forfatteren:** tobias@jeepen.org og fredrik@jeepen.org

### Om forfatterne

Fredrik og Tobias er Fastavals svenske venner, der er kendt for at eksperimentere med rollespillets form. De har flere gange været på Fastaval og har tidligere lånt os et af deres scenarier, men 'Tvivl' er det første, de har skrevet specielt til Fastaval. Både scenarie og spilpersoner er oversat til dansk.

## Grimme ællinger

Af Peter Bengtsen  
*Fredag dag og lørdag aften*

*'Der var engang et land med den lykkeligste befolkning i verden. Ufred fandtes ikke, og enden var altid god. Landet blev grundlagt af din konges forfædre, og du lever i det idag. Følg Kongens love og Eventyrenes idealer, og du vil leve lykkeligt til dine dages ende'.*  
- Darwinias grundlov

I eventyrlandet Darwinia er en hovedrolle i De Store Eventyr det, som alle stræber efter, men kun få opnår. Torneroses usømmelige lillesøster, de syv små dværges handicappede storebror og mange andre dumpede eventyrakademiernes optagelsesprøver. Men nogle giver ikke op så let. Nogle kæmper i modstandsgruppen 'Rummelige Eventyr - plads til alle' for at revolutionere Darwinia. De kæmper for de udstødtes rettigheder. De kæmper de afviste heltes sag. Og de er eftersøgt af Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger. Alle deler de et brændende had til alt, hvad samfundet står for, men de deler også den aldrig helt forsvundne drøm om at blive eventyrstjerne. Og hvad gør man så, når man pludselig få mulighed for at påvirke tidens hotteste eventyr?

### FAKTA

**Genre:** Eventyrkomedie

**System:** Basic d20 (i begrænset omfang).

**Deltagere:** 5 + spilleleder

**Er det svært?** Nej, det er for spillere i alle aldersgrupper, som er til komedie og de klassiske eventyr (kendskab til eventyrene er ikke nødvendigt).

### Om forfatteren

Peter er idehistoriker og arbejder til dagligt i Undervisningsministeriet. Han skrev sit første scenarie 'Daltons vender tilbage' for 11 år siden og har ikke skrevet scenarier siden.

## En Fandens Historie

Af Jorgo Larsen, Anna Lawaetz og Jakob Pongsgård -  
*Fredag dag og lørdag aften*

Om vinteren kører en chauffør med sort kasket og sod i øjnene dem i skole. Fem små skikkelser mod den knoglehvide sne.

I den første forårsvarme tager Moder dem i parken. Fem små dukker serveret på en blomstret dug, medens hun våger sulten over dem.

Om sommeren ser man deres blege ansigter bag sorte vinduer i et sort hus. Fem små voksne, der gør, hvad der sømmer sig, og betragter verden i andægtig tavshed.

Men med efteråret kommer tivoli til byen, de gales cirkus, og i porten står Djævelen og byder dem velkommen. Fem små sjæle på vej mod deres fordømmelse - eller deres frihed.

### FAKTA

**Genre:** En grum børnehistorie

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Djævelens Kortspil/fortællescenarie (enkelt, selvopfundet system, der forklares i scenariet).

**Er det et svært scenarie at spille?** Delvist. Der er flere lag at holde styr på, og fortællescenarier er lette at spille, men ikke helt så lette at spille godt.

**Kontakt til forfatteren:**  
lokesgarage@gmail.com

**Om forfatterne:** De tre forfattere har dannet forfatterkollektivet 'Lokes Garage'. Anna og Jakob er debutanter på årets Fastaval, mens Jorgo har et enkelt scenarie på samvittigheden.

## Superheroes 3

Sebastian Flamant og  
Kristoffer Apollo  
Fredag dag og lørdag aften

**Indlæg på omegablog.  
superheroes.dk**

Onsdag den 30. juni 2013

Siden vores sidste afsnit var på skærmen i mandags, har jeg fået flere mails og indlæg her på bloggen end normalt. Mange har været bekymrede over de ting, de så. Men mange har også rost vores indsats og udtrykt forståelse for, at vi må gøre, hvad der er nødvendigt for at forsvare vores samfund. Jeg vil gerne benytte lejligheden til at svare jer, der har skrevet.

Til de, som er bekymrede: Jeg ved, hvad I så. Jeg var der selv. I så Felicias kløer rive bugen op på en mand. I så kød, der brændte og forkullede, ramt af Hotshots flammekastere. I så, hvordan jeg selv tog sigte og skød med det formål at uskadeliggøre terroristerne på stedet. Øjeblikkeligt og effektivt.

Det er ikke overraskende for mig, at I er chokerede. Det er ikke hverdagskost at se sådanne billeder, og I har ikke erfaring fra frontlinjen. Men det simple faktum er, at den slags metoder er nødvendige, hvis vi skal overleve. Danmark, danskheden og de værdier, vi deler med vores nabolande, er under angreb. Alt for længe har vi ladet fjenden vokse sig stærk i vores baghave. Vi har vendt det døve øre til, mens de prædikede død og ødelæggelse. Derfor ligger vi, som vi har redt. Ved vores dør står en fjende, som ikke skyr nogen midler. I har set billederne fra utallige terrorangreb udført i den såkaldte profets navn. Tror I virkelig, at de perverse galninge, som på den måde angriber uskyldige, forstår noget andet sprog end hårdt mod hårdt?

Til jer, som forstår, hvad det er, vi gør: Tak for jeres støtte. Vid, at der er medlemmer af Superheroes, som vil kæmpe til døden for at beskytte jer og slå galningenes sammensværgelse ned. Det er derfor, vi har fået vores superkræfter.

/Omega

*Superheroes. Hele Danmarks superhelte på TV6. Hver mandag.*



Sidste del af 'Superheroes'-trilogien afrunder historien om de medieskabte superhelte, du to gange tidligere har kunnet møde på Fastaval. Treeren kombinerer igen plotbaseret rollespil med spændende spilpersoner i en actionfyldt historie, der har terror og magtmisbrug som bærende temaer. Du kan sagtens spille scenariet, selv om du ikke har spillet de to foregående 'Superheroes'-scenarier.

### FAKTA

**Genre:** Superhelte noir

**System:** En let udgave af Mutants & Masterminds (D20). Regelkendskab er ikke nødvendigt.

**Antal spillere:** 5 og en spiller

**Er det svært?** Nej. Klassisk scenarie med både superhelte-action og superhelteindlevelse.

### Om forfatterne:

Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant har tilsammen skrevet flere end 20 scenarier til forskellige kongresser. Dette er sidste afsnit i deres 'Superheroes'-trilogi.



## Gentagelsen

Af Martin Svendsen  
Fredag dag og lørdag aften

Det hele startede med en E-mail ...

From: info@dialektikkensdetektiver.dk  
To: aquarius300@hotmail.com  
Date: 24-04-2007  
Subject: Re: Kan i hjælpe mig??

[Reply](#) | [Reply to all](#) | [Forward](#) | [Print](#) | [Add sender to Contacts list](#) | [Delete this message](#) |  
[Report phishing](#) | [Show original](#) | [Message text garbled?](#)

Quote - aquarius300@hotmail.com wrote:

Lørdag i sidste uge havde jeg en oplevelse, der i de seneste par måneder gentaget sig et par gange. Jeg og fire af mine nærmeste venner sad og spiste en hyggelig middag, da jeg midt i snakken kommer i tanke om noget vigtigt, jeg bare må sige. Jeg får tilkæmpet mig ordet, men da har jeg glemt det igen. Det sker tit, og jeg ved ikke, hvad jeg skal gøre.

Kan I hjælpe mig med at finde ud af, hvad det var, jeg havde glemt???

