



**fastaval
2009**

ÅRHUS - 08.04.09 - 12.04.09

Velkommen til en fornyet Fastaval

Påske nærmer sig, og det er ved at blive tid til årets Fastaval. Det er nu den 23. Fastaval som løber af stablen den 8. - 12. april.

I gennem de sidste 23 år har Fastaval markeret sig som en traditionsrig kongres. Mange af de tiltag der blev taget i starten af halvfemserne er stadig dem vi benytter os af i dag. En af dem er Banketten som blev lanceret i 1991. Det var da også med is i maven at vi tog beslutningen om at prøve at ændre på Bankettens koncept. En beslutning der er blevet modtaget med blandet mening. Men vi tror på ideen, og vi er sikre på det bliver drøn godt.

Andre traditioner vi har gjort op med er Dag 0. Nu starter Fastaval officielt om onsdagen og vi har indført en Dag 5, som ligger om søndagen. Dag 5 kommer til at indeholde en masse spændende aktiviteter, som man ikke lige har lyst til at gå glip af

Noget af det der gør det sjovt at arbejde med Fastaval er at være med til at udvikle vollen. Og i år er vi netop i fuld gang med at udvikle Fastaval. Et af målene med i år, er at få Fastaval til at være det sted du VIL komme hvis du vil vide noget om rollespil. Om det er det grundlæggende eller hvor rollespil er på vej hen du vil vide noget om, så er det på Fastaval det sker. Der er plads til dem der vil spille, dem der vil diskutere og dem vil lære noget. Og det er ikke kun bordrollespil men også liverollespil.

Fastaval har i mange år koncentreret sig om bordrollespil, for liverollespil er en svær størrelse at have med at gøre når det skal foregå på en skole. Men vi har i år sørget for bedre muligheder for liverollespil.

Desværre ser vi ikke den store udvikling af dansk brætspil, men der vil også være rig mulighed for at prøve nye og gamle brætspil.

Vi sætter i år stor fokus på de unge spillere, så de får en fantastisk oplevelse og får lyst til at videreføre Fastaval mange år ud i fremtiden. Udover spil er der vores hyggelige cafe, vores festlige bar og den velassorterede kiosk.



Og så handler det også om gense gamle venner og møde nye venner. Fastaval 09 bliver i den grad Fastavallen hvor det er muligt. Fastaval 09 bliver den største Fastaval i lang tid. Vi har plads til 800 - 1000 deltagere. Så der er ingen undskyldning for at blive hjemme.

På vegne af arrangørerne Vi glæder os til at se jer alle.

Jost L. Hansen - General

Indhold

Nyt på Fastaval	3
Vær med!	4
Nyt bloksystem	5
Rollespil	7
Timespoiler	30
Skæring Skole	33
Brætspil	34
Andre aktiviteter	37
Banket	44
Ottoen	45
Praktisk	46
Prisoversigt	47
Newbie-guide	48
FastaWear	49

**Check in
starter den
8. april
kl. 12.00!!**

**Dette er den
officielle
åbning af
Fastaval 09**

Udgiver: Fastaval ved Alea Ansvarshavende redaktør: General Jost
Redaktion og produktion: Lars Andresen og Bo Thomasen
Layout: Lars Andresen Forside og lækre damer: Brian Rasmussen

Intro til Fastaval 2009

Fastaval bliver ALDRIG det samme! Er du bange for forandringer, må du hellere læse her, så du ikke bliver alt for skræmt, når det bliver påske

Hvad er Fastaval?

Fastaval er Danmarks største og kongres for rolle-, bræt- og kortspil. Hvert år i påsken mødes 400-500 unge i alle aldre i Århus for at spille forskellige former for spil og hygge med nye og gamle venner.

På Fastaval er der både plads til at afprøve grænserne for, hvad rollespil egentlig er for en størrelse såvel som at gå på opdagelse i en dungeon eller møde Cthulhuoide ting, som intet menneske burde kende eksistensen af. Fastaval omfatter næsten alle former for spil, fra de mest eksperimenterende situationsspil til klassiske brætspil.

Ny blokstruktur

I år går Fastaval væk fra to-blok-systemet, som har været brugt siden 1986. I stedet er der spilstart hen over hele dagen hver anden time. Det nye blok-system er sat i verden, fordi mange scenarier kun varer 1-2 timer, i stedet for de 5-6 timer, som var normen, dengang to-blok-systemet blev indført. Med flere spilstarter, er der mulighed for at give flere deltagere mere mulighed for at spille, og hvis man kun vil spille de korte spil, skal man ikke nøjes med to spil om dagen.

Ny spilstart

I år bliver der ikke lagt hold, men spilstarten kommer til at køre ved, at alle tilmeldte til et spil dukker op i et lokale, og så fordeler spill lederne spillerne mellem sig. Er man ikke tilmeldt et spil man ønsker at deltage i, er det dog sta-

dig muligt at komme deltage, idet eventuelt tomme pladser vil blive delt ud til interesserede efter et reservekø system. Hvordan dette kommer til at fungere vil blive uddybet på selve Fastaval.

Ingen Dag-o

Onsdag har en i lang årrække været helliget andre aktiviteter end rollespil, men det laves om i år, hvor det bliver muligt at spille rollespil allerede fra onsdag aften.

Dag-0 er i stedet omdøbt til Dag-5 og ligger om søndagen, og er fyldt med spændende workshops, scenarier ... og så er der brunch til at komme sig ovenpå lørdagens fest.

Lørdags-banket

Nu skal vi feste igennem uden at tænke på afsked og oprydning næste dag. Banketten er flyttet til lørdag, men er på ingen måde blevet mindre festlig af den grund. Og så slutter vi af om søndagen med en koncert og lidt mere fest.

Masser af aktiviteter

I år er der mange spændende aktiviteter ud over et væld af rollespil, brætspil og firkurspil. Fasta Morgen er et liverollespil, hvor der produceres en daglig avis på Fastaval ... og de søger stadig journalister.

Østerskov Efterskole laver en hyggelig ungdomslounge, hvor de yngre medlemmer kan hænge ud, uden at skulle høre på gamle tossers fuldemandsnak. Og GeekBookDrive lægger også turen forbi Fastaval, hvor du kan donere

gamle spil og rollespil til et godt formål.

Fastaval Online

Før, under og efter Fastaval 2009 kan du holde dig opdateret med hensyn til ændringer. Besøg os på www.fastaval.dk.

Og husk hvis der står to modstridende ting på hjemmesiden og i programmet, så er det det på hjemmesiden der gælder.

Spilleleder

Vil du gerne være spilleleder på et eller flere af årets scenarier? Så tilmeld dig som spilleleder på tilmeldingen, Hvis du melder sig som spilleleder så har du gjort din "gørdet-selv"-indsats. Du får også 30 kr. i rabat på indgangen for hvert scenarie du er spilleleder på.

Tilmelding

Tilmelding til dette års Fastaval foregår på www.fastaval.dk, hvor du får mulighed for at prioritere hvilke spil, du gerne vil spille hver dag. Tilmeldingsbasen hjælper dig med, at du ikke tilmelder dig scenarier, som lapper over hinanden.

Hurtig oversigt

Onsdag: Dørene åbnes kl. 12 og spillene starter kl. 20.

Torsdag: Der spilles fra 10-02

Fredag: Der spilles fra 10-02

Lørdag: Spil fra 10-18. Reception starter kl. 18.00, banketten starter klokken 19.30.

Søndag: Spil og workshops fra kl. 10-02.

Mandag: Oprydning.

We could be heroes

Vil du være med til at gøre Fastaval til en succes?

Arrangoer på Fastaval

Fastaval har eksisteret siden 1986, og der er faktisk folk, som har været med på Fastaval lige siden starten - men flokken af arrangører er blevet skiftet nogen gange.

Det er sjovt

Det er ret sjovt, at være med til at arrangere Fastaval, men udover det sociale, så er der også rigtig mange erfaringer om for eksempel projektledelse at hente ved at være Fastaval-arrangør. Fastaval er sådan en underlig størrelse. Engang var alle på Fastaval - arrangører og deltagere - groft sagt mellem 14 og 24 år. Der var faktisk kun 'ungerne' og 'de voksne' ... og de voksne var dengang ikke særligt voksne. I dag er aldersfordelingen blevet noget større, og det kan være fristende at tro, at Fastaval på grund af dens lange liv, er en fasttømret institution som en spejderklub, en fodboldklub eller en frimurerloge.

Vi har brug for DIG!

... men sådan forholder det sig ikke helt. Fastaval eksisterer, fordi der er nogen, som vil bruge deres tid og energi på at arrangere Fastaval, og der står desværre ikke en professionel, velorganiseret og vedholdende organisation bag Fastaval. Der står nogle frivillige, som morer sig med at få andre til at more sig.

- De er ikke uddannede projektledere.
- De har ikke været med til at lave Fastaval i mange år.
- De har ikke nødvendigvis nogen videre erfaring inden for deres ansvarsområder.
- De er ikke blevet inviteret.

De har bare lyst til at lave Fastaval ... og det er faktisk alt, hvad der kræves i første omgang.

Arrangørerne bag Fastaval er måske nok lidt som en hemmelig loge ... men det er en hemmelig loge, som det er ret nemt at komme med i. Det bedste man kan gøre, hvis man har lyst til at være med til at lave næste års Fastaval ... eller måske bare gerne vil vide lidt mere om det at være arrangør, er at dukke op på informationsmødet på Fastaval. Tid og sted meddeles på Fastaval.

Du kan også på www.fastaval.dk under menupunktet "Ledige ansvarsposter" se nogle af de ansvarsposter vi mangler og hvem du skal kontakte. Men det er ikke kun ansvarlige vi mangler, vi mangler også hjælpere. Vil du gerne være hjælper på et område, men du ikke ved hvem du skal kontakte, så skriv til Bunkeren på bunker@fastaval.dk.

Mød op mandag 6. april klokken 12.00 og hjælp med at stille op til Fastaval 2009! Al hjælp er velkommen!

Bliv spilleleder

Hele formålet med Fastaval er at få spillet nogle spændende spil, og mange af rollespillene på Fastaval kræver en spilleleder.

Fastaval har en lang tradition for at levere scenarier, der er både værd at læse og køre som spilleleder. Du modtager et skriftligt oplæg - scenariet - som giver dig al den information, som du har brug for, til at køre scenariet. Og hvis du har spørgsmål, så holder langt de fleste forfattere på Fastaval en briefing, hvor du får mulighed for at få svar på dine spørgsmål.

Rabat

Som spilleleder får du 30 kroners rabat pr. scenarie du kører - dog maksimalt 90 kroner i alt. Desuden tæller det for din Gør Det Selv-pligt, hvis du melder dig som spilleleder på et scenarie.

Stort behov

I år har Fastaval endnu mere brug for din hjælp som spilleleder, da vi har flere, men kortere, scenarier på programmet. Det betyder, at der bliver mulighed for at komme til at spille mere, men også at vi har brug for flere spilleledere.

Førsteprioritet

Og så er det jo en sikker måde at få opfyldt sin førsteprioritet på, for som spilleleder, kan du være helt sikker på, at du kommer til at spille det scenarie, som du tilmelder dig.

Det nye bloksystem

Fastaval erstatter to-bloksystemet med et nyt og mere fleksibelt bloksystem, der vil give flere spillere flere spiloplevelser på Fastaval

For at give flere deltagere mulighed for at deltage i det rige udbud af aktiviteter, kører Fastaval i år med spilstart hver anden time fra klokken 10 om formiddagen til klokken 22 om aftenen.

Nogle aktiviteter varer 2 timer, andre 4, 6 eller 8 timer. Du kan derfor komme til at spille mange korte spil eller færre tidskrævende spil i løbet af en dag.

Det betyder også, at du som spiller og spilleleder skal holde godt øje med dit program, da der nu kan være en spilstart klokken 14 om eftermiddagen.

Hvis dit spil stopper før tid, er der rig mulighed for at hoppe på andre aktiviteter hen ad dagen.

Tilmelding

Når du tilmelder dig aktiviteter på fastaval.dk bliver du mødt af en grafisk præsentation, hvor alle aktiviteterne ligger som 'kasser i tid'. Her kan du prioritere dine valgte aktiviteter for hver dag.

Når du tilmelder dig en aktivitet som 1. prioritet, kan du ikke vælge andre 1. prioriteter, der overlapper det tidspunkt, men du kan godt vælge andre prioriteter. Med andre ord ... systemet skal nok sørge for, at du ikke får meldt dig på overlap-

pende aktiviteter i forhold til det nye bloksystem.