Med Venlig Hilsen  
Peter Jensen

-----  
Hej Peter :)

Jeg synes, din sag lyder rigtig spændende og udfordrende. Normalt tager vi i 'Dialektikkens Detektiver' os af mere PR-relaterede opgaver, men vi er alle enige om, at den her sag må vi bare tage os af ;) Har du mulighed for at kigge ind i morgen på vores kontor??? Det ville bare være super! :)

Knuz! hilsen  
Lise

Seks dage senere er sagsmappen fyldt, men ingen af de fem detektiver har en anelse om, hvad de har lavet. Det lader til, at glemslen har slået til igen. Løsningen er heldigvis simpel, konsulenten er hyret, og nu sidder de fem på konsulentbureauet 'HiLife - taking you to a better place', klar til at tage kampen op mod glemslen.

'Gentagelsen' er en lidt anderledes detektivhistorie om at opklare en sag, der ikke er helt almindelig. Samtidig er det en historie om at finde ud af hvem man er. Scenariet kræver engagerede spillere med blod på tanden til at fortælle, opleve, improvisere og træde i karakter.

### FAKTA

**Genre:** Investigation med filosofisk touch.

**Deltagere:** 5 spillere og en spilleleder.

**Systemet:** Systemløst

**Er det et svært scenarie at spille?** Ja. Dette scenarie er IKKE et ligeudaflandevæjen action-scenarie, men et metascenarie med flere lag.

#### Om forfatteren:

Martin Svendsen er 29 år. Han er blækspruttende systemkonsulent i et firma, der arbejder med elektroniske patientjournaler. Og så er han økonomiansvarlig på årets Fastaval.

## Salomons Segl

Nis Haller Baggesen  
Fredag dag og lørdag aften

### En overset souvenir

*Frøken Templeton studerede den sæere lille ring. Den var ikke noget hun umiddelbart kunne placere ud fra sine studier. "Fundet i Levant, står der!?"*

*- Jeg må hellere spørge Professor Hunting, hvem der kunne være interesseret i den."*

### og en gammel bog

*"Halt!" - Rroaaaaar - Jonathan Falkners motorcykel brølede, da han accelererede ud af Berlin. "Hvad Professor Whitman skal med den førsteudgave, ved jeg ikke, men selv jeg har sund sands nok til at vide, at bøger ikke skal brændes. Nazister - jeg hader nazister!"*

### leder til en professors forsvinden

*"Hmm - Seglet bekræfter James Bruces biografi..."*

*Bank, bank.*

*"Suk. Hatteridge, se hvem ..." - Crash! - "Hov, hvem er .. Hjælp! ... red bøgerne, Hatteridge"*

### og sender fem mennesker kloden rundt

*"Afrika!" gamle Felgate slog stolt ud med armen. Bzzz - klask, "Afrika?" spurgte Robert skeptisk. "Mmmn ja, myggene er nok ikke det mest magiske. Men de blev altså også nævnt i min artikel - National Geographic prøver ikke at skjule noget."*

### på et eventyr de aldrig havde drømt om.

'Salomons Segl' er et action-eventyr, der egner sig til de, der kan deres Indiana Jones og har lyst til lignende underholdning. Det bliver en rutschebanetur uden de store omveje, men med rigeligt plads til underholdende rollespil, hvis man er klar med sine pulp-klicheer og rappe oneliners.

Adventure!-reglerne vil mest blive brugt som illustration, men hvis man har lyst, er der også plads til at rulle terninger.



### FAKTA

**Genre:** Pulp Adventure

**System:** Adventure! Regelkendskab ikke nødvendigt

**Antal deltagere:** 5 spillere og en spilleleder

**Er det svært:** Nej. Det er et pulp/action-scenarie, hvilket ikke er svært, men som kan gøre dig lidt forpustet.

#### Om forfatteren

Nis Baggesen er 28 og arbejder til daglig med at lave computerspil hos IO. Selvom han har skrevet før, og været spilleleder en del gange på Fastaval, så er det først nu han springer ud som Fastaval-forfatter.

## I nat...

Af Kristian Lund:

Amerika er delt i to: de døende og jer. I er de levende, I er verdens nye håb, I er den næste generation der skal arve jorden. I er de nye guder med alle muligheder åbne. I er mere levende og mere unge, end I nogensinde vil være igen. Indtil i nat har græsen været klar ...

Men allerede, som I sidder der i skolens cafeteria, og ser de smukke, de grimme, de dumme og alle de, der kun alt for ivrigt er ved at slutte sig til de døendes rækker, pønser de ældste af dem på en ny krig, en ny depression eller en ny lov, der kan bruges mod jer. Med deres forældede tanker, det samme gamle had, samme klyngen sig til ting, magt og penge og den samme støvede religion, higer de nært om magten. Men I kan gribe natten og de brændende gader;

hver weekend ...

i sommeraftenerne ...

under den tordnende himmel ...

i nat ...

På gaderne kan I høre jeres helte-sagn om kærlighed og had, og spille dem lige så højt I vil. På gaden kan I slås og dø sammen med heltene fra sølv-lærredet, grønsværen, Washington og kulturkrigen. På gaderne kan I blive vanvittige af forelskelse, had, forundring eller trodsig loyalitet - hvad der end tænder dig...

Igen i nat kan en morder krybe ud af sit drikkehul uden for byen og smadre dig med sit monster af en motorcykel. Igen i nat kan en af de gennemrejsende, unge, smukke, gyldne piger snige sig ud af YWCA-bygningen, bruge sin krop som bandage og hele alt det onde i verden ... for en nat.

Mens I venter raser I mod himlen. Slynger en næve mod gamle tårne og tanker; fantaserer om at se dem brænde og styrte. I venter på en djævel eller en engel mens I lader hånt om de gamle, tåbelige moralsystemer. Alt er tilladt og I kan umuligt tabe, indtil i nat ...

Karakter-drevet drama om fem utilpassede teenagere, der opdager, at deres verden er præcis så simpel, firkantet og frygtelig, som de har gået og opstillet den. Et vredt vampyrscenarie...

### FAKTA

**Genre:** Katolsk melodrama.

**System:** -løst

**Antal spillere:** 5 spillere og en spilleleder.

**Er det svært?** Nej, men det er et scenarie, der skal spilles med følelserne.

#### Om forfatteren:

Kristian læser filosofi i Århus. Kristian er debutant som scenarieforfatter.

## Den sidste rejse

Af Jakob Clausen

Fredag dag og lørdag aften

Indvendigt er toget brunt. Inventaret er brunt, væggene og gulvet er brunt, selv toiletterne er brune. Men midt inde i halvfjerserne skal alt åbenbart være brunt, så der er ikke noget galt med alle disse brune farver. De er helt som de skal være - og brune.

Toget suser henover den nordtyske steppe nordtyske togskinner; og det er inde i dette tog, at de fire udvalgte sidder. De er ikke udvalgte, fordi de er de bedst egnede - måske snarere tværtimod. I virkeligheden er det lidt uklart.

Det er de fire musikanter fra Berlin. De fire helte. Disse fire helte bærer alle deres eget dybt personlige kors. Alle har de en anløben moral; alle har de selv tvivlsomme motiver for at være der; og alle sidder de nu og afventer hver deres skæbne, som på finurlig vis blander sig med og afhænger af hinanden. Hvad skal det ikke ende med? Men de er ikke triste, de er ikke nedtrykte, og de er slet ikke klar over, hvad der foregår, eller hvorfor de er der. I deres fuldstændige uvidenhed er de helt uberettiget ganske muntre.

De er jo ikke alene i toget, ville nogen måske sige ...

Måske er der guddommelige kræfter på spil.

Og alligevel er det, som om at disse guddommelige kræfter ikke helt slår til. Som om heller ikke de er klar over, hvad der i virkeligheden foregår. Men hvis det er rigtigt, hvem er det så, der står bag? Og hvilken rolle er disse guddommelige kræfter tiltænkt? Disse guddommelige kræfter, om hvem tanken er, at de skal dømme de levende og de døde. Når nu det hele går galt, skal de så dømme de levende ... der da alle vil være døde?