Kommer jeg til at spille?

Ja, det gør du. Fastaval vil gøre meget for, at du får så mange af dine prioriteter som muligt opfyldt.

Dansk - engelsk

Du kan tilmelde dig som engelsktalende. Enten fordi du er udlænding, eller fordi du gerne vil spille på engelsk sammen med nogle af de udenlandske spillere på Fastaval.

Spilstartstombola

I år bliver der ikke lagt hold på forhånd. På din deltagerseddel vil der stå, hvilket scenarie du skal spille, og i hvilket lokale Tombolaen for dette scenarie kommer til at foregå.

En spilstartstombola indebærer at alle deltagere (spillere og spilledere) mødes i et lokale, og her laver de så holdene. Det giver mulighed for hurtigt at tage hensyn til aldersfordeling, kønsfordeling og få fordelt andelen af spillere fra reservekøen ud blandt alle holdene.

Det er derfor meget vigtigt, at du som spiller dukker op i det lokale, hvor Tombolaen på dit scenarie kører ... og gerne fem minutter før start.

Fastaval i temaer

Scenarierne er opdelt i seks temaer, der siger noget om de enkelte scenarier overordnet set. Temaerne er valgt ud fra årets scenarieudvalg, og er altså ikke udtryk for, hvilke temaer man generelt kan bruge til at definere rollespil.

Classic

Klassiske scenarietyper, hvor du kan være sikker på, at der er en handling, spilpersoner, spilleleder og en start og en slutning på scenariet.

Experimental

Scenarier der bryder med de etablerede rammer og fortællestrukturer.

Comedy

Humoren driver disse scenarier frem, og det er ok at more sig.

Close to home

Hverdag og realisme spiller en stor rolle i disse scenarier, der tager emner som fremmedgjorthed, fedme, at blive voksen og andre emner op.

Ind i rollen

Rollen og indlevelsen i denne er i højsædet i disse scenarier.

Fortælling på spil

Hvordan opstår fortællingen i scenariet? Disse scenarier bruger forskellige midler til at skabe en anderledes fortælling.



aktiviteter

Classic

Dungeon crawl, investigation, action, intrige & horror

Blackrocks undergang

[D&D fantasy mineby dansk]

Af Anders Højsted
D&D med social dynamik

Dybt under de sneklædt tinder i Whitetop Mountains nåede Eventyrerne deres mål. Vogterne af Amureths amulet var blevet henvist til dødsriget, amuletten hang sikkert under præstens kofte og udfordringen var at komme ud af Amureths tempel levende. Hæder, ære, fantastiske belønninger og søde kropiger ventede forude, - lige indtil I endte på en afsats langt oppe på en bjergside med en gigantisk hær af rasende hobgobliner mellem jer og udgangen. Eneste vej væk er ud over kanten, ned af bjergsiden og ud på gletscheren. Hvad gør I?

Blackrocks undergang er et klassisk Dungeons & Dragons-eventyr om en gruppe erfarne eventyrere, som strandet i en lille minelandsby langt oppe i bjergene. Vejret opfører sig unormalt og langsomt begynder der at overnaturlige og frygtelige ting. Kan I afværge en ældgammel trussel mod byen og endnu sværere: kan I få landsbyboerne til at glemme gammel kiv og samarbejde?

Spilledele af scenariet forudsætter regelkendskab til Dungeons & Dragons 3.5. Scenariet bruger en ny innovativ spillemekanisme til at skabe den sociale adfærd blandt minebyboerne.

Om designeren

Anders Højsted har været involveret i det odenseanske spilmielø fra 1994, lavet Spiltræf og Mystifisticon. Han har skrevet to Shadowrun-scenarier "Dommedag 2057" og "Vakuum-Tester" til Spiltræf. Han er udgivet med et kapitel om Danmark i 2063 til Shadowrun-bogen "Shadows Of Europe" for FanPro. Han er primært kampagne- & systemrollespiller og har en systemorienteret tilgang til rollespil: systemet gør en forskel.

Tilmelding: Ja. Som spiller og som spilleleder.

Deltagere: 6 spillere og 1 spilleleder.

OBS: Spillederen skal kende D&D3.5 reglerne godt.

Varighed: 6 timer

Sprog: Dansk.

En brist i troen

[myter nærfremtid magi helte dansk episk drama action]

Af Morten Jaeger.
Myter bliver til virkelighed, når mange nok tror på det. Det fantastiske genopstår i en nær fremtid.

"Med store kræfter følger stort ansvar. Sådan siger man om helte. Men det er faktisk ikke sådan, at det hænger sammen. Helten får sine kræfter, når han accepterer sit kald og tager helterollen på sig. Kræfterne svækkes, når han svækkes i troen." Sadia kiggede vantro på svenskeren. Kræfterne var ganske vist forbundet til mod, ansvar og selvpofrelse, men også til stor grusomhed. "Hvordan følger man det rette kald? Og bliver en helt?" Svenskeren smilede overbærende. "Det kan man aldrig vide. Det afhænger jo af, hvad du tror på."

New York efter attentatet. Krigen mod terror er skærpet, og menneskerettighederne er inddraget. Et liv er værdiløst i det store billede. Økonomien skranter, og et teknologisk sammenbrud rykkes dagligt nærmere af hjælpeløst mislighold og af frihedskæmpernes hyppige sabotager.

Midt i kaos trives troen, og magi spredes med udbredelsen af gamle myter og kultiske ritualer. En ældgammel fortælling vækkes til live, og fem unge modtager de magiske kræfters gave og kaldet til heltetogt. Men hvem er heltene i denne verden? De, der genopretter ordenen? Eller de der omstyrter den?

Scenariet er episk drama/action og forgår i nær fremtid. Verdensbilledet er dystert stykket sammen med inspiration fra 'voksne' superheltegeneserier, Call of Cthulhu, konspirationsteori og metafiktion.

Deltagere: 5 spillere og en spilleleder pr. hold
Sprog: Dansk

Skygger over Danmark

[call horror investigation danmark 1950'erne dansk]

Af Mads L. Brynnum

Call i Danmark i 1950'erne. Med ekstra mekanik til at styre den gradvise sindssyge.

Der er så mange ting mennesket ikke forstår – ikke kan fatte. Vi prøver at skabe orden i kaos med videnskabelige modeller, forsøger at finde den store teori om alting. Men alle vores modeller, alle vores forklaringer, er blot et slør eller måske snarere et skjold der skal beskytte os. For glem alt om Gud, Jesus, Allah, Buddha eller hvem du ellers tror holder hånden over os. Sandheden er at de guder som lurder bag det kendte univers og i sprækker i tiden allerhøjest ser mennesket som en burre der skal fjernes. Og den bombe vi i denne tid både frygter og fryder os over er intet mod de kræfter der slippes løs hvis sløret løftes og vi ser universet som det virkeligt er.

Det starter med kidnapningen af en ung pige og de folk der sættes til at opklare forbrydelsen. Men efterhånden som sagen rulles op og vokser i både grusomhed og omfang finder spillerne ud af at selvom krigen har været slut i over ti år, så flourerer den råddenskab som nazismen og dens tilhængere afslørede i menneskeheden stadig. Og imens er en endnu større og ældre ondskab ved at vågne af sin dødssøvn. En ondskab imod hvilken uvidenhed er det stærkeste skjold overhovedet, men ikke et vores hovedpersoner kan gemme sig bag hvis de vil bekæmpe det som kaster skygger over Danmark.

Skygger over Danmark er et klassisk Call of Cthulhu-scenarie om unævnelige rædsler, farefuldt detektivarbejde og den pris man må betale for at lære sandheden at kende.

Om forfatteren

Jeg har blandt andet skrevet eller medskrevet *Elysium*, *Kattens Vugge*, *Fremtiden er NU!* og *Et lystspil*. Er en del af forfattergruppen Absurth og svært glad for spilmekanik og købekage. Tjener til dagen og vejen som stand-up komiker og er den direkte årsag til at Juryens Specialpris findes den dag i dag. Og så har jeg svært ved at pege på nogen rollespilsoplevelse der helt kan matche at sidde en mørk og stormfuld aften langt ude på landet og spille Chaosiums Call of Cthulhu dengang i niende. Så det er noget i den stil jeg går efter med Skygger over Danmark. Selvom man selvfølgelig ikke behøver gå i niende for at spille det.

Deltagere: 4 spillere og en spilleleder.

Varighed: 3-4 timer alt inkl.

Sprog: Dansk

Programsat: Ons 22-02 + fre 22-02

Unterirdisch

[basic 1942 mellemeuropa noia horror splat dansk rollespil]

Af Tonni Frydendal.

Dieter sad inde i kommandocentral 4 inde på det store WM4 område. Hans rang af sergent gjorde at det var ham der skulle modtage alle opkald fra alle de forskellige enheder og poster i hele området. Et surt job, men til gengæld var han ikke på vej mod Østfronten.

Det knasede pludselig i radioen ved siden af Dieter, og nærmest som en refleks greb han ud efter indtalerøret, og ventede på at vedkommende i den anden ende skulle melde et eller andet trivielt ind. Der skete bare ikke mere.

Dieter kiggede lidt skeptisk på radioen, men den eneste lyd der kom ud var lidt statisk knas. Ingen i den anden ende meldte noget ind.

"Dette er kommandocentralen. Meld venligst tilbage. Skifter." Dieter prøvede sig frem med et opkald. Stadig intet andet end statisk knas.

"Dette er kommandocentralen. Meld omgående tilbage, og rapporter omstændighederne for dette opkald." sagde Dieter med lidt mere myndighed i stemmen. Stadig intet.

Lige så pludselig som den statiske støj var kommet, forsvandt den helt igen.

Dieter rystede på hovedet og satte så indtalerøret tilbage på bordet igen. Han gryntede lidt.

Det var typisk de udskud der blev sendt som vagter til hans lejr, at de intet kunne finde ud af, men det var vel også derfor de var blevet sendt til ham, og ikke sendt til fronten. Uduelige civilister som havde lånt en uniform af Føreren. Ikke engang en simpel radio i en mine kunne de finde ud af at tale i.

Dieter slukkede for forbindelserne ind i kommandocentralen nede fra minerne. Så kunne de have den for det, nu ville han have fred i en times tid, så han kunne indhente noget af den søvn han ikke fik i morges.

Lige inden forbindelsen forsvandt til minen, hørte Dieter den statisk knasen starte igen. Han smilte ved sig selv... nu skulle de lære...

Om forfatteren

Mit navn er Tonni. Jeg er 32 år gammel, og har spillet rollespil i snart 20 år. Dette er mit første scenarie til Fastaval, og mit første scenarie til en con i over 10 år. Jeg kan vel godt kaldes evighedsstuderende, og så spiller jeg metal

Varighed: 3 til 5 timer.

Sprog: Dansk

Programsat: Ons 20-02 + fre 20-02

Tortur

[oplevelsescenarie tortur dansk socialrealisme]

Af Troels Ken Pedersen.

Oplevelsescenarie om torturs effekt på både ofre og bødler og på deres forhold til andre mennesker.

Et kort øjeblik bliver ventilatorviftens rytmiske brummen overdøvet af hans prust og hendes latter. Så fortsætter sengefjedrene deres muntre knirken. I det duftende mørke udenfor spiller cikaderne op under månens segl. I de sorte skygger under træerne afslører et par små, orange cigaretgløder de bevæbnede mænds tilstedeværelse. I Colombias frodige grønne skove ulmer krigen. Det har varet i mere end en generation nu, og det er en livsform. Kokain, bortførelser, løsepenge, forsvindinger. "War on Drugs", kampen mod de kapitalistiske undertrykkere, kampen mod de kommunistiske djævløse, kampen mod kriminalitet, kampen for overlevelse. Eksempler statuering og fjender og forrædere straffes, mistænkte forhøres og kastes bort som ødelagt legetøj. Et hav af grusomheder begås, de fleste af dem retfærdiggjort af fjendens grusomhed, i en årtier gammel ond cirkel.

Men ét er mishandling, et andet er, hvad det gør ved de som deltager. Tortur er ikke blot en kort, skarp smerte, det bliver til et mørkt spejl, der

forvrænger forholdet mellem mennesker. Herom handler scenariet, om såvel ofre som bødler, før og efter.

"Tortur" er et sensuelt, skummelt opleve-scenarie inspireret af danske con-scenarier fra halvfemserne. Det fokuserer på konsekvenserne af grusomhed snarere end de grusomme handlinger i sig selv, på at uhyrligheder begås af mennesker, ikke ansigtsløse monstre. Det handler om de ting ved torturen, som Hollywood for det meste skjuler bag brave helte, feje skurke og tikkende bomber. Synes du at film som "Deer Hunter" eller "Full Metal Jacket" er spændende, rummer "Tortur" tre timers spændende spil for dig. Scenariet er for fire spillere og en spilleleder, som alle skal være fyldt 18(!)

Om forfatteren

Troels Ken Pedersen er 32 år, historiker og har i mange år skrevet scenarier til Viking Con, veksellende fra action-ramasjang med et pift af artisteri til filosofiske og formeksperimenterende vovestykker med et pift af krig og kærlighed. Nu er han gået over til Fastaval fordi han har hørt, at Fastavals forfattere ikke går for lud og koldt vand...

OBS: Spillere og spilledere skal være fyldt 18.

Deltagere: Fire spillere og en spilleleder.

Varighed: 3 timer.

Sprog: Dansk.

Programsat: Tors 22-02 + fre 14-18

Scenarieskrivningskonkurrence

Hvor svært kan det være? Vi gør det lidt sværere - skriv et scenarie under Fastaval med bundne krav til form og indhold - og spil det for en gruppe spillere søndag. Bedste scenarie præmieres med en mini-Otto. Tør du stille op?

Opgaven er at skrive et scenarie, der opfylder en række praktiske og kreative begrænsninger:

- Man tilmelder sig ved at henvende sig i informationen, hvor man får reglerne udleveret
- Hver morgen kl 09.30 er der mulighed for at mødes og summe ideer
- Scenariet afleveres senest søndag kl 12.00
- Scenarierne prøvespilles søndag kl 14 - 18
- Hver deltager skal køre sit eget scenarie
- Vinderen kåres søndag kl 19
- Der er en mini-Otto til vinderen

- Input fra prøvespil vægter på lige fod med input fra dommerkomite

Praktiske begrænsninger

- Scenariet skal kunne spilles af 1 eller flere spillere på højst fire timer
- Scenariet skal afleveres på pdf eller i mindst to eksemplarer

Kreative begrænsninger

De kreative rammer kan være:

- Skal indeholde en række bestemte ord indenfor en af tre grupper
- Baseret på kendt/udleveret fiktion, f.eks. en sangtekst eller et skuespil
- En begrænsning på form, mekanik og virkemidler

Slægten

**[fusion investigation
drama supernatural]**

Af Lars Nøhr Andresen
*Gyser om en gruppe detektivers
sammenstød med naturen og gamle
kræfter.*

”Den tunge skikkelse vælter gennem underskoven. Grene bliver ramt hårdt af kødfulde skuldre og knækker under vægten af den fremstormende mongol. Han ænser ikke smerterne, men ansigtet er fortrukket i rædsel og forundret ekstase. Han falder om blandt de krogede træer og ser stjernerne mellem bladene og skriger, skriger, skriger ... og bliver hørt.”



En landsby. En gammel egeskov. Et behandlingshjem for mongoler. En afdeling af ProMedica. Gamle ruiner ved søen ... og endnu ældre hemmeligheder.

En københavnsk detektiv hyres til at finde sin ukendte og nu forsvundne mongolsøn og vender hjem til Jylland og Hald Ege med hele sit bureau i ryggen. Her bliver detektiverne sat på en svær opgave, hvor den moderne teknologi ikke er til meget hjælp, og hvor de mistænkte ikke altid opfører sig, som om man levede i 2015.

Om forfatteren

Lars Andresen har skrevet scenarier til Fastaval siden 1994, og fokuserer på karakterdrevne, klassiske scenarie med handling og drama. Han har skrevet et par Fusions-scenarier før ... og det er vist heller ikke første gang, at der har været mongoler med. Sådan er det, når man vokset op i Hald Ege, hvor der rent faktisk ligger et behandlingshjem for mongoler ... midt i den gamle egeskov.

Deltagere: 5 spillere og en spilleder.

Varighed: 5-6 timer

System: Fusions-setting uden system

Sprog: Dansk

Programsat: Tors 20-02 + lør 10-16



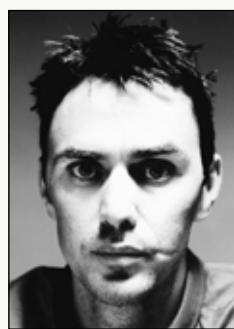
Flemming



Aksel



Anne Christine



Peter



Torben

Experimental

Spil, der bevæger sig udenfor de etablerede rammer for rollespil

Boxen

**[live impro dansk
spillelederløst]**

Af Jesper Lindhard.
"Plug 'n' Play" live. Spillerne får udleveret en brun papkasse med en kort stemningsbeskrivelse og nogle få effekter og skaber deres rolle ud fra det.

"Hvad sker der når forskellige folk som ikke kender hinanden, bliver fanget i samme rum?"

Boxen er et meget eksperimenterende "Plug 'n' Play" live, hvor vi leger med spillernes kreativitet låst i nogle faste rammer.

De fire brune papkasser, der kun af ydre er ens, som du får udleveret en af når du kommer ind i rummet. De indeholder hver en kort stemningsbeskrivelse og nogle få effekter med relation til karakteren. Så hvad du har i kassen og i hovedet, er hvad du har til at "kreere" din karakter, ud fra på 15-20 minutter. I Boxen gør vi meget ud af effekterne, så vi håber at du vil gøre meget ud af historien og din karakter!

Om forfatterne

Fastavals über trucker (Jesper Lindhard) og østerskov's største og sejeste nørd (Jakob Eskildsen) har slået sig sammen.. i et eksperimenterende plug 'n' play live, hvilket er deres første, både sammen og alene, scenarier.

Deltagere: 4 spillere pr. hold
Tilmelding: Deltagerbetaling 15,-
Varighed: 2 timer
Programsat: Fre 10-18 (4 spil)

Poppenfest!

**[warhammer investigation porno
fantasy dansk]**

Af Henrik Vedholm.
Porno max - investigation-lite, i en middelalderlig fantasyramme. Spillerne er Slaaneshkultister.

En invitation fra Hertugen i Paarig Bergspitze. En tilforladelig almindelig konvolut udenpå, men foret med fræk lilla på indersiden. En sødlig parfumeret fest strømmer op i mine næsebor.

Jeg tager en dyb indsnusning, lukker øjnene og fantaserer om de udskejelser der findes i den snarlige fremtid. Jeg kan mærke blodtrykket stige i mit scepter. Så mange porte at åbne. Så mange grænser at bryde. Så meget moral at kassere. og alt for lidt tid. Men dette års Poppenfest skal blive mit livs klimaks. Et klimaks der skal forløse lyster og perversiteter i et orgie af rituel frigørelse og åbne porten til Slaanesh's herligheder.

Med et par brugte underbenklæder på hovedet, stive brystvorter og rejst "poppenstock", stirer jeg på mig selv i spejlet, som er plettet med tidligere "ud af kroppen oplevelser". Jeg er til det hele - kvinder, mænd, børn, dyr, tærter, voldtægt, stoffer... jeg er klar til Poppenfest!

Warhammer Poppenfest! er et bordrollespil med semi-live elementer, sat i en lille bjergby i Imperiet. Med et venligt piske-slag af slap-stick, inviteres du til at deltage i Slaanesh-kultens moralnedbrydende, perverse og grænseoverskridende univers, som er scenariets omdrejningspunkt. Historien vil blive drevet frem af et investigation-light plot.

Om forfatteren

Fastaval-forfatter-jomfru. Har spillet alverdens rollespil i godt 20 år. har deltaget på fastaval 4 gange. er læreruddannet og arbejder til dagligt med rollespil og historiefortælling.

Deltagere: 6 spillere og 1 spilleleder
Varighed: 4-5 timer
Sprog: Dansk.
Programsat: Tors 20-02 + søn 12-18

Happy Ends

[socialrealisme jeepform dansk svensk engelsk]

Af Tobias Wrigstad.

Positiv socialrealism. Happy Ends har fyra löst sammanflätade historier med fyra olika huvudpersoner. Varje historia går ut på att göra huvudpersonen lycklig och de andra tre spelarna skall hjälpas åt att "lyfta" huvudpersonen så mycket som möjligt.

Svensk foromtale

Jag behöver det här. Jag är hyfsat säker på att du också gör det. Alla gör det.

Det här är ett scenario om lyckliga slut, om hur glädje kan vara vackrare än ångest. Om hur lätt det är att göra någon glad, och hur svårt vi gör det för oss själva att göra det. Om att skapa någonting fantastiskt tillsammans. Om att bygga upp utan att rasera. Om hur jag inte måste dö för att du skall kunna leva.

Ett scenario om historier inuti historier. Om slut och avslut. Om hur slut kan vara vackra och varma. Om glädjetårar. Om sorg utan skuld.

Det är inte en komedi. Inte feel-good. Inte hjärntvätt. Inte ett relationsdrama.

Jag vill att du skall gå från det här scenariot och vara lycklig. Jag har ingen aning om hur länge eller hur mycket, men vi siktar så högt vi kan och tar det därifrån. Jag vet att ångest är så mycket finare, men kan vi inte bara glömma det en liten stund? Vi kan väl försöka vara lyckliga tillsammans? Det värsta som kan hända är att vi misslyckas.

För fyra spelare och en spelledare. Jeepform. Ett vanligt pass. Kom som du är.

UK Version

I need this. I'm willing to bet you do too. We all need this.

This game is about happy ends, about how happiness can be as beautiful as malaise. How easy it is to make someone glad, but how hard we make it for ourselves to do so. It is about creating something awesome together. About building a story without tearing it down. About how I don't have to die for you to live.

A game of stories within stories. About things coming to an end. And how ends can be beautiful and warm. About happy tears. And about sadness without guilt.

It is not comedy. It is not feel-good. It is not brain-wash. Not about relationships.

I want you to go from this game and be happy. I don't know for how long, but lets aim for the stars and take it from there. I know anxiety is artier, but let me convince you to forget that for a while. Let us try to be happy together. The worst thing that can happen is we fail.

For four players and one GM. Jeepform. Come as you are.

Om forfatteren

Tobias är en Svensk jeepformare bosatt i USA men sakta på väg tillbaka hem. Han behöver det här scenariot.

Deltagere: 4 spillere og en spilleleder.

Varighed: 4 timer.

Sprog: Jag planerar att ha materialet på Danska, Svenska och Engelska.

Programsat: Tors 14-18 + lør 12-16

Raven - claw and beak

[english teddybjoern]

Af Tomas HV Mørkrød.

Slagt din teddybamse (på norsk).

Dette spillet lar oss leke med de mørkeste sider av oss selv, i en lek med våre nærmeste (de andre spillerne), en skarp kniv (holdes av Fastaval-arrangørene) og en teddybjørn (for å delta må man medbringe sin egen teddybjørn). Som tittelen på spillet antyder; klo og nebb, lever teddybjørner farlig i dette spillet. Reglene sier faktisk at spillet fortset-

ter til alle spillernes teddybjørner er døde. Ta med en teddybjørn, men vær klar til å virkelig DREPE den i spillet!

Tilmelding: Nej. Hver spiller møder op medbringende en teddybamse

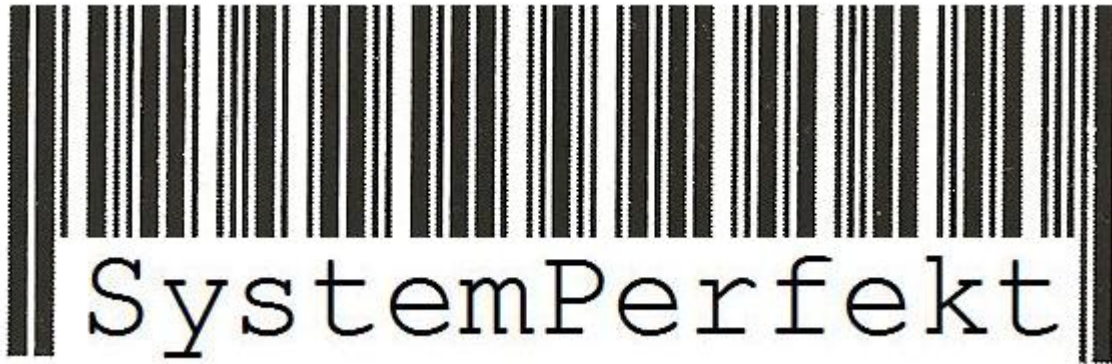
Deltagere: 3-5 spillere pr. lokale.

Varighed: 1 - 3 timer.

Materialer: Til hvert hold: En skarp kniv og et spækbræt.