For inden togturen er omme, vil de alle have gennemspillet deres egen personlige del i det, der skulle vise sig at blive ... den sidste rejse.

Den sidste rejse udspiller sig i et tog kørende nordpå fra Berlin i 1974. Et scenarie der handler om fire stakler med alt for store egoer, der mødes og forsøger sig med samtale. Fire personer for hvem facaden er vigtigere end substansen. Fire personer der alle nu har fundet en udvej ud af hver deres eget hul.

### FAKTA

**Genre:** Absurd drama

**System:** Systemløst

**Antal spillere:** 4

**Er det svært?** Både og. Scenariet er et klassisk drama, der lægger vægt på karakterspil.

#### Om forfatteren:

Jakob er debutant på årets Fastaval, derudover hører han tekno.

## MEMORATORIET: det rare sted

Af Morten Greis og Monica Traxl  
Fredag 20-02 og lørdag 11-17

Indeholder:

- Stimuli til en internaliseret [oplevelse].
- Potent stemningsoplæg.
- Rolleudvikling før og under spillet.
- Rollespil med maven
- uden forberedelse og udklædningskrav.

Vi sørger for dig!

Memoratoriet er et interaktivt rum, hvor din karakters fortælling raffineres og udlevs. Workshopen, den usædvanlige setting og referencer til synestesi, den personlige sansning og visuelle stimuli er nogle af de bestanddele, der findes i det rare sted.

Vi sætter dig i centrum

Et visuelt indlevelsesscenarie  
uden forberedelse, uden intriger, uden stilstand.  
Memoratoriet - det sidste skridt før virkeligheden.

### FAKTA

**Genre:** Visuelt og indlevende

**System:** Systemløst live

**Antal spillere:** 8-12 spillere pr. hold

**Pris:** 40

#### Om forfatterne

Monica Traxl: Mangeårig congænger, rollerspiller og emotionist. Morten Greis Petersen: Mangeårig congænger, spilleleder og narrativist.

# Casino Fastaval

Når tørsten  
skal slukkes i  
dry martinis  
(*eller øl!*) og  
musikken skal  
være lounge  
og avanceret  
(*eller bare høj!*)



## Hotel Commodore

Af Simon James Pettitt

Torsdag 20-02

Redaktionen på The Guardian, London, Tirsdag den 12/06 1988 kl. 19:27

En klar ringetone klinger gennem den næsten tomme redaktion, Redaktionschefen kigger over på faxen.

"Sært tidspunkt at sende en fax... og så en top prioritet..." Han rejser sig og går over og læser faxen, mens hans ansigt fyldes af chok.

Reuters Telegram

### Borgerkrig i Libanon

En engelsk journalist bortført fra sit hotel i Beirut, mens Libanon synker ned i en landsdækkende borgerkrig

Urolighederne har i flere år ulmet i det mellemøstlige land Libanon, specielt omkring hovedstaden Beirut, hvor religiøse militser strider om magten. Alt tyder nu på, at der er sket en alvorlig optræning af konflikten hen imod en blodig borgerkrig. Flere kilder oplyser, at der natten til i går var heftige skudvekslinger over stort set hele Beirut. Der er meldinger om høje civile tab. Siden har den engelske avis The Observer bekræftet, at de har mistet kontakten til deres udsendte medarbejder i Beirut. Unavngivne kilder mener, at han er blevet set, slæbt ud fra Hotel Commodore, hvor han opholdt sig på det tidspunkt.

Det frygtes, at en af de mange religiøse militsergrupper, står bag bortførelsen og måske drabet på den 45. årige engelske journalist Nick Moore.

I dag oplyser flere humanitære grupper i området, at kamphandlingerne forsætter med fornyet styrke.

Flere lande har trukket deres ambassadører ud af landet og opfordre deres borgere til hurtigst muligt at forlade Libanon.

Redaktionschefen kigger ud i lokalet.

"Steve! Skriv en hurtig note om det her. Og smut så hjem og pak, du og Chris tager til Beirut."

**Hvad:** Et blandingsscenario, hvor både live- og ordrollespil indgå på næsten lige fod.

**Hvor:** På Hotel Commodore, i firsernes Beirut, hvor en fiktiv krig, inspireret af virkelige hændelser, udfolder sig.

**Hvem:** Vestlige journalister på opgave i et krigshærgede Beirut, og hotellets ansatte og stamgæster.

**Hvordan:** Live- og bordrollespil vil sno sig ind og ud af hinanden. Det vigtige er hvordan spillerens oplevelserne i den ene form påvirker spilleren og dennes handlinger i den anden.

**Hvorfor:** Dette er et eksperiment, et forsøg på at tage det bedste fra bord- og liverollespil og blande det sammen. Forhåbentligt bliver resultatet en usædvanlig spiloplevelse. **Deltag**, hvis du er frisk på at prøve noget nyt.

### FAKTA

**Genre:** Krigsjournalistik

**System:** Blanding af systemløst bordrollespil og systemløst liverollespil.

**Antal spillere:** 30

**Pris:** 40 kr.

#### Om forfatteren:

Sidste år debuterede Simon med scenariet Shadyvill, der var et meget traditionelt horror scenarie. Simon er jeg journaliststuderende, og her fra kommer ideen om at skrive et scenarie med fokus på journalister.

## Lidt buschauffør er man vel altid

af Østerskov Efterskole

Fredag 11-17

Hjulene på bussen drejer rundt, rundt, rundt,  
Rundt, rundt, rundt, rundt, rundt, rundt,  
Hjulene på bussen drejer rundt, rundt, rundt,  
Gennem hele byen.

Nu skal vi besøge vores terapeut,  
Terapeut, terapeut,  
Nu skal vi besøge vores terapeut,  
Vi skal køre længe.

Problemerne er små, kan næsten ikke ses,  
Ikke ses, ikke ses,  
Problemerne er små, kan næsten ikke ses,  
Når vi det i tide?

Hvad sker der på turen, det går aldrig godt,  
Aldrig godt, aldrig godt,  
Hvad sker der på turen, det går aldrig godt,  
Folk vil tale med mig.

Sluserne de åbnes, folk de snakker løs,  
Snakker løs, snakker løs,  
Sluserne de åbnes, folk de snakker løs,  
Hemmeligheder fjernes.

Hjulene på bussen ...

"Lidt buschauffør" er baseret på Wikke og Rasmussens nyere børnefilm som Flyvende Farmor, Hannibal og Jerry og Drengen der fik en søster med Vinger. Spillet tager sit udgangspunkt i en forstad til Århus, som hedder Åbyå.

Verden er noget mere farvet, og beboerne generelt bare mere mærkelige. Man kommer til at være en del af en familie, som skal til Helges Helseklinik for at løse nogen indbyrdes problemer i familierne.

### FAKTA

**Genre:** Genren er en Wikke og Rasmussen inspireret verden.

**Antal spillere:** Scenariet er for 25 spillere plus eventuelle "delroller".

**Pris:** 40 kr.

#### Om forfatterne

Østerskov Efterskole er en nystartet skole, der i høj grad baserer undervisningen på rollespil. Dette er skolens første bidrag til en kongres.

## Rerunsøndag

Man behøver ikke kede sig om søndagen på fastaval, for i år er der igen rerunsøndag. Vi har fundet fem stærke og meget forskellige scenarier frem fra stattekisten. Ingen af dem har været rerun'ed på Fastaval før. Faktisk er tre af dem aldrig blevet spillet på Fastaval før, hvilket er lidt af en skandale, da alle fem er nogle fantastiske perler. Oplev eller genoplev nogle mere eller mindre glemte skatte og forlæng din rollespilsoplevelse i den sidste blok på årets Fastaval.

### Nibelungentreue

af Ask Agger

-Et HOLOCAUST-drama på Østfronten om håb og atomgolde stepper.