Sprog: Kan spilles på dansk og/eller engelsk. Materialet er på engelsk.

Programsat: Fre 16-18



Mennesket overladt til sin egen individualisme er egoistisk og destruktiv. Mennesket frigjort af sin identitet og individualitet, er nu fri til at indgå i et lige og harmonisk fællesskab, hvor ingen skiller sig ud, og ingen rager op. Et sådan system vil være produktivt og sikkert, det perfekte system for menneskets overlevelse, et SystemPerfekt.

Til alle borgere:

Identiteten er farlig

Alle vores samfunds problemer kommer fra menneskets identitet.

For at løse den nuværende krise er identiteten derfor fjernet.

For at sikre alles fortsatte velvære, skal alle overholde nævnte regler.

Husk altid:

Identiteten er fjenden

Ensheden er vores eneste frelse

Med øjeblikkelig virkning, træder følgende regler i kraft:

1. Alle skal være iført de udleverede dragter.
2. Navne afskaffes.
3. Ingen personlige ejendele må medtages.
4. Det er ikke tilladt at forlade lokalet før yderligere instrukser.
5. Alle ritualer skal udføres på de angivne tidspunkter.
6. Angivne pligter skal udføres på angivne tidspunkter.

Dette scenarie leger med menneskets forståelse af identitet, ved netop at fjerne den.

16 mennesker sidder i et rum, deres identiteter er fjernet, og kun få sølle brudstykker er tilbage: nogle få minder om dem selv, og enkelte hold-

ninger til de andre i rummet.

Men de kan ikke huske, hvorfor de har de holdninger og tanker, de ved ikke, hvorfor de er i dette rum, andet end at det er for deres egen sikkerhed.

Der kommer intet udefra, de har kun sig selv og hinanden til at få svar på de mange presserende spørgsmål: Hvem er jeg? Hvorfor er jeg her? Hvad er der sket? Og hvad vil jeg gøre ved det?

Dette er et scenarie, som lægger et stort ansvar i hænderne på spillerne. Der findes ingen ægte sandhed andet end den, spillerne selv rollespiller sig frem til.

Dette er et scenarie for de spillere, som kan lide at have en stor indflydelse på deres rolle og historien.

Dette er et scenarie for dem, som mener, at essensen i rollespil er, i fællesskab med sine medspillere, at skabe en medrivende historie og verden.

Om scenariet:

Et live for mellem 9 og 16 personer.

Varigheden er meget op til spillerne, dog gør nogle regler, at det maks. kan vare seks timer. Der er simple kostume krav (det mest, simple, kedelige, hvide eller grå tøj du kan finde), og spillerne vil få tilsendt informationer om scenariet inden spilstart

Eneste forberedelse er at læse den tilsendte tekst, lære enkelte ting udenad (to korte ritualer og enkelte replikker) og skrive spørgsmål til forfatteren, hvis man har nogen.

Grundet udgifter til rekvisitter, vil det koste lidt ekstra at deltage

Programsat: Fre 10-16

Three

[live short english]

Af Pierpaolo Zoffoli.

Three is a short role-playing live game for three people. They are stucked in a prison. They know each other. They have to find their way out...

You are secluded in a prison since a few hours. You have been alone, in silence in your cell for some time. Suddenly a man voice speaks to you. He doesn't tell you why you are there, just how to get out. Each one of you is in a single cell provided with a phone and a lever. With the first one you can call other prisoners, one at a time and for no more than 3 minutes. The second one is your way out. At the end of the time you will hear a bell ring. After that you'll have to decide rather to pull the lever or not. Depending on the combination of levers pulled there will be a different result:

- If only one of you pull the lever, the trapdoor below she/him will open and s/he will fall and die. The other two prisoners will be free.
- If just two of you pull their levers at the same time, the two trapdoors below them will open and they'll

both die. The remaining prisoner will be free.

- If all of you will pull your levers at the same time, one door will open randomly and one of you will be free. S/he'll have the chance to open just one of the other doors. The remaining prisoner will die.
- If none of you will pull his lever, you all die.

Om forfatteren

I'm 26, studying literature and cinema; I perform improvisationl theater and I'm trying to finish my first novel. My favourite colour is blue and I love Counting Crows songs.

Deltagere: 2 mænd og en kvinde eller 2 kvinder og en mand pr. hold. Samt en spilleleder.

Varighed: Op til 2 timer.

Materialer: Spilleleder bør have et ur. Spillerne kan evt. benytte deres egne mobiltelefoner under spillet. Sprog: Materialet er på engelsk. Kan spilles på dansk eller engelsk.

Programsat: Tors 14-16 + fre 14-16 + lør 14-16

Få en Ottovinder med hjem

Kender du det: Fastaval er ved at være slut og alle går og taler om det der fede scenarie, du ikke spillede, men som vandt alle de seje Ottoer. Nu er løsningen her for dig, der vil have Otto-garanti: Søndag aften køres en Ottovinder igen.

Meld dig som spilleleder og få en Otto-vinder med hjem. Du kan frit vælge, hvilket af de Otto-vindende scenarier, du vil køre, efter at de gyldne pingviner er blevet fordelt.

Imperiet

**warhammer fantasy intrigue
drama novellescenarie antologi
dansk**

Arrangeret af Johannes Busted Larsen
Novellescenarier til Imperiets provinser.

Med bidrag fra Lars Kaos Andresen, Anders Frost Bertelsen, Morten Greis, Frederik J. Jensen, Olle Jonsson, Claus Kliplev, Johannes Busted Larsen, Thais Munk, Kristian Nørgaard, Søren Tange Rasmussen, Kristoffer Rudkær, Martin Svendsen & René Toft.

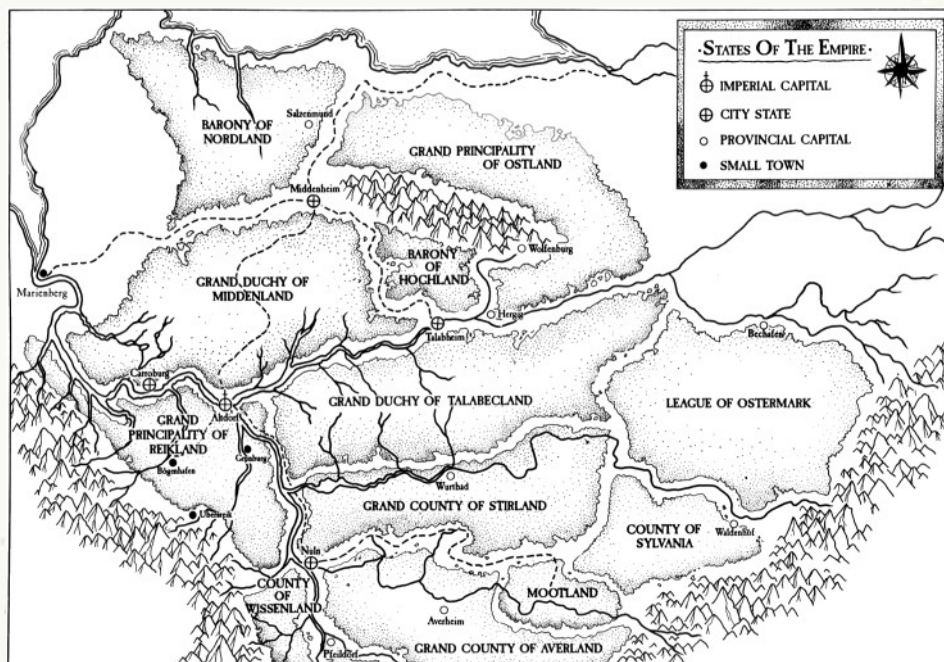
Sigmars Imperie er stort. Det strækker sig over 10 provinser, der hver har deres historie at fortælle. I Imperiet kan man kæmpe imod drabelige mutanter, orker og rottemænd.

I Imperiet bliver man lokket til at fare vild i beruselse, den kriminelle underverden eller skovens dyb.

I Imperiet kan man drage ud og komme hjem igen, uden at forlade Imperiet af den grund. I Imperiet fortabes man både i landskabet, menneskene og sig selv.

9 forfattere skriver hver en rollespilsnovelle til hver deres provins eller storby. 5 spillere spiller et par af disse novellescenarier efter eget valg. Hver forfatter har valgt en provins, som novellen tager udgangspunkt i og er lige så forskellige som forfatterne og provinserne er. Warhammernovellesamlingen er på den måde et scenarie man kan vende tilbage til flere gange.

Deltagere: 4 spillere og en spilleleder
Spiltid: 4-6 timer i alt, 1-3 timer pr. novelle.
Genre: Fra fantasy over intrigue til drama.
System: Nogle noveller bruger WHFRPG, andre bruger regler designet til novellen.
Sprog: Dansk
Programsat: Tors 12-18 + fre 12-18 + søn 12-18



Comedy

Spil, der drives frem af humor og morskab

Aftenstjerner

[noirkomedie tragikomisk coen dansk 1930erne]

Af Mikkel Bækgaard

Noirkomedie a la Coen-brødrene, hvor tre desperate natklubejere kommer længere og længere ud i tragikomiske situationer. To spillere står for at drive hovedpersonerne længere og længere ud med magt og vold.

New York, julen 1934, lidt vest for Broadway
Tænk, at tvillinger kan være så forskellige. To mænd i hver sin stol. I hver sin ende af rummet. Blod på samvitigheden. Med Daddys vrede hængende over dem. Kun holdt sammen af en kvindes vilje til at rette op på det hele. Tænk, at det kan gå så galt.

Det hele starter ellers godt. Juleaften med sne i gaderne, julejazz i radioen og et håb om, at nu skal det endelig gå godt. Det handler om natklubben The Evening Star, om de to ejere, deres sekretær, deres gamle, sentimentale far, en skuespilsforfatter med bagtanker og hel del andre. Dertil kommer Broadway, teaterdrømme og en særegen forfører. Men når der kommer penge, løfter og familier i vejen ... ja ... så må det jo gå galt.

Aftenstjerner er en tragikomisk noirfortælling for fem spillere og en spilleder. Rammerne er både faste og løse på samme tid. Tre spiller tvillingerne og deres sekretær, mens de sidste to spiller biroller og påvirker historien i et islat New York.

Tænk Coen Brødrene, bigbands og falmende julestjerner. Så er du på rette vej.

Om forfatteren

Mikkel har skrevet scenarier siden sin første Fastaval i 1997. Startede med det elendige Pentagonia og siden er det heldigvis gået fremad. Mikkels produktion af scenarier omfatter titler som Løgstør, A Day in The Life, Kongemord, Svanevang og En Lærke Lettede. Når Mikkel ikke skriver rollespil er han en habil fritidsskok, der hårdnakket hævder, at han laver en langt bedre spaghetti bolognese end Henrik Garde.

Hjemmeside: mikkelbaekgaard.dk/blog/?cat=15

Tilmelding: Ja, som spiller og som spilleder.

Deltagere: 5 spillere og en spilleder

Varighed: Ca. 4 timer

Sprog: Dansk

Programsat: Ons 22-02 + fre 22-02

Eventyrvogterne

[action humor eventyr tidsrejser tidsparadokser dværge grab-and-play dansk]

Af Kasper Lapp.

De syv små dværge rejser i tiden og løser opgaver for Merlin. Fra scenariemarathon 2008.

"Eventyrvogterne er et knaldgodt scenarie om nogle rigtig brave små fyre – nemlig os – der skal klare skærene for Merlin. Det er noget med at der er gået kuk i nogle eventyr. Men den skal vi nok klare!"

Lystig

"Eventyrvogterne spilles efter et aldeles nyt og interessant system, som i al sin enkelthed går ud på, at deltagerne, som i antal kan være fra 2 til 7, men på Fastaval bestræbes at være 4-5, og det kan både være kvinder og mænd, eller drenge og piger for den sags skyld, da der naturligvis ikke skal diskrimineres efter alder, hvilket ville være særdeles uhøfligt, i fællesskab spiller de 7 dværge, dvs. os, og med os mener jeg Lystig, Gnavpot, Dumpe, Prosit, Søvnig, Flovmand samt undertegnede, efter simpelt og elegant system, der lyder det udenlandske navn Grab-and-Play – givetvis fordi dette giver det en aura af professionalisme og smarthed og i øvrigt lyder bedre end Grib-og-Spil."

Brille

"Hvis du hadede "Time Bandits", "Shrek" og "Back to the Future" lige så meget som jeg, vil du helt sikkert også hade Eventyrvogterne. Føj!"

Gnavpot

Om forfatteren

Kasper Lapp har deltaget på Fastaval siden 93 (med enkelte pauser), men har først nu fået taget sig sammen til at skrive et scenarie. Til gengæld er det al ventetiden værd (håber han).

Deltagere: 5 spillere og en spilleder

Varighed: Cirka 3 timer.

Sprog: Dansk.

Programsat: Ons 20-24 + fre 10-12

Baron Munchausen

**[fortællespil munchausen
dansk cafespil]**

Af Karl Friedrich Hieronymus, Freiherr von Münchhausen.

I særdeleshed egnet for bedre gentlemen af ædel byrd. Baron Munchausen er kendt i vide kredse for sine fantastiske og overraskende rejsebeskrivelser, genfortalt for deres usandsynlighed men ikke desto mindre baseret på sandfærdige hændelser oplevet af baronen selv. Fastaval er beæret over at baronen igen i år har valgt at lægge vejen forbi og øse af sine erfaringer. Vi har undskyldt og beklaget meget overfor baronen for den utilstedelige opførsel blandt en af Fastavals gæster sidste år, der antydede, at baronens fortælling om dengang, han egenhændigt besejrede den hele tyrkiske hær med en osthøvl og en muggen drue, var pure opsind og løgn fra ende til anden.

Tilmelding: Ingen forhåndstilmelding - man dukker bare op i cafeen ved spilstart

Deltagere: 3 - 20.

Varighed: 1 time.

Sprog: Forklares og spilles på dansk.

Programsat: Ons 24-02 + tors 24-02 + fre 24-02



Reservoir Elves

**[D&D-light elvere tarantino fantasy
dansk]**

Af Kristian Bach Petersen.

Et D&D Fantarantino cool-nerd actiondrama med monologer, klichéer og afskårne elverører.

I et af Waterdeeps utallige slumkvarterer høres en halflings hvinende stemme, den bliver brat stoppet af en halvorks grove røst. Stemmerne strømmer sammen med lyset fra fakler og en gigantisk kamin ud gennem døren fra The Fiery Flagon og oplyser kortvarigt de overfyldte rendestene. - Så smækker Manden døren efter sig, lyset og stemmerne svinder bort. I et hjørne sidder fem elvere med ar på sjæl og krop. Manden kommer hen til bordet med seks store krus.

"Ok, folkens. Lad os få det formelle ud af verden først. For jeres egen sikkerheds skyld får I kaldenavne, så I har noget at bruge under jobbet, men samtidig ikke kan stikke hinanden, hvis en eller flere af jer skulle blive snuppet af byvægten. Hvis I ikke kender hinandens navne, kan alverdens tortur og scrying spells ikke hjælpe vægten med at finde jer. Af samme grund bør I holde jer fra at snakke om personlige ting; venner, familie og hvor I kommer fra. Det er sgu også lige meget hvilken skov I er kommet ud af" Den sporadiske latter fra de 5 elvere bliver opslugt af larmen fra kroen.

"Så I er fra nu af: Mr Platinum, Mr Gold, Mr Electrum, Mr Silver og Mr Kobber."

"Hvorfor skal jeg være Mr Kobber? Det er sgu ikke et særlig sejt navn"

"og hvad med Mr Electrum, det er jo ikke engang et rigtigt metal, det er jo en blanding af guld og s..."

"...Det er fandeme, fordi du er en halvøver! Hvis I ikke kan lide jeres døknævne, kan I sgu skride her og nu. Det her er ikke afstemning i et løv for gnomillusionister"

"Hvorfor kan vi ikke bare vælge vores egne navne?"

"For så sidder der 5 elvere og skændes om, hvem der skal være Mr Mithril. Siden de ikke kender hinanden, så er der ikke nogen, der vil give sig, og man kommer aldrig videre."

"Ok ok, ta' det roligt Jobe. Så er jeg Mr Kobber, sådan skal det heller ikke være..."

Om forfatteren

28 år, medlem af forfatterkollektivet Jesus Bar Mitzvah, og scenariedebuterer her på sin fjortende Fastaval. Eksilårhusianer i København, med hjemstavn i det fynske. Kort sagt, en rollespillende verdensmand. Er til indierock, ikke indiespil, men ejer faktisk Dogs In The Vineyard. Hvis jeg skulle snave med en Ottovinder, måtte det nok blive Mads Møller.

Deltagere: 5 spillere og en spilleleder

Varighed: Forventet 4-5 timer

Sprog: Dansk

Programsat: Tors 20-02 + lør 10-16

Den sande historie

[komedie fastaval satire bunker dansk]

Af Julius Larsen Seerup og Katrine.
Humoristisk propagandascenarie, hvor spillerne sidder i bunkerens og forsøger at lave Fastaval.

Solen står op bag de gule murstensbygninger og lader sine forårssvage stråler bade parkeringspladsen i svagt lys og bløde skygger. Et par fugle som ikke lader sig skræmme af den stædige morgenkulde, lader forsigtigt et par toner sprede sig blandt bilernes larm.

Inde i en af de store kolde murstensbygninger ligger en idrætshal øde hen. Hallen er fyldt med borde og stole, og i hjørnet står der kasser med chips og sodavand. Et par personer, som stædigt har nægtet at gå i seng aftenen før, ligger og snorker hen over bordene som flyder med papir og halvt pakkede brætspil.

En person rejser sig træt fra et bord i hjørnet og kigger ned på sine fire kammerater og kollegaer som sover på, under og ved siden af bordet, i en bunke af papir. Et par tomme kaffekopper står som tavst vidnesbyrd på den kamp de havde mod søvnen. Pludselig høres der en lyd fra walkie-talkien som ligger på bordet. Personen sukker og samler den op, trykker på en knap og siger: "Gentag, skifter" En stemme, forvrænget af walkie-talkien, høres nu klart og tydeligt: "Dirtbusters er vågnet! De har kidnappet info-bossen! Send straks forstærkninger!" Personen i idrætshallen reagerer med det samme. Han vækker sine kammerater, og sammen styrter de ud for at løse krisen der lige er opstået. En ny dag er oprundet for Bunkerens på Fastaval.

Den Sande Historie er et scenarie skrevet på, om og til Fastaval. Med udgangspunkt i de daglige kvaler

som Bunkerens årligt må udholde, og de nærmest absurde situationer der kan opstå på Fastaval, prøver scenariet at fortælle den sande historie om Fastaval. Hvad der foregår bag kulisserne, hvor krige raser, alliancer smedes og brydes, hvor tårer og latter fylder hver en time og hvor det eneste et ærligt bunker-medlem kan regne med, er dette: Der er altid endnu et problem der skal løses!

Den Sande Historie er semi-live, og bruger nogle få elementer fra teatersport. Det er desuden et humoristisk propagandascenarie, som er lavet til at blive misforstået og grinet ad. I løbet af spillet vil spillerne blive udsat for forskellige situationer som et bunkermedlem lige pludselig kan befinde sig i, og må ud fra sin egen sunde fornuft (eller mangel på samme) løse situationen så godt som muligt. Scenariet kan spilles af både erfarne rollespillere og folk som ikke har haft store erfaringer med det. Det er ikke nødvendigt med et stort kendskab til Fastaval, men jo mere man ved, jo sjovere er det.

Hvis du har spørgsmål med hensyn til scenariet eller er i tvivl om du vil være spilleleder for scenariet, så skriv endelig til Julius på muffin-tha-god@hotmail.com

Om forfatterne

Katrine og Julius har begge gået på rollespilsefterskolen Østerskov Efterskole på 1. årgang. Her fik de begge to et bredt kendskab til rollespil og til rollespilsmiljøet, og lærte desuden Fastaval at kende. Katrine er med i bunkerens til Fastaval og Julius har stor erfaring med at være spilleleder. Da Katrine pludselig kom til Julius med idéen om at skrive et promotionsscenarie til Fastaval, var de begge to hooked på idéen, og begyndte straks at kreere deres mesterværk.

Deltagere: 5 spillere og en spilleleder.

Varighed: 3-3½ time.

Sprog: Dansk

Programsat: Tors 10-14 + fre 14-18

For mere comedy, se også:

Fat Man Down
Fem4
Kreativ Klasse
Poppenfest

Close to home

Spil, der tager emner fra hverdagen under lup.

Fat Man Down

**[Jeepform fedme
chokolade dansk
english]**

Af Frederik Berg Østergård
*Spillet tager konstruktionen 'fedme'
op til debat.*

Han var fed. Ikke bare overvægtig, men fed. For meget mad og cola. Chokolade. Flink, men fed. Havde engang et job. En kæreste. Men det var hårdt. Tænkte på at ændre sig. Begynde forfra. Stoppe. Han havde lige været syg. Næsten rask igen. Ikke helt rask, men næsten. Det går ikke væk af sig selv. Han er stadig fed. Et tragikomisk rollespil om en mand der kunne blive, men mest af alt blev væk. Jeepform.

He was fat. Not just overweight, but fat. Too much food and Pepsi. Chocolate. Nice, but fat. Once had a job. A girlfriend. But it was hard. Thought about changing himself. Begin anew. Stop. He had just been ill. He's almost well again. Not entirely well, but almost. It does not go away by itself. He's still fat. A tragicomic game about a man who could be, but most of all became lost. Jeepform. Game material available in English as well as Danish.

Deltagere: 5-6 spillere og en spiller pr. lokale.
Varighed: 4 timer.
Sprog: Kan spilles på dansk og/eller engelsk.
Programsat: Tors 10-14 + fre 20-24

Români

[live immigranter dansk english]

Af Andrea Castellani og Anca Burescu.
A character-centered, discourse-heavy freeform larp for eight participants, playing 25-30 year old Romanian immigrants in Italy.

We're doing bad in Romania. At least, some people are: those who have to fight, alone, to win their future. I'm talking about those people whose parents had only one, safe, lifelong job, paid by the state. So we, their children, grew up learning to live a quiet life along a well-established path, leading to the bright future that the system promised to us. This safety could be possible only while the system artificially maintained it; but when the system ceased to exist, we were lost. In my family there was only one person living free and happy: my grandfather, who never worked for a system, never believed in an idea which wasn't his own. He was the richest of us all.

We've chosen Italy to build another life, from scratch.

Om forfatterne

Andrea Castellani has been, kind of, "larping" for almost all of his 33 years, but he realized what he was doing only in 2001. Since then, he has written and/or translated several larp scenarios with various lengths and styles, adapted and revised too many scenarios to be counted, and organized several runs of all the former and more. Moreover, he has reportedly founded the larping branches for two local gaming societies in Milan and in Trieste. Andrea advocates a deeper integration of Italian larpers between themselves and with their fellow larpers abroad, and he is one of a few Italian larpwrights who love saltlakrids. Surprisingly enough, people usually consider him a zoologist, just because he earns his daily bread as such.

Anca Burescu was born in the Romanian part of Bukovina 27 years ago, and she has been living in the outskirts of Rome for 3 years. She likes nature and silence, she is meditative, quiet and generally peaceful, but when she gets angry, she smashes faces; when it's a matter of education and respect, she just spares words. She likes music in general but she prefers soft rock; she feels comfortable in black, white and green, and she loves walking. She admires simplicity and modesty, and she ignores who sounds stupid out loud. Anca believes in Good - some people call it God... whatever its name is, she is looking for it.

Deltagere: 8 spillere og 1 spilleleder **Varighed:** 3-4 timer.
Sprog: Materialet er på engelsk. Kan spilles på dansk.
Programsat: Lør 12-16

Kreativ klasse

[komedie bryllup dansk Absurth-produktion drama]

Af Klaus Meier Olsen

Komediedrama om tre venner i slutningen af tyverne i dagene op til den enes bryllup, hvor de for alvor kæmper med at acceptere, at deres liv er ved at forandre sig. Scenariet svæver mellem deres fortid som drengerøve og deres fremtid som pæne etablerede voksne.

Melodi: "Jeg en gård mig bygge vil"

1. vers

*Vi havd' piger i hver havn
Livet gik fra favn til favn
Telefonen fuld af numre
SMS'er der var lumre
Kradsemærker, hård anal
Man var sgu en fandens karl*

2. vers

*Nu er mandehørm profant
Vi ser chick flick med Hugh Grant
Køber blomster, chokolade
Kysser blidt, undgår ballade
Man er sat med samme heks
Lever kun for onsdagssex*

Rundt om dem ligger et hundrede og tyve eksemplarer af sangen sirligt rullet sammen. Sangskjuleren er et mesterværk i sig selv, bygget op af artikler om deres konsulentfirma fra Børsen og Euroman og holdt sammen af snildt anbragte stykker af ståltråd.
"Tror du, at vi kan tillade os at synge den? Det er jo hans bryllup for fanden!"