Germania, december 1951. Det Tredje Rigets førstestad er svøbt i en askegrå dyne af sne. Byen ligger knugende tavs i frosten, de tusinde monumenter i marmor, beton og granit jamrer sig højlydt i kulden. To mænd fra de anonyme horder af grå jakkesæt støder sammen.

*Simmel: "Goddag, Hr. Weber, går det godt i syttende kontor?"*

*Weber: "Det går altid godt, hvad med Dem?"*

*Simmel: "Kunne ikke være bedre ... Der er dog en mindre bagatel. Har De tid et øjeblik?"*

*Weber: "Alt for en gammel Hitlerjugend-kammerat!"*

*Simmel: "Det er Kurtz. Ikke en lyd i fire måneder."*

*Det er jo ikke første gang ..."*

*Weber: "En prekær situation. Luftwaffe kunne klare det med en zeppelin? - Nej, det er næppe tilrådeligt at indblande Görings drenge."*

*Simmel: "En mission i felten overvejes ... Men kan det tilrådes?"*

*Weber: "En intern undersøgelse er måske ikke helt af vejen. Men laver I en selvstændig operation, så står afdelingen med ansvaret. Hvis I giver arrangementet en tværdepartementalt præg, så kan eventuelle fejl spilles videre. Det skulle ikke være noget problem at lokke både Abwehr, SD og WVHA med på vognen."*

*Simmel: "Interessant. Jeg ved lige, hvem vi kan sende ..."*

**System:** Via Prudensiae

**Genre:** Science-fiction, Thriller

**Antal spiller:** 6

**Skrevet til:** Fastaval 1997

### Galehuset

af Torben Ussing

"De er lige kommet med en ny patient.

Han er ligesom alle de andre. Det er derfor de er her - på Galehuset. Jeg er jo faktisk den eneste herinde, der ikke er gal.

Jeg er her på grund af Sammensværgelsen.. Hvis det, jeg vidste, kom ud til Befolkningen - det ville være årets nyhed, en Pulitzer til journalisterne; men det ville vælte politikere på stribetøj, ja selv præsident Nixon kunne ikke regne med at få lov at blive siddende. Men jeg er spærret inde her med min viden.

De andre er som sagt gale - men de er de eneste, jeg kan tale med. Hvis jeg fortæller personalet om Sammensværgelsen, så er det - som det hedder i TV for tiden - "four more years". Så de tror, jeg er ved at indstille mig på deres barberede, censurerede udgave af virkeligheden. Men de andre patienter - dem kan jeg roligt tale med. Og skulle de fortælle det videre, ja så er der alligevel ingen der tror på dem. De er jo gale.

De får til gengæld lov til at fortælle mig om deres vrangforestillinger uden, at jeg sladrer til nogen. Men helt seriøst: de er rablende skøre. Jeg synes dog, det er synd for dem, at de er tvunget til at ende deres dage herinde - ingen af dem kunne gøre en flue fortræd.

Men den nye - hvad med ham? Fejler han noget? Eller er han bare en spion, de har sendt herind for at finde ud af, om jeg fortæller nogen om Sammensværgelsen? Risikerer jeg at komme ud for en ulykke en nat? Eller at blive ført bort af sortklædte mænd i en stor, sort bil?

Herinde er trygt, her kan ikke ske mig noget så længe personalet ikke ved, hvor meget jeg i virkeligheden ved; men Sammensværgelsen får jo lov at eksistere i bedste velgående, så længe jeg sidder her. Hvis jeg virkelig skal gøre noget ved den, skal jeg ud herfra. Hvornår?"

**System:** GURPS ultra light

**Genre:** Action, efterforskning, intrige

**Antal spillere:** 5

**Skrevet til:** Viking-Con 24 (2005)

## Maskefald

af Olav Junker Kjær

*“Tusind vokslys illuminerede balsalen og de overdådige kostumer og udklædninger, som gæsterne bar. Alle som en var de maskerede, som konger og fyrster, som dyr, som uhyrer, som dødnige, som profeter, som galninge, som tiggere. Alle tav de, da fyrsten trådte ind - udklædt som selveste Saturn, og begyndte at tale: “Hvorfor sørge, når man kan danse? Hvorfor græde, når man kan le? Er livet ikke til for morskab og fest? Venner! Lad os da feste denne nytårsnat som ingen før har festet! Lad dansen begynde!” Gæsterne brød ud i jubel, konfetti vældede ned fra loftet, musikken begyndte igen, og mere vin blev båret ind. Og dansen begyndte.*

*Men ved slottets fod, i sneen foran den tilmurede port, stod en hob af lasede og forkrøblede væsner og varmede sig ved bål. En mand i en pjaltet kutte og med sorte blodudtrækninger i ansigtet, rettede sig op, knyttede hånden mod murtinderne og hvædede: “Jeg forbander dig hovmodige fyrste! Dine synder har kastet denne forbandelse over riget, og du tror at du kan forskanse dig! Men jeg siger dig: Inden natten er omme vil skæbnens dom have indhentet dig og din familie, inden solopgang vil maskerne være faldet!”*

Et spil der opstår af følelser og konflikter mellem spillerkaraktererne.  
Et drama om hovmod og lidenskab, synd og skyld, skæbne og dom.  
En tragedie der kræver alvor, patos og rollespil af sine spillere, og kun gengælder det med fortabelse.”

**System:** intet

**Genre:** intrige (måske det første af slagsen)

**Antal spillere:** 5

**Skrevet til:** UnConventional (1994)

## Evighedens sommer

af Karen Collatz

“Det har været en dejlig sommer i Mumidalen. Den bedste i trolde minde. Den har været lang og varm, og det virker som om, at den kunne vare for evigt. Månederne går, men sommerens varme bliver ikke båret bort af efterårsbrisen. Dette er et problem. Kan eller vil man leve i en evig sommer?”

Nej! Hvis jorden ikke får tid til at sove ligesom mumitrolden om vinteren, så vil den blive gold og træt og til sidst dø ud. Men hvorfor kommer efteråret ikke? Man leder og søger og spørger og hører til sidst, at Den skrækelige Murre er forsvundet op i de Ensomme Bjerge. Hun har taget efterårsbrisen med sig.

Man bliver nødt til at finde Murren og få hende til at løsgive efteråret fra sine mørke skrøtter. Det vil blive en spændende tur gennem de Ensomme Bjerge i en søgen efter den mærkelige Murre. Hvor er hun henne? Hvorfor er hun borte? Hvor for tog hun brisen og hvordan skal man få den tilbage igen?

Dette scenarie er dedikeret til mumitroldenes moder Tove Jansson, der døde tidligere i år. [2001 red.]”

**System:** Systemløst

**Genre:** Mumi nostalgia

**Antal spillere:** 6

**Skrevet til:** Viking-Con 20 (2001)

## The Making of Titanic II

af Sanne Harder Flamant

“I 1952 filmede instruktøren Jack Arnold science fiction-thrilleren “Titanic II - Last Call for Humanity”. Den var aldrig ment som andet end en B-film, der skulle bane vejen for hans og skuespillernes karrierer, men alligevel blev det den film, som verden skulle huske ham for - hvad enten han brød sig om det eller ej.

“The Making of Titanic II” er en fire timer lang dokumentar, der går bag om filmen. Gennem interview med skuespillerne får vi et gribende billede af hvordan det var at medvirke i filmens tilblivelse. Undervejs vises klip fra handlingen.”

**System:** Systemløst

**Genre:** Dokumentarisk komedie

**Antal spillere:** 6

**Skrevet til:** Viking-Con 20 (2001)

## Fastaval søger spilledere

*“Jo, det var nok et meget godt scenarie, men spilleren var helt fantastisk!”*

Spilledere er med til at gøre oplevelsen for mange Fastavaldeltagere uforglemmelig.

Fastaval søger derfor spilledere, som vil køre et eller flere af de mange scenarier, der er på Fastaval. Det kan være svært at køre et scenarie, men Fastavals scenarieansvarlige og forfattere har arbejdet hårdt på at få produceret en række scenarier, som er ligeså godt formidlet, som de er spændende, rørende, skræmmende og fascinerende.

Det kræver noget at køre et scenarie, så derfor giver Fastaval spilledere en rabat på 30 kr. pr. kørt scenarie (altså 60 kr. hvis du kører det samme scenarie to gange), dog med en maksimumrabat på 60 kr. Desuden får du garanteret en førsteprioritet for hvert scenarie, du kører.

Fastaval bestræber sig på at sende scenarierne ud til spillederne, så de er fremme senest tre uger før Fastaval.

Du kan som spiller få tilsendt scenariet via email og selv printe det ud. Dermed får du scenariet hurtigere. Du får refunderet 50 øre pr. side i scenariet. Det er kun nogle af scenarierne der kan sendes via email.

Hvis du vil have scenarierne tilsendt via email, så nævn det under bemærkninger i din tilmelding.

Ydermere vil alle spilledere få adgang til et spillerederkompedium, der hjælper såvel nybegyndere som erfarne i kunsten at være spiller.



## Dag0

Fastaval 2007 begynder allerede onsdag. Det er lige som aftenen før premieren på Cannes festivalen, dér hvor der bliver summet i krogene og lagt op til det store show. Sådan er Dag 0 også. Aftenen før dagen, som du kan tilbringe i godt selskab, med aktiviteter der er Fastaval - og så alligevel ikke helt.

Cafeen er åben, brætspillene stablet op, og vi skal sgu også spille noget rollespil! Men på Dag 0 har vi også inviteret gæster, vi introducerer et splinternyt miniscenarie designet til at teste dine evner som Rollespiller (ja, med stort R) - og du kan også prøve kræfter med din indre regelnørd ved Dungeon bordene. Derudover er der selvfølgelig god tid til at drysse omkring og indsnuse lugten af nyvasket skole og siden hen chips, øl og så videre...

Dag 0 er en Drop In fest for dungeoneererne, de snakkelystne, festaberne og dramaspillerne. Vi håber du vil være med til at give Fastaval en ordentlig kick-start!

### Regelrytter Derby Dungeon 2007!

Brænder din indre regelnørd for at springe ud af skabet, eller kan du bare alle bøgerne udenad, uden at du nogensinde får credit for det? Forlader din spiller lokalet i tårer når du slipper din nye karakter løs i hans fine scenarie? Og kan du de bedste Feat combos? Så må du ikke gå glip af Regelrytter Derby Dungeon of Doom på Dag 0!

Her kan du og vennerne teste jeres evner som Munchkins og Power Gamers imod ligesindede i den blodige arena. Det er en blanding af quiz, humor og rollespilsstrategi, designet til at udfordre og overraske på den fede måde! Publikum vil for evigt hædre vinderen af Regelrytter Derby Dungeon of Doom 2007! D&D regelkendskab (og lidt humor) er et krav!

### Snak og Gæster

På årets Dag0 kan du vanen tro møde gæster fra det danske og nordiske rollespilmiljø til at dele rollespiloplevelser og erfaringer fra året der er gået. Følg med i de seneste trends, lad dig inspirere, kast dig ud i debatten om rollespil og rollespilskultur. Hold øje med Fastavals hjemmeside for det endelige oplægsprogram.

### Hvem er Danmarks bedste rollespiller?

Fastaval handler om rollespil, og det gør Dag 0 2007 også. Nærmere betegnet om selve rollespilleren. Vi kårer nemlig Danmarks bedste rollespiller i en dyst på skuespil, variation, indlevelse og opfindsomhed. I flere runder af et udfordrende miniscenarie skal du være med til at skabe den gode spiloplevelse og demonstrere dine egne talenter som rollespiller. Aftenens gæster står for inspiration og benspænd undervejs, så du ikke bare kan slippe af sted med at spille ham dér Paladinen som du alligevel altid spiller.

Hvis konkurrence ikke er noget for dig, kan du selvfølgelig også spille aftenens scenarie i en almindelig spilgruppe. Historien er en overraskelse, så den må du dukke op for at opleve!

Dag0 starter onsdag klokken 19.00



## Brætspil

### Leg med Labich

(Alle formiddagsblokke)

Hver formiddagsblok kan du tilmelde dig Leg med Labich. Vi vil her tage forskellige små spil såvel som lidt større spil frem fra gemmerne og lære dem fra os. Der vil blive rig mulighed for at prøve forskellige spil af forskellige genrer. Der vil for hver blok være lavet et lille separat spilprogram med lidt for enhver smag. Derudover vil der være mulighed for egne ønsker, som vi vil forsøge at opfylde, så vidt det er muligt. Programmet er forskelligt fra blok til blok, så man kan derfor godt tilmelde sig Leg med Labich i alle tre formiddagsblokke. En drøm for enhver brætspiller. Programmerne bliver først sat lige op til Fastaval, så vi kan nå at have nogle af de allernyeste spil med, hvis der pludselig kommer guf på markedet.

### Shadows over Camelot

(Fredag aften)

Samarbejde er kodeordet i dette spil. Forskellige farer lurker for Camelot, Den Sorte Ridder, Dragen, Picterne og Saxerne er alle er de ude på at ødelægge borgen. For at undgå dette, tager spillerne på forskellige quests, hvor de tæver Camelots modstandere eller finder nyttige ting og relikvier som Excalibur og Den Hellige Gral. Men bedst som det går godt, viser det sig, at der er en forræder blandt dem. Klarer de kampen, eller vil Kong Arthur blot forblive en sagnlegende?

### ClayoRally

(Søndag)

Hvad sker der? Plejer der ikke at være RoboRally og Clay'O'Rama om søndagen på Fastaval???

Jo, men i år er vi kommet til at f\*\*\*e op i det, vi er kommet til at blande spillene sammen, da vi ryddede op sidste år, så i år har vi blandet spillene sammen, og kommer med: ClayoRally. Modellervoksrobotter der prøver at komme først gennem en farlig fabriksdal, prøv det, andet kan jeg ikke sige om det. Det bliver festligt, det bliver farligt, det bliver Modellervoks-Emil der tager sig af det.

### Brætspilscafeen

Fastaval lukker igen i år dørene op for en veludstyret og hyggelig brætspilscafe. I brætspilscafeen har vi bjerge af spil, som du kan låne, når du ikke lige har andet at lave på Fastaval. Brætspilscafeen bestyres af flinke mennesker, der gerne lærer regler fra sig, og vi lover, der er brætspil for enhver smag og sværhedsgrad. Som altid lover vi at der vil være Munchkin-spil nok.

Personalet består i år af:

Christina Perry - udlån  
 Susanne Sig - udlån  
 Jeanette Pinderup - udlån  
 Rikke Bendlin - udlån  
 Lene Mejlby - udlån  
 Erik Mejer Hansen - udlån  
 Modellervoks-Emil - modellervoksansvarlig  
 Morten Andersen - regler  
 Anders Labich - Bossen



## Helcon 007

Drømmer du om at være ond skurk? Kan du holde hovedet koldt, når bomben tikker og kuglerne flyver om ørene på dig? Kan du gennemskue om du står over for en hemmelig agent eller en loyal henchman?

Så er Helcon 007 måske noget for dig. Det er livescenariet om agenter, superskurke, automatpistoler og gadgets som kører hele tiden under Fastaval. Du kan springe til og springe fra, når du skal lave andre ting på kongressen, men er du tilmeldt Helcon, kommer du i hvert fald ikke til at sidde alene på en tom skolegang og undre dig over, hvorfor alle de andre har det sjovt.

Selv om du meget gerne må tilmelde dig Helcon 007, kan du også bare dukke op på kongressen og være med. Hvis du finder ud af, at du egentlig hellere vil sidde alene i en mørk gang, så er det også muligt at springe fra undervejs. Sagt på en anden måde: Du forpligter dig ikke til noget.