Kreativ klasse handler om tre unge mænd i slutningen af tyverne. Scenariet følger dem i dagene op til den enes bryllup. Følger deres balancegang mellem deres fortid som drengerøve og deres fremtid som respektable samfundsborgere.

Kreativ klasse er en komedie. En række pinlige optrin, der opstår når man hverken passer ind i sin fortid eller sin fremtid. Men Kreativ klasse er også et drama. Her er ingen tegneseriefiktioner. Det er rigtige mennesker. Meningsfulde konflikter. Så selvom hovedpersonerne er ynkelige, hjælper det at kunne genkende deres problemer med at blive voksne.

Om forfatteren

Klaus Meier Olsen er en ung mand i slutningen af midttyverne, der gerne vil lave noget med mennesker eller medier. Til dagligt læser han Psykologi og Kultur- og Sprogødestudier på RUC og arbejder med at lave læringsspil på Dansk Pædagogisk Universitet.

I rollespilmiljøet er han mest kendt for de Ottovindende scenarier Før høsten, Guernica og Et Lystspil. Klaus har desuden et fuldstændigt ufortjent rygte for at være ulideligt selvoptaget og arrogant.

Klaus er medlem af forfattergruppen Absurth. Desuden skal han giftes til sommer, men fniser stadig over ordet "pung", så helt voksen er han ikke.

Deltagere: 5 spillere og en spilleleder. Tre af spillerne spiller de tre hovedroller og de to andre spiller diverse biroller og hjælper spillelederen med at skabe scenariets fortælling.

Varighed: 4-5 timer

Sprog: Dansk.

Programsat: Tors 12-18 + fre 20-02

Under my Skin

live drama english jeepform

Af Emily Care Boss.

Jeepform på amerikansk.

I Under My Skin kommer begreber som passion, troskab og hemmelige forelskelser under kærlig behandling, da en gruppe venner, bestående af både fasttømrede par og singler, mødes. Hverdagen har slidt på de eksisterende parforhold og nye spirende forelskelser ser dagens lys og både partnere og

elskere må se deres frygt og jalousi i øjnene. Passionerne raser og forholdene må briste eller bære under presset. Deltagerne i dette scenarie får muligheden for at få forskellige fortolkninger af kærlighed og parforhold ind under huden.

Scenariet kræver ingen forberedelse for spilleren, men til gengæld en hvis modenhed.

Web: blackgreengames.com/ums.html

Deltagere: 4-8 spillere og en spilleleder

Sprog: Materialet er på engelsk men kan spilles på dansk eller engelsk.

Programsat: Fre 20-02

Perker

[knivstikkeri dansk drama]

Af Stefan Lægteskov og Troels Bording
Et knivstikkeri ved McDonalds i Odense er udgangspunktet for en historie om to indvandrerdrengene. Hvem er offer? Hvem er skyldig? Hvem har skylden? Hvem får skylden?

Scenariet tager udgangspunkt i forskellen på folks holdninger og deres personlighed, og hvad der sker når de to clasher. Det er et socialrealistisk hverdagsdrama, Historien har sin begyndelse i en voldshandling i Odense. Spillerne spiller karakterer, der er blevet indblandet i sagen på den ene eller anden måde. Karaktererne har en fast kerne, men der er også valgfrihed i deres opbygning. Strukturen er korte scener, hvor et forskelligt antal af spillerne spiller deres hovedrolle eller bipersoner. Til sidst i scenariet er en scene, hvor alle karakterer er med, og hvor det skal afgøres, hvordan historien ender ud fra de tidligere scener. Spillederrollen er flydende, dog er scenariestrukturen fast og enkel at gå til.

Om forfatterne

Stefan Lægteskov Det er fjerde gang jeg nu forsøger mig med et fastvalscenarie, denne gang allieret med en fellow odenseaner. Endnu engang har jeg valgt det hverdagsnære drama som udgangspunkt. Det er alt for sjældent man får afløb for det til hverdag. 29, med hele livet bag mig. Det

eneste jeg har i fremtiden er mere rollespil... Troels Bording I'm actively trying to lose weight. Jeg er en overvægtig rollespiller, What a cliché, men ikke på den klamme alt for meget "jeg spiller magic"agtige måde. ikke at der er noget i vejen med at spille magic, jeg synes bare de er nogen tossehoveder....this sketch is getting too silly. 26 år, glad for rolle, for drama og consolspil, men er ikke så vild med battleboards, mere det systemlette drama. Så jeg er også hoppet med på indiebølgen. Jeg er så scenariejomfru, men glæder mig vildt til rigdommen og berømmelsen.

Varighed: ca. 3 til 4 timer

Sprog: Dansk.

Programsat: Ons 20-24 + fre 10-14

Fem4

[feminisme humor satire systemløst dansk]

Af S. Laursen

4 feminister, et storcenter i fuld juleudrustning og en afsindig patriarkalsk plan om at korrumpere en hel generation af små uskyldige børn... og nåh ja... så er der selvfølgelig også et par skvat af et par hankønsvæsner. Det bliver en dag hverken kvinderne, deres mænd og børn eller de andre i shoppingcentret vil glemme lige med det samme.

Kodeordet for dette scenarie er satire. Det er satire over feminisme, kønsroller, julepanik og meget mere. Dette systemløse scenarie er ideelt for 4 spillere og en spilleleder.

OBS: Den enkelte spiller vil blive sat til at spille mere en én rolle. - Julie B, spiltester

Deltagere: 4 spillere og en spilleleder

Varighed: 4 timer.

Sprog: Dansk

Programsat: Tors 14-18 + fre 14-18

Ind i rollen

Scenarier med fokus på indlevelse i rollen

Against the Night

[live sci-fi drama indlevelse english]

Af Nathan Hook.

Using the setting of the Babylon 5 series, the character are a group of civilian and earthforce pilots gathered together on the eve of an announcement as the Minbari fleet advances on Earth.

Humanity was flushed with success after winning its first interstellar war sixteen years ago. Three years ago the human race had first contact with another alien race, known as the Minbari. It went badly wrong, and humanity found itself at war with a technically more advanced foe. It's no secret the Earth Alliance has been losing the war, and losing badly.

Today a call has gone out for everyone able to fly a ship to report to a muster station. Whether of your own choosing or not, you ended up there. From there you've been moved out to near a military airfield and told to wait pending an announcement that should come in an hour or two.

Against the Night is a discourse-strong freeform larp, dealing with strong emotions and themes of conflict and sacrifice. It uses the setting of the Babylon 5 TV Series and tabletop RPG. However, no in-depth knowledge of the setting is required to play. No special costume or props are required.

Deltagere: 9 spillere og en organisator.

Varighed: 2 timer.

Sprog: Materialet er på engelsk og kan spilles på dansk eller engelsk.

Programsat: Ons 20-22 + fre 20-22

And Not to Yield

[live faerie ars_magica english indlevelse]

Af Nathan Hook.

Using the mythic 13th century Europe of Ars Magica (without the complex rules), the game is about characters who have stumbled into faerie.

We lay our scene in mythic Europe - middle ages europe where the myths are true. Dragons slumber in caves, faeries sour the milk, kings rule by divine right, and wizard wield the art of magic. Two separate Magi and their trusted companions are both questing for magical power. In the process their stumble into a faerie realm and meet the inhabitants. The question is whether they will find a way to leave, or perhaps, do they really want to?

And Not to Yield is a discourse-strong freeform larp, dealing with theme of desire. It uses the setting of the Ars Magica tabletop RPG. No in-depth knowledge of the setting is required to play, but very general knowledge of folk lore and myth is useful. No special costume or props are required.

Web: liveforum.dk/kp07book/lifelike_hook.pdf

Deltagere: 9 spillere og en organisator

Varighed: 2 timer.

Sprog: Materialet er på engelsk og kan spilles på dansk eller engelsk.

Programsat: Tors 20-22 + lør 10-12

For mere indlevelse, se også:

Happy Hour
Romani
SystemPerfekt
Under my skin

Happy Hour

[live dansk improv spillederløest]

Af Andrea Castellani.

An improv-larp by Andrea Castellani, from the concept of "13 til Bords" by Kristin Hammerås and Solveig Askim Malvik.

Happy Hour is an improv-larp for eight players, adhering to the Dogma 99 Manifesto (<http://fate.laiv.org/dogme99>). This larp has been created along the lines of "13 til Bords", the first Dogma larp and maybe the simplest larp ever.

Every player receives a firm's organigramme, where he/she will find all the characters' names, jobs and years spent working for the firm, along with the firm's organizational chart. Then every player chooses one of the ten ID badges (so there will be two badges left), where he/she will find his/her character's name and job. At the beginning only these informations are available; all the rest is improvised from scratch during the after-work drink which makes the larp's setting. Simply, an information becomes true in the moment when a character mentions it.

Have fun! Accept the other players' ideas, and develop them! Say yes! There are no limits in this improvisation,

except for the names, the jobs, the years in service, and the organigramme. Nothing you can say or do is wrong. It's sufficient to avoid entering contradictory informations.

Om forfatteren

Andrea Castellani has been, kind of, "larping" for almost all of his 33 years, but he realized what he was doing only in 2001.

Since then, he has written and/or translated several larp scenarios with various lengths and styles, adapted and revised too many scenarios to be counted, and organized several runs of all the former and more. Moreover, he has reportedly founded the larping branches for two local gaming societies in Milan and in Trieste.

Andrea advocates a deeper integration of Italian larpers between themselves and with their fellow larpers abroad, and he is one of a few Italian larpwrights who love saltlakrids. Surprisingly enough, people usually consider him a zoologist, just because he earns his daily bread as such.

Deltagere: 8 spillere (ingen spilleder)

Varighed: 2 timer

Sprog: Dansk.

Programsat: Tors 16-18 + fre 16-18 + lør 16-18

... And Good Riddance

[indie postapokalypse english alone character psychology postapocalyptic alene karakter psykologisk dyb depression isolation foellessporno]

Af Malik Hyltoft

The last human being on the planet

Where did everybody go? Why not you?

You are alone with your own thoughts - locked up in your own head with no one to talk to, no one to share your life with and far too much world to go around. Your only companions are your memories of a past that makes little sense and your aspirations for a future that holds less promise.

"... and good riddance" is not a story about survival. It is emphatically about being alone. Only one character is in play at a time, all other players play inner voices or participate in flash backs.

The story is written within the system Apocalypse, which will be available to players prior to the game. Knowledge of the system is not imperative for participation.

All game materials are written in English. Sessions will be held in Danish to the extent that purely Danish speaking groups can be constructed. All other groups are expected to play in English.

Om forfatteren

Malik Hyltoft is one of the oldest trail blazers in Danish role-playing and larp with a running track of organizing and introducing new aspects into Danish role-playing dating back to 1982.

His first scenario for a convention was "The Golden Gate" at Spiltræf 1, 1985, and he has contributed 28 scenarios for Danish con's since then.

Currently Malik is co-head master of the larp-based school, Østerskov Efterskole in Northern Jutland, and is expected to open a new larp-based school, Efterskolen Elverskud on Zealand this coming summer.

Deltagere: 3 participants and a mediator

Varighed: 4-5 timer

Sprog: Materiale på engelsk, kan spilles på dansk

Programsat: Ons 22-02 + fre 10-14

Intet hjem - tusind stjerner

[live flygtning space_opera dansk bipersonrollespil science_fiction]

Af Regitze Illum.

Et livescenarie om at være flygtning i rummets store, tomme intet, spærret inde i en kasse og prisgivet menneskesmuglere, korrupte grænsepatruljer og dusørjægere. Space opera møder realisme. Et andet scenarie om at være en hjerteløs bureaukratisk grænsegendarm, der bare forsøger at få sit liv til at fungere. Og et tredje scenarie, hvor man som dusørjæger forsøger at opspore en berygtet terrorist og en berømt forsker, så man kan leve i sus og dus resten af sine dage.

Scenariet er et kompleks af tre individuelle scenarier, der flettes ind i hinanden. Deltagerne i "Intet hjem – Tusind stjerner" spiller live fra start til slut. Deltagerne i "Det er dyrt at leve" og "Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke" starter med at spille bordrollespil, med bipersonrollespil og visuelle hjælpemidler. Derefter går de over til at spille live (kostumer udleveres) i en scene, hvor de border et menneskesmuglerskib (i livescenariet), hvorefter de vender tilbage til bordet. For deltagerne i livescenariet giver det nogle virkelig velforberejede og in-character "NPC'er" at spille med.