Helcon 007 handler om international, organiseret kriminalitet. Udgangspunktet er, at man spiller skurkene ... ikke heltene. Der er tre grupper, man kan tilhøre:

### AOK

Alliancen af organiserede kriminalitet, dvs. en alliance imellem mafiaen, yakuzaen, triaderne, etc. oprindeligt skabt for at skabe et verdensmonopol på organiseret kriminalitet, men også med mere ambitiøse motiver.

### Skyggen af Warszawa-pagten

En alliance imellem KBG, Stasi og andre tidligere efterretningstjenester fra Østblokken, der efter Murens fald gik under jorden og tog så mange ressourcer med sig som det var muligt.

### SPECTRE

Special Executive for Counter-intelligence, Terrorism, Revenge and Extortion. Den første James Bond-skurk Dr. No's organisation. Går efter at få verdenherredømmet ved at skabe konflikter imellem stormagter (tidligere vest- og østblokken).

### Vigtigt!

Du skal selv tage eventuel udklædning og våben med, som passer til at være en god skurk. Legetøjsvåben og attrapper er ok. Det er paintballpistoler ikke!



## Kom og spil Indie

Torsdag 11-17

### Tag dine indie-spil under armen og kom til indie-sammenskudsgilde

Indie-rollespil er for øvede og uøvede spillere, som er villige til at lære nye regler på kort tid.

Er du den lykkelige ejer af et eller flere indie-rollespil, som du sukker efter at få spillet? Tag spillene med, så bringer vi spillerne. Er du den nysgerrige spiller, der sukker efter at få prøvet de darsens spil, som alle snakker om? Så kom og prøv. Er du den erfarne spiller, der har set alt? Så kom og spil med, for vi har brug for din viden.

Vi præsenterer en bred vifte af indie-spil, som f.eks. *Dogs in the Vineyard*, *The Shab Al-Hiri Roach*, *Polaris*, *My Life with Master* og mange flere. Følg med på fastaval.dk og se, hvad der bliver præsenteret.

Arrangementet fungerer som en normal spilblok, hvilket vil sige, at du skal melde dig til som enten spiller eller spilleder på tilmeldingen. Ved spilstart mødes vi og fordeler os ud på hold. Hvis du vil tage et spil med, så skriv gerne på din tilmelding, hvad det er for et.

**Bemærk:** Dette er ikke en indie-workshop. Fokus er på at spille de nye former for rollespil.

## Ottoerne

Fastaval har en stærk tradition for landets bedste rollespilscenarier. Fastaval afsluttes søndag aften med en festbanket, hvor årets bedste scenarier præmieres med den eftertragtede Otto.

Priserne uddeles af et dommerpanel på baggrund af nomineringer fra spil-lederne på Fastaval. Dommerpanelet består i år af: Overdommer Max Møller, Thomas Munkholt, Maya Krone, Lars Vensild, Klaus Meier Olsen og Tobias Demidiuk Bindstet.

### 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, potentiale og tilgængelighed.

### Bedste fortælling

Gives til det scenarie der gennem rollespillet skaber den mest underholdende, gribende og vedkommende historie. Fortælling forstås både som idé, indhold og dramatisk forløb. Bedømmelsen tager også højde for historiens ægthed og flow.

### Bedste virkemidler

Gives til det scenarie der bedst sikrer udvikling og interaktion i rollespillet. Prisen dækker alle former for

iscenesættelse, fysiske effekter, spillemekanik og fortælle-tekniske elementer der fremmer oplevelsen for såvel spillere som spilleleder.

### Bedste roller

Gives til det scenarie der giver spillerne de bedste oplæg til at spille rollespil inden for scenariets rammer og hjælper spillerne til at opnå medejerskab i oplevelsen. Der vil også blive lagt vægt på om spillernes roller er inspirerende, medrivende og overbevisende.

### 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.

### 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.

### Publikumsprisen

Gives til det scenarie der samlet giver deltagerne på Fastaval den bedste rollespilsoplevelse. Prisen uddeles udelukkende på baggrund af spillere og spillederes oplevelse af scenariet.



## Banket

Den røde løber er rullet ud for de fashionable gæster, der kommer fra nær og fjern. Eksotiske grevinder, vel-trimmede filmstjerner og de enkelte diskrete herrer, der blander sig med selskabet, og som man ikke rigtig lægger mærke til. Kølige mænd, hvis øjne ikke røbe noget, mens roulettehjulet spinner og den hvide kugle danser sin uskyl-dige dans.

Velkommen til Fastavals banket. Stedet hvor man enten kommer for at blive set, eller for at gemme sig blandt mængden af festklædte mennesker i smoking, gallakjoler, mørke jakkesæt og dinnerjackets. Stedet hvor de gyldne pingviner, vil finde deres ejermænd- og kvinder. Stedet hvor vin, øl og champagne vil dulme nerverne.

## Menuen

**Forret:** Rødspættefilet med røget-laksemousse på salat med dilldressing

**Hovedret:** Saltet skinkesteg med bagte kartofler, krydder-smør og broccolisalat

**Dessert:** Jordbærkage

Praktiske detaljer

Pris: 175 kr. Inkluderer mad, underholdning og livemusik.

Tid: Søndag fra 18.00 til omkring kl. 03. Lounge fra 17.30.

Sted: Fællessalen på skolen.

Dresscode: Festtøj.

**BEMÆRK:** Det er kun tilladt at medbringe egen vin, øl eller champagne til maden. Al anden spiritus og lign. kan opbevares i infoen og bliver udleveret efter spisning.



## Mad på Fastaval

### Morgenmad.

Torsdag - søndag serverer Fastaval morgenmad for de morgenfriske. Det foregår i tidsrummet 9-11, og består af en buffet, med forskellige morgenmadsprodukter og brød. Prisen er 20 kr.

### Aftensmad:

Der vil igen i år være en almindelig menu og en luksus menu, samt vegetar. Prisen er 40 kr. for almindelig aftensmad, 70 kr. for luksusmaden og 45 kr. for vegetarer.

Maden serveres mellem 18.00 og 19.30

### Almindelig menu á 40 kr:

- Onsdag: Lasagne med brød
- Torsdag: Shepherds pie med brød
- Fredag: Paprikagryde med svinekød og ris
- Lørdag: Pastasalat med karrykylling, bacon og masser af grønt

### Luksus menu á 70 kr:

- Onsdag: Laks med pommes rissolees, hollandaise sauce, grøn salat og brød
- Torsdag: Spareribs med bagt kartoffel og coleslaw
- Fredag: Cajunstegt svinekotelet med løgmarmelade, marineret kartoffelsalat og grøn salat
- Lørdag: Kyllingebryst svøbt i parmaskinke med pastasalat og grøn salat

### Vegetar menu á 45 kr:

- Onsdag: Grøntsagslasagne med brød
- Torsdag: Ristede kartofler og kikærter rullet i sesam med tomatsalsa, grøn salat og brød
- Fredag: Tomattærter og grøn salat med ristede græskarkerner
- Lørdag: Pastasalat med bagte squash, auberginer og rødløg

Husk: Maden bestilles på din tilmelding!

Udover morgenmad og aftensmad er det muligt at købe sandwich, bagels og lette retter i kiosken og cafeen 'Cirkus Fabulae'.

# Circus Fabulae

Velkommen til Circus Fabulae - bar, casino, tilflugtssted ... endestation for fortabte agenter.

Cirkus Fabulae byder på et omfattende udvalg af ekstravagant luksus. Nyd en god årgangswisky, en kop veltilberedt kaffe eller the, eller slå tiden ihjel med en White Russian.

## Drikkevarer

Det århusianske bryggeri Wintercoat byder på fire forskellige fadøl, og for de særligt kræse gæster, er der et mindre udvalg af flaskeøl. White Russians, Mojitos og Vodka Martinis står også på menuen, og det er også muligt at få ikke-alkoholiske drikke.

## Mad

En sandwich, en let snack. Noget at klare hovedet med inden rouletten drejer.

## Åbningstider:

Onsdag: 17:00 til 02:00

Torsdag: 11:00 til 02:00

Fredag: 11:00 til 02:00

Lørdag: 11:00 til 02:00

Søndag: 11:00 til 17:00 (eventuelt igen senere på aften i forbindelse med banketten).

Alle aftener er open-ended, hvis publikum er til det, dog med forbehold for bevillingens ophør kl. 05:00.

# Casino Fastaval

(... bedre kendt som ølteltet)

- En martini. Shaken, not stirred

- Tror du ikke bare, at du skal have en kold fadøl?

Der går rygter om, at baren vil blive forvandlet til et ekstravagant casino med roulette, blackjack og loungemusik. Der går også rygter om, at man kan høre Cypress Hill og drikke kolde fadøl, mens man sidder ved træborde og taler med sine venner.

Det er ikke til at sige, hvilke rygter der taler sandt, men fakta er: Der kommer en bar på Fastaval. Det bliver muligt at købe drikkevarer i denne bar. Det bliver muligt at høre musik.

Vi glæder os til at betjene Dem på Casino Fastaval!



## Fastaval har brug for dig!

Giv Fastaval en hånd med at give dig en bedre Fastaval. Fastaval er et kæmpe-arrangement. Mange hundrede mennesker skal underholdes, bespises og forplejes i en lille uge. Derfor beder vi deltagerne om at afsætte et par timer i løbet af påsken til at skovle kul på den store Fastaval-motor. Dette kan du gøre på mange forskellige måder. Du kan være spilleder, forfatter på et scenarie, udføre en Gør-det-selv-tjans eller teste arrangørtrøjen og ligefrem blive Roadie. Gør-det-selv-opgaverne er alle de praktiske ting, der skal gøres under Fastaval. Alle tilmeldte, der ikke er spillere, roadies, forfattere eller arrangører, bliver tildelt en Gør-det-selv-tjans. Der er ingen af Gør-det-selv-opgaverne, der er ubehagelige eller tager bemærkelsesværdigt lang tid. Det vil stå på den aktivitets sedlen, der udleveres ved check-in hvilken Gør-det-selv-opgave, vi håber, du vil give dig i kast med under Fastaval - og hvis du går helt i sort over den, kan du få din tjans byttet i informationen. På tilmeldingen har du mulighed for at vælge, hvis du har lyst til prøve kræfter med noget helt bestemt.

### GørDetSelv-opgaverne i år:

- Maduddeling morgen eller aften: Går ud på at dele mad ud til de deltagere, der har meldt sig til på forhånd.
- Opvask morgen eller aften: Går ud på at vaske op efter maden.
- Sandwich-smøring: Går ud på at hjælpe Café Fabulae med at smøre friske sandwicher.
- Kiosk-hjælp: Går ud på at hjælpe kiosken med, hvad de nu ellers har brug for.
- Banket-hjælp: Går ud på at stille op, hjælpe til eller rydde væk i forbindelse med banketten søndag aften.
- Brandvagter: Går ud på at være på vagt i sovesalen overfor brand i to timer om natten.

### Tilmelding

På tilmeldingsblanketten kan du ønske, hvad du vil lave, hvornår. Vi kan ikke garantere, at du får ønsket opfyldt, men vi vil prøve at få det til at gå op i en højere enhed, så flest muligt får den tjans, de helst vil have, så det passer i deres program.

## Sådan tilmelder du dig

Gå ind på [www.fastaval.dk](http://www.fastaval.dk). Her kan du se det opdaterede program og præsentationer af alle de tilbud, du kan vælge.

- Tilmeld dig via formularen på hjemmesiden. Herefter modtager du per e-mail en bekræftelse på din tilmelding. Bekræftelsen viser, hvad du har tilmeldt dig, og hvad årets Fastaval kommer til at koste dig.
- Indbetal beløbet på giro eller via netbank. Husk navn og adresse og sørg for at gem kvitteringen. Kontooplysningerne fremgår af den bekræftelse, du har modtaget. Du kan også betale ved indgangen. Det koster 40 kr. i gebyr.
- Mød op på Fastaval med godt humør. Husk kvittering for indbetaling og også gerne den tilsendte bekræftelse.
- Tilmelding og netbetaling stopper 10 hverdage før Fastaval, så alle betalinger kan nå at blive registreret.
- Gem kvitteringen og tag den med på Fastaval som bevis på, at du har betalt, hvis der skulle være gået noget galt.
- Skriv altid navn på indbetalingen, så vi kan se, hvem det er, der har betalt.

## Betaling

Betaling til Fastaval kan ske på to måder, efter du har tilmeldt dig:

- Du kan betale på giro: 40005862
- Eller du kan overføre pengene direkte til vores bankkonto: Reg.: 1199, Kontonr.: 0040005862.

Husk altid navn, og deltagernummer.



“Don't touch any of the buttons in that car..”

## Overnatning

Fastaval foregår på en folkeskole, men det betyder ikke, at du tvinges til at finde et hotel eller vandrehjem. For mange er det ikke en rigtig Fastaval, hvis man ikke har oplevet sovesalen, når den langsomt vågner til live klokken ni om morgenen.

Desværre synes Århus Kommune, at det skal være rigtig dyrt og besværligt at overnatte på sit eget liggeunderlag i en af deres gymnastiksale, så de har hævet gebyret for hver overnattende gæst til 75 kr. pr. nat.

Det er en af grundene til, at prisen på Fastaval er blevet sat op i år, og vi er selvfølgelig kedede af, at en af de største udgifter til Fastaval skal være et kommunalt gebyr for at kunne tilbyde folk en plads i en sovesal.

Hvis du ikke har lyst til at opleve sovesalen, vil Fastaval gerne hjælpe dig med at finde et hotel eller vandrehjem til fornuftige priser i Århus.

### Infobrev

Et par uger før Fastaval sender vi alle deltagere en e-mail med opdaterede praktiske oplysninger, informationer om skolen, kørselsvejledninger, evt. ændringer i programmet, kontaklinformation med mere.

## Alkoholpolitik

Det er ikke tilladt at medbringe alkoholiske drikke på Fastaval. Den eneste undtagelse i denne sammenhæng er til banketten søndag aften. Her er det tilladt at medbringe øl, vin og champagne, men IKKE spiritus til maden, hvilket er en indskærping af alkoholpolitikken fra tidligere år. Spiritus kan opbevares hos infoen og vil blive udleveret på banketten EFTER desserten.

For at hjælpe alle de deltagere, der ikke har mulighed for at smutte hjem søndag eftermiddag og hente champagnen eller den særlige tyrkiske lager, som man bare er nødt til at vise de andre kendere på banketten, har Fastavals venlige information tilbudt gratis at opbevare alt alkohol indtil banketten.

For at Fastaval ikke skal blive den rene ørkenvandring, forsætter Fastavals bar med de billige priser fra sidste år. De kolde fad og den hyggelige betjening er der selvfølgelig stadigvæk. Du skal være over 18 for at købe alkohol eller medbringe alkohol til banketten.

## Priser

### Indgang og aktiviteter

- Indgang uden overnatning, alle dage: 100 kr.
- Indgang med overnatning: 225 kr.
- Aktiviteter: 5 kr. pr. aktivitet med mindre andet er angivet
- Dag 0: Gratis (aftensmad bestilles separat)

### Mad og Banket

Morgenbuffet: 20 kr.

Aftensmad, almindelig menu: 40 kr.

Aftensmad, vegetarmenu: 45 kr.