For deltagerne i bordrollespillene kan det ses som en gæstestjerneoptræden i et andet scenarie eller en scene med utrolig mange "NPC'er" som baggrund for deres spil. Hvert scenaries historie er en afsluttet enhed i sig selv, og spillerne er selvfølgelig hovedpersonerne i lige den historie. De er bare på besøg i hinandens.

Intet hjem – Tusind stjerner

Vi er blevet lukket ind i dokken. Rumskibet er koblet til slusen, det er bulet med tydelige spor efter meteorer og reparationer. Besætningen går og kommer, de hilser på hinanden, lige udenfor luftslysen står nogle af dem og snakker med hinanden, de joker med hinanden, griner og ignorerer os. Menneskesmuglere. Der kommunikeres på dårligt intergalaktisk, og informationerne er få. Vi ved, at vi skal ud på en hård rejse, og at vi har betalt mange penge til til mennesker, vi ikke kender, mennesker vi nu lægger vores skæbne i hænderne på. Men vi kommer alle fra noget, der er værre.

Vi ved ikke, hvor længe rejsen vil tage. Ruten går tæt på meteorfelter og gennem usikre ormehuller – de

sikre ruter er ikke åbne for os. Vi håber på at nå frem til rumstationen KaorMC-14, på vejen til Kulturens sfære. Og at have penge nok tilbage til at nå videre derfra.

Nu genner de os sammen og ind i lastrummet. Et livescenarie om at være flygtning i rummets store, tomme intet, spærret inde i en kasse og prisgivet menneskesmuglere og korrupte grænsepatruljer. Og hvem ved, hvem de andre flygtninge egentlig er, og hvad de er flygtet fra? Generel information, kulturinfo og spørgeskema til brug for casting udsendes før Fastaval. Roller med kostume og effekter udleveres ved opstart, hvor der er planlagt workshops og indledende korte spil i familie- og kulturgrupper.

Genre: Science fiction, kulørt space opera

Antal spillere: 25-30

System: systemløst, live

Forventet varighed: Opstart 2 timer – spil 6 timer

Programsat: Tors 18-02



OBS: Du skal specificere, hvilket scenarie, du tilmelder dig!!

Intet hjem - tusind stjerner

[live flygtning space_opera dansk bipersonrollespil science_fiction]

Det er dyrt at leve

Besætningen på grænsepatrijleskibet G-15 sidder og hænger i baren "Den gyldne komet" i Sacki City rumhavn. Det er fyraften, og de burde være på vej hjem.... Løjtnant Kolon Tei prøver at lade være med at skæve til den skumlende sergent og tænker på, hvorfor verden er så helt anderledes, end hans far har fortalt ham. Hvad er der nu galt med pligt-opfyldenhed? Kan hans besætning virkelig finde på at give ham tæv - og kan han overhovedet klare det her job?

Sergent Piek Rydo stirrer ned i sin øl. Den lorte løjtnant. Sådan en skide hvalp! To menneskesmuglerskibe slap uantastet forbi dem denne uge, bare fordi idioten er sådan en skide regelrytter. Næh, havde han bare sin kommando tilbage, så skulle de se løjer!

Sacki er et godt sted at leve - hvis man har penge (og ikke er sekolter eller androide). Alt kan fås for penge, og intet kan fås uden. Så når man er en almindelig grænsegendarm med officerer, der også skal have deres, må man skaffe sig dem, hvor man kan. Du spiller et af besætningsmedlemmerne på G-15, der forsøger at skaffe sig til dagen og vejen. Det handler om et samfund, hvor magt er ret. Hvor man ikke tænker over at behandle fremmede mennesker som ting, i stedet for at behandle dem som andre levende mennesker.

Genre: Science fiction, bordrollespil + live

Antal spillere: 5

Forventet varighed: 3-4 timer

Programsat: Tors 18-22

Om forfatteren

For et års tid siden læste jeg en avisartikel om, hvordan flygtninge transporteres gennem Sahara, og jeg blev grebet af artiklens atmosfære af fare og håbløshed. Jeg blev ved med at tænke over historien og fik lyst til at omsætte den til et livescenarie, hvor man kunne trække på science fiction genren, men beholde den barske og virkelige kerne. Jeg har brugt elementer inspireret af bl.a. Ian Banks, Ursula K. Le Guin og andre science fiction forfattere. Livescenariet har været kørt på Hyggecon - det gav mange gode idéer til forbedringer, og nu har jeg tilføjet de to bordrollespil, der både skulle fungere i sig selv, og give en bedre oplevelse i livescenariet. Ellers er jeg 33 år, underviser på en sygeplejerskeuddannelse og spillede første gang rollespil i 1989, da jeg fik den danske oversættelse af Dungeons and Dragons i julegave.

OBS: Du skal specificere, hvilket scenarie, du tilmelder dig!!

Den Pan-Galaktiske

Sikkerhedsstyrke

Et hurtigt skib, hjerter af sten og rigeligt med våben, det er alt, hvad du behøver for at være dusørjæger. Deres forretning er lovlig - deres metoder er det ikke altid. De er kendt som PAGS, Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke. Cerberus er et MEGET hurtigt skib. Kaptajn Kello styrer med hård hånd sit udvalgte hold: der er snifferen Rio, ekspert i at liste hemmeligheder ud af folk, sandhedsekspernten Doc Rouge med de effektive kemikalier og skarpe genstande (hvis det skal være) og safetyen La Raga, ikke kendt for sine intellektuelle evner, men god at have ved sin side i en presset situation. Ingen af dem indeholder så vidt vides det mindste gran af næstekærlighed. Og våben? Ja, de har våben.

Sidste bulletin fra hovedkvarteret indeholdt nogle virkelige lækkerbidskener: en anarkistisk oprørsleder med en gigantisk pris på sit hoved, og en forsker, der har fundet på et eller andet fantastisk - mange penge værd. De skal bare fange en af de to, så ville de kunne købe hver deres ø på en tropisk planet og leve i komplet lediggang resten af livet.

Der er mange mennesker, der flytter sig rundt i galaksen. Hvor skal man begynde at lede?

Genre: Science fiction, investigation, bordrollespil + live

Antal spillere: 4

Forventet varighed: 3-4 timer

Programsat: Tors 22-02

Fortællinger på spil

Drama og fortælling sat på knivskarp formel

En ridders fortælling

[fortællescenarie ridder ære dansk]

Af Louise Frellsen.

Et fortællescenarie, hvor en ridder bliver konfronteret med en række gerninger fra sit liv.

Du knæler foran en ridder af Dragens Orden, der ber dig fremsige det kodeks, du for evigt skal følge, så længe du bærer titlen som ridder. Du bøjer dig, men taler med en klar stemme, der får den store smukke stensal til at runge af den stolthed, du føler ved at bære din ordens mærke.

"Jeg kæmper for mit land – min krop og sjæl tilhører hende." Almarnon er et smukt og frugtbart rige. Det har eksisteret i mange generationer og er bundet af traditioner. "Jeg kæmper for min herre – jeg adlyder ham, der er stoltere end jeg." Landet styres af en stærk og blomstrende adel bestående af højt uddannede og fremragende krigere. Den er skarpt inddelt efter titler og skrevne såvel som uskrevne regler. Magtkampene raser, men intrigerne er altid skjult – i hvert fald for de øjne, der ikke ønsker at se dem. "Jeg kæmper for de svage – ingen bøn skal gå uhørt, thi folket er landet, og landet er alt." Bønderne lever i armod, fordi de må give afkald på størstedelen af deres afgrøder for at opretholde adelen, der holder ydre fjender på afstand, men ikke bekæmper sulten og sygdommen. "Jeg kæmper for retfærdighed." Skæbnen har udvalgt de stærke til at blive født med titel og de svage til at være navnløse. Deres smerte er deres prøvelse, det der gør, at de kan blive bedre mennesker. "Æren er alt." Uden

din titel er du intet. "Ridderligheden er alt."

Du står i skyggen og holder din herres gamle sværd. Det blanke stål reflekterer dine trodsige øjne, som du dog sænker ærbødigt, når du kigger imod andre. Du ved, at et sådan forarbejdet sværd kunne brødføde dig og din familie måske resten af livet, ligeledes ved du, at dette eksemplar, nu indviet, for evigt skal stå ubrugt hen i hallerne på din herres fædrene borg. Du knytter din hånd, til dine knoer er hvide, og du bukker i tavs respekt, sådan som en velafrettet væbner bør.

Du lader køligt dit blik glide over menneskemængden. Fra din plads blandt de andre adelskvinder er det let for dig at se de to riddere, du skal skabe kontakt med. De ligner alle de andre tåbelige, arrogante mennesker, der lever for at følge deres regler, i deres fine, skinnende rustninger. Du ved ikke præcis, hvad din herre vil med dem, men det betyder intet, du har ikke noget valg. Du trækker hættten op og samler kappen om dig. Det eneste, der betyder noget er, at verden snart vil ændre sig.

En ridders fortælling er et fortællescenarie om ridderlighed og ære, og om hvordan sandheden kan have mange ansigter afhængigt af øjnene, der ser. To riddere skal gøre sig fortjent til titlen som ridder af Griffens Orden, men for at gøre det er de nødt til at møde den virkelige verden og opretholde deres tro på, at deres ridderlighed virkelig er alt.

Deltagere: 5 spillere og en spilleleder, der i høj grad er inkorporeret i historien.

Sprog: Dansk.

Programsat: Tors 10-14 + fre 20-24

Mouse Guard

indie mus helte english

Arrangør: Peter Dyring-Olsen.

Er du en ægte musebelt?

Du er en del af musenes værn mod en farlig verden, hvor oversvømmelser, hungersnød, rovdyr og interne stridigheder truer musenes eksistens. Sammen med din patrulje sendes du på opgaver rundt omkring i territorierne, og den modstand, du møder, er med til at afgøre, om du er en ægte helt.

MOUSE GUARD er baseret på David Petersens fantastiske og charmerende tegneserie af samme

navn. Spillet er lavet af ingen ringere end Luke Crane, manden bag både Burning Wheel og Burning Empires. Som spiller kræves der ingen forhåndsviden – regler og setting forklares.

Om forfatteren: Luke Crane er manden bag både Burning Wheel og Burning Empires.

Tilmelding: Ja, som spiller og som spilleleder - det forventes at spillede kender spillet.

Deltagere: En spilleleder og 3-4 spillere.

Varighed: 3 timer

Sprog: Spillet er på engelsk. Mouse Guard vil blive spillet på enten dansk eller engelsk.

Programsat: Lør 12-16

Dyst

[drama intrige ridderturnering dansk ensemble-scenarie]

Af Morten Hougaard, Kristoffer Rudkjær og Anders Frost Bertelsen.

Herolden sænkede det gule flag med den sorte løve. Tilskuerne hylede og klappede, mens de to riddere sporede deres stridshingste. Trav blev til gallop og turneringspladsen blev indhyllet i støv. De to kompetanter sænkede synkront deres lanser. I grevens loge rejste herskabet sig. Alle holdt vejret. Lyden af et skjold der splintres blev efterfulgt af den dumpe støj af metal der rammer jord. Sejrherreren stoppede op og hævdede sin lanse i luften som en hilsen til greven og til publikum. Jublen var øredøvende mens væbnere ilede til den livløse skikkelse på jorden.

Dyst er et ensemblescenarie om stolte ridderer der kæmper om hæder, ære og penge ved en stor ridderturnering. Men det er også et scenarie om turneringens mange andre aktører, lige fra borgherren til gadedrengen – alle dem der også har noget på spil. Dyst handler om ridderlige dyders møde med kolde realiteter. Om et statisk samfund der for en meget kort periode pludselig bringer høj og lav sammen. Om alle tiders mulighed og de farer den bringer. Hver spiller bliver udstyret med tre roller - en ridder og to tilskuere. En fortælling om magt, hævn, kærlighed og ære er lagt i spillernes hænder.

System: Eget system til at afgøre ridderdysten

Spillere: 5 og en spilleleder

Forventet spilletid: 4-6 timer

Sprog: Dansk.

Programsat: Tors 20-02 + lør 10-16



Nangijala

Brødrene sad på hver deres hest og så ud over dalen. De var vemodige, for de vidste, at det var sidste gang de skulle se kirsebærtræerne blomstre.

Nangijala er et fortællespil om to brødre, deres rejse gennem et fantastisk land, og deres forhold til hinanden.

"...leger med grænsen mellem rollespil og rundesagn..."

"...selvom der er en terning er der næsten ingen regler..."

"...nemt at finde på i, men giver stadig en klump i halsen..."