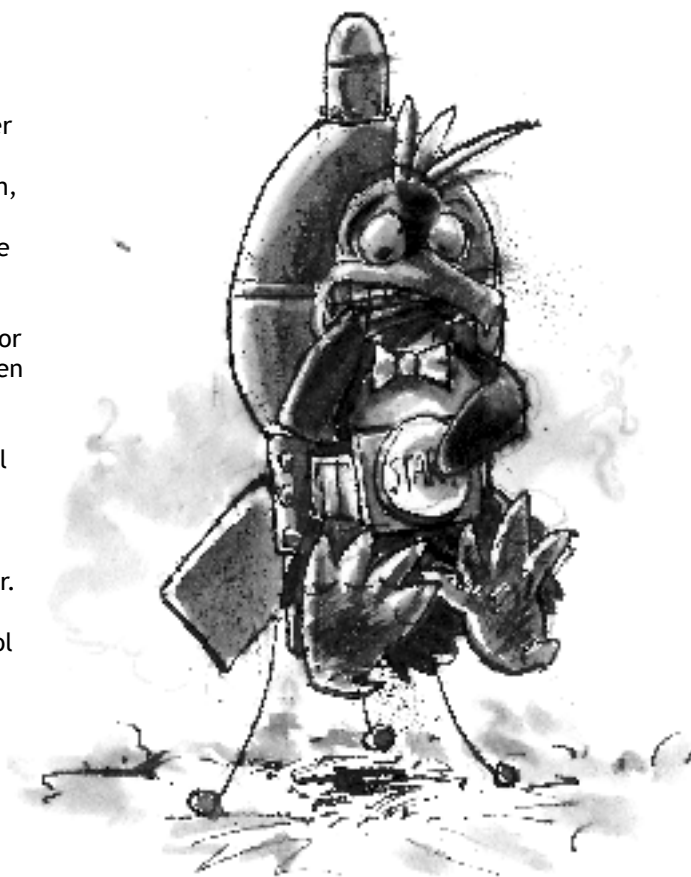
Aftensmad, luksusmenu: 70 kr.

Banket: 175 kr.

### T-shirt og øvrigt wear

T-shirt (begge køn): 70 kr.

Hættetrøje: 185 kr.



# Newbie-guide til Fastaval

Det er 21. gang, at der bliver holdt Fastaval. Der er enkelte deltagere, som har været på Fastaval alle 21 gange, men hvis det er første gang for dig, så kan du læse denne lille introduktion, som hjælper dig til at komme i gang med Fastaval.

## Tilmelding

Når du har besluttet dig for hvilke scenarier, der lyder interessante er din næste opgave at prioritere dem. På tilmeldingssedlen har du mulighed for at angive prioriteter på de scenarier, du gerne vil spille. Skalaen er 1-5, hvor 1 er den du allerhelst vil spille, og 5 den du er mindst tændt på.

## Ankomst til Fastaval

Ved ankomst til skolen er det første du gør, at finde Check-in. Her står de rare infonauter klar til at udlevere din deltagerseddel, armbånd og evt. T-shirts. Har du ikke betalt på forhånd er det også her, det økonomiske afklares. Din deltagerseddel er din personlige guide til Fastaval. Her står der hvad du har meldt dig til af mad, hvilke hold du er kommet på, og hvor dine scenarier kører henne. På bagsiden af deltagersedlen er et oversigtskort over skolen.

## Info

Hvis der er det mindste problem med din tilmelding, vil check-in henvise dig til informationen, hvor infonauterne vil gøre deres bedste for at løse dine problemer. Dette gøres for at mindske køerne ved check-in mest muligt, og for at hjælpe dig bedst muligt, da der sjældent er adgang til databasen ved check-in køen. Har du nogle spørgsmål til din deltagerseddel eller andet er det også Info du skal henvende dig i - intet spørgsmål er for dumt!

## Mad

Hvis du vil være sikker på et varmt måltid mad mindst én gang om dagen, så tilmeld dig aftensmaden. Selv om du ikke gør det, så behøver du ikke leve af toast, cola og chips. Det er muligt at købe sandwiches og lignende fornuftig mad i cafeen og kiosken.

## Sovesal

Fastaval er i gang 24 timer i døgnet, der vil derfor stort set altid være nogle, som sover et eller andet sted i sovesalen. Al færdsel og snak skal derfor foregå roligt og dæmpet.

Huskeliste til sovesalen:

- Varm sovepose og liggeunderlag. Sovesalen kan godt være kold.
- Lommelygte, så du kan finde plads i mørke
- Ørepropper er en virkelig god ting i sovesalen
- Og husk en hovedpude. Gulvet i en gymnastiksal er hårdt!

## Spilstart og reservekø

Det er vigtigt, at du møder op til tiden, til de scenarier du er tilmeldt, ellers bliver din plads givet til en anden. Hvis du selv er forhindret, men har en ven, der gerne vil spille i stedet for dig, giver du bare din plads til hende.

Hvis du ikke er kommet på noget scenarie i en blok, hvor du gerne vil spille rollespil, kan du stille dig i reservekøen (spørg Info, hvor den starter). Reservekøen fungerer lidt ligesom chancekøen ved en bilfærge, forstået på den måde, at det er fra denne flok, der bliver fordelt spillere til de spillelokaler, hvor der mangler folk, under spilstart.

## Oprydning

Når man vågner 2. påskedag efter en sjov og festlig banket, er det sidste man har lyst til nok at skulle i gang med at rydde op og gøre rent, men ikke desto mindre er det lige præcist, hvad vi alle skal i gang med. Oprydningsmandag er på ingen måde forbeholdt arrangører, opgaven ville faktisk blive fuldstændig uoverkommelig, hvis ikke der var så mange seje Fastavaldeltagere, som hjalp med at løfte i flok.

James Bond





## Hvordan finder jeg ud på Tranbjerg Skole?

Tranbjerg Skole ligger egentlig ikke i Århus. Tranbjerg Skole ligger i Tranbjerg, og det er en lille forstad til Århus. Heldigvis er det ret nemt at komme ud til skolen, da der både går busser og tog til skolen. Det er også nemt at komme dertil i bil, og der er masser af parkeringspladser lige ved hovedindgangen til skolen.

### Med bus

Du skal have rute 52, som går fra det, der hedder 'Banegårdspladsen' i Århus. Det betyder, at det er lige i nærheden, hvis du kommer ind med enten bus eller tog til Århus. Det er en af de busser i Århus, der kører cirka en gang i timen. Den rute du skal med, skal køre til Solbjerg/Fastrup, og du skal stå af ved Tranbjerg Kirke. Hvis du er i tvivl om, hvor det er, så hedder stoppestedet Tranbjerg Kirke, så du kan bare sige til chaufføren, at du skal af der. Tjek [www.midttrafik.dk](http://www.midttrafik.dk)

### Med tog

Den såkaldte Oddergris, kører næsten til skolen. Indtil ved seks-syv tiden om aftenen kører Oddergrisen hver halve time. Tag Oddergrisen og stå af på det stop, der hedder Havebyen. Det er en tur på cirka 15 minutter. Tjek [www.odderbanen.dk](http://www.odderbanen.dk)

### Som bilist

Brug dit navigationsanlæg eller tjek et kort. Adressen på skolen er:

Kirketorvet 22-24  
8310 Tranbjerg J

## Hvad er det seneste jeg kan komme derfra?

Hmm ... skal jeg blive og drikke nogle øl med mine bedste venner, eller bliver jeg nødt til at tage bussen hjem til Århus klokken ni, fordi jeg er bange for at sove i sovesalen of Doom +2? Det er et klassisk spørgsmål og der er helt klare svar.

### Den seneste bus

Både hverdage og helligdage går den sidste 52'er fra Tranbjerg Kirke ind til Århus kl. 23.35.

### Det seneste tog

Både hverdage og helligdage går det seneste tog fra Havebyen ind til Århus 22.54.

### Taxa

Der er 8,7 kilometer fra Tranbjerg Skole ind til Århus Banegård. Om aftenen er der ikke meget trafik, så turen går rimelig hurtigt. Startaksten efter klokken 18.00 er 40 kr. og for taksten for almindelige vogne er 11,70 kr. pr. kilometer. Altså mellem 150 og 180 kroner for at komme ind til Århus med taxa fra skolen.