[fortællespil brødrene_loevhjerte dansk eventyr]

Tekst og design Uffe Thorsen.

Illustration Sadra Døssing.

Fortællespil om to brødres kamp mod alskens farer på deres rejse gennem Nangijala. Inspireret af Brødrene Løvehjerte. Et spil der er let at finde på i, men som samtidig giver en klump i halsen.

Om forfatteren

Uffe har entusiastisk kastet sig over den bølge af nye rollespil der oftest kaldes indie-spil. Samtidig har han ikke helt glemt sin fortid med Fastaval-scenarier og brætspil. I Nangijala mødes det hele i en skøn blanding.

Deltagere: 3 spillere.

Varighed: 1 - 2 timer.

Sprog: Dansk.

Programsat: Tors 20-22 + lør 10-12

Det gamle guld

Reruns fra tidligere danske kongresser

Dragens Dom

[fantasy komedie dansk rerun]

Af Mette Finderup.
Rerun fra Fastaval 2006.

“Jeg synes, vi skal holde os til planen, og bortføre Prinsesse Girana,” sagde Odeon og nikkede tilfreds med sig selv og sin plan. “Jeg ved ikke, om jeg synes, det er så god en ide,” Rufus understregede sin tvivl ved at klø sig under hagen. “Helulf bliver ikke glad, når vi fortæller ham om den.” Odeon kiggede ligegyldigt over på den tredje prins. Helulf lå og dovnede i solen og hørte ingenting. “Det er helt ok, at han ikke synes, det er en fed ide, det er trods alt hans søster, vi vil nakke. Men DU skulle da være den sidste til at stikke halen mellem benene. Du er bagud på point!” sagde Odeon “Vel er jeg da ej! Jeg har 342,” vrissede Rufus, men nu blandede den sorte drage sig i samtalen. Den havde ellers været stille og dybt koncentreret om sit regnskab. Hvis ikke det var fordi, den netop var en drage, ville det have været nemt at grine af den, som den sad der med fjerpen og alt for små briller på snuden, men en drage, det var den - og den holdt derudover deres skæbne i sine hænder. “Prins Odeon har ret,” sagde den. “Du har kun 287 point. Og du har ikke fået et eneste, siden vi satte ild på en landsby sidste mandag.” Rufus sukkede. “Så må vi hellere stjæle den prinsesse,” sagde han. Pludselig befinder de tre tronarvinger Odeon, Rufus og Helulf sig i en vanvittig konkurrence om, hvem af dem, der er den mest mandige mand. På en rejse ud i verden skal de bevise deres værd overfor den medregsende dommer. Det gør det hele noget mere besværligt, at dommeren er en drage - og at det er den, der bestemmer reglerne.

Deltagere: 1 spilleleder og 5 spillere
Varighed: 3-4 timer.
Programsat: Søn 14-18

Doedens Skygge

**[rerun dansk fantasy intrige
erotisk tragedie]**

Af Jacob Berg og Thomas Jakobsen.
Rerun fra Fastaval 1995.

Vinteren i året, tusmørketiden i døgnnet. Is og sne holder ødemarken fanget i et stålhardt greb. Ulvene flakker om efter de svage, ravnene slår ned på de døde, og skæbnen indhenter alle. I dette måneoplyste og trøstesløse landskab rager et sort tårn op af sneen - som en rådden tand i isbjørnens gab.

Bag de tunge granitblokke, der er mærket af ødemarkens hårde vejr, er der stadig liv.

Troldmanden har langt fra forstyrrende elementer udrettet sit hverv og slavebundet dæmoner. Han har aldrig betvivlet sin skæbne of ved, at tiden er inde. Byrden har knækket ham, feberen hærger hans krop. Men han valgte selv sin skæbne, da han stadig var ung - dengang virkede tre år som en lav pris at betale for visdom. Nu er det en evighed.

De andre i tårnet er ikke rede, de har ikke den fornødne styrke til at bære skæbnens byrde. Lærlingen er ung og uerfaren. Datteren bærer Dæmonen i sig. Livvagten er blevet gammel. Og tårnets tjenende ånd er tjener - ikke mere, ikke mindre. Med den sorte ridder kommer døden. En historie om en døende troldmand og hans næres skæbne. Et ansvar der skal påtages, en blodhævn der skal fuldføres, en skyld der skal erkendes og et kærlighedsoffer der skal bringes. Skæbtenes tunge lod på livets vægt trækker hovedpersonerne med sig i sjælens brønd.

En blodig cirkel skal slutes...
En regelløs historie, der ikke drives frem af tilfældig action og masser af terninger, men af rollespil med fokus på historie og samspil.

Deltagere: 1 spilleleder og 6 spillere pr. hold.
Varighed: 6 timer.
Programsat: Søn 20-02

Jagten

[rerun dansk vp
holocaust science_
fiction action]

Af Ask Agger.
Rerun fra FiskeCon 1995.

“He who fights with monsters might take care, lest he thereby become a monster. And if you gaze for long into an abyss, the abyss gazes also into you.” - Nietzsche
To skrig skærer gennem tågen.
To skrig fra mænd, de dør. Døden kom ikke naturligt. Der var tale om mord, dyriske mord, begået i had. En pige i en snæver gade. Hun er bange, en tåre vansirer hendes stærkt sminkede ansigt. Hun holder sig forsigtigt til siden af gaden, søger ly i skyggen, mens hun på usikre ben forsøger at undgå de mange vandpytter, der fylder hullerne blandt gadens murbrokker. Hun passerer en sovende spritter. Hans lasede uniform er dækket af bræk, hans ånde stinker af billig rom. Han har glemt at lukke sine bukser, bemærker pigen og ser hans blottede lem, der i kulden ligner en lillablå orm. Fra en kloakrist betragter en rottes sultne øjne det blottede kød. Pigen får et chok, da et hus længere nede ad gaden pulveriseres af en granat. Hun knuger sin dukke, men hendes forfrosne fingre ryster i angst og mister deres tag. Som et spejl knuses hinden af is på vandpytten, og dukken forsvinder ned i det grumsede vand. Fra mørket stirrer fire par sultne rotteøjne på den skrøbelige krop.
Det er efterår i London, 1951. Over hundrede tyske divisioner har lagt en jernring om imperiets hovedstad. Belejret på tredje år er forsvarerne på sammenbruddets rand. Kun Churchills stålsatte forsvarsvilje holder håbets lys tændt.

Deltagere: 1 spilleleder og 4 spillere.
Varighed: 6 timer
Programsat: Søn 20-02

Huset Atreides' fald

[intrige science_fiction drama rerun
dansk]

Af Søren B. Kristensen.
Rerun. Det berømte Dune scenarie fra Spiltræf 1996. Vandt prisen for bedste scenarie.

Hvert år indkalder kejseren, Paul Atreides, de største magter i universet til sit palads på Dune, for dér at oplyse hver enkelt om næste års restriktioner. Til disse møder kommer kun ledere, og en sjælden gang rådgivere. Denne begivenhed kan ikke sammenlignes med nogen anden begivenhed i kejserdømmet. Den er skæbnesvanger, og de beslutninger, der her træffes, afgør universets fremtid. I året 10.201 afholdes som vanligt et sådant møde på Dune, og de fem spillere er inviteret. De er toppolitikere, som strides om magten over det kendte univers. Inden mødet med Kejseren er der lige et par ting som skal afklares ved tophemmelige forhandlinger bag hans ryg...

Der er dømt intrige og forhandlinger for alle pengene. Forvent et scenarie med bitter strid, episke øjeblikke samt en af de bedste -spoiler- scener nogensinde i dansk rollespils historie!
Et must for Dune-fans - kan sagtens spilles uden kendskab til universet, idet scenariet indeholder nødvendig information.

Deltagere: 1 spilleleder og 5 spillere
Varighed: 6 timer.
Programsat: Søn 12-18

Paladins Lampe

[rerun fantasy komedie ondskab dansk]

Af Kristoffer Apollo og Christian Savioli.
Rerun fra 1995.

Det var en helt normal dag på Ondskabens Borg. Frygten hang tykt i luften, og fra de mørke kældre hørtes fjerne rædselskrig. Mesteren var travlt beskæftiget med at brygge nye trylledrikke. Hans stemme buldede gennem borgen, og horder af dæmoner og orker løb forskræmte ud for at udføre hans ordrer.

Golle sad i vinduet, da lyset dukkede op i horisonten. Han vendte sig om og stammede nervøst: “H-h-hej, Iqu-qubus. D-der k-k-kommer nogen.” Flakse Flammetunge fløj hen til ruden, og Iqubus beordrede Trøfle til at løfte sig op, så han også kunne se. Udenfor kom det, de havde frygtet. Iqubus vendte sig mod Mugge og Maddik og sagde: “Ups...”

Deltagere: En spilleleder og 6 spillere
Varighed: 4-5 timer.
Programsat: Søn 20-02

Loerdag

Aktivitet	10-12	12-14	14-16	16-18	18-20	20-22	22-00	00-02
And Not to Yield	■							
Dyst	■	■	■					
Happy Ends		■	■					
Happy Hour				■				
Imperiet		■	■	■				
Mouse Guard		■	■					
Nangijala	■							
Reservoir Elves	■	■	■					
Romani		■	■					
Slægten	■	■	■					
Three			■					

Soendag

Aktivitet	10-12	12-14	14-16	16-18	18-20	20-22	22-00	00-02
Dragens Dom			■	■				
Dødens Skygge						■	■	■
En Ottovinder						■	■	■
Huset Atreides fald		■	■	■				
Imperiet		■	■	■				
Jagten						■	■	■
Paladins lampe						■	■	■
Poppenfest		■	■	■				

Skæring?

Ti kilometer nord for Århus ... Skæring Skole ... Fastaval

Skæring er en forstad til Århus - ca. 10 kilometer nord for byen. Det allerbedste ved Skæring er, at der ligger en skole, som gerne vil have Fastaval på besøg, og det er en dejlig luftforandring fra Tranbjerg Skole, som har været så flinke at huse os i flere år. Faktisk ligger Skæring lige så langt nord for Århus, som Tranbjerg lå syd. Derudover ligger Skæring og Skæring Skole rigtig tæt på vandet. Skolens område grænser faktisk ned til stranden.

Hvordan kommer jeg til Skæring Skole og Fastaval med offentlige transportmidler?

Du skal med bus for at komme til Skæring Skole. Fra rutebilstationen i Århus (lige i nærheden af banegården) tager du bus 56, 119 eller 121. Busserne har stoppesteder ca. en halv kilometer fra skolen. Se nærmere på www.rejseplan.dk. Adressen på skolen er **Skæring Skolevej 200**. **Bus 56** er en bybus, der på helligdage kører to

gange i timen om dagen og en gang i timen om aftenen. Sidste tur ind mod Århus går fra skæring 00.13. Bus 119 og 121 er regionale busser der i helligdagene kører en gang i timen. På siden www.midttrafik.dk kan du finde køreplaner.

Koster det en million at tage en taxa?

Nej, en tur fra Århus midtby til Skæring Skole koster nok omkring 150 kr. Priserne varierer lidt efter, om det er helligdage eller nat. Husk adressen **Skæring Skolevej 200**, når du skal bestille en vogn. Det er ikke alle taxachauffører, der nødvendigvis ved, hvor Skæring Skole ligger.

Hvordan finder jeg det, hvis jeg kommer i bil?

Du taster adressen Skæring Skolevej 200 ind i dit navigationsanlæg eller får den mest nørdede i bilen til at være mapper. Hvis ingen ønsker at være mapper, så falder ansvaret tilbage på partyets leader ... og sådan en har I vel!



Brætspil

Morten "Muyten" Andersen lægger op til papskubberi

Der vil som sædvanligt være et bredt udvalg af brætspil til låns i brætspils-cafeen. Derudover har vi følgende ting på plakaten:

Agricola

1-5 spillere
6 timer

Det er måske ikke alle der synes det lyder spændende at være landmand men Agricola har på trods af dets landbrugs-tema formået at snige sig ind på første-pladsen på boardgame-geeks hitliste. Agricola er et eurogame for 1-5 landmænd. Det har nogen mekaniker til fælles med tidligere hits som f.eks. Caylus men formår at være noget ny og unikt. Slip din indre landmand løs inden din familie sulter.

DM i Agricola

5-X spillere
3 gange 4 timer.

Vi afholder turnering i Agricola. Vi afgør hvem der er Danmarks bedste landmand. Vinderen kan gå hjem med flere pingviner end årets bedste scenario. Bemærk at der kræves regel-kendskab for at deltage men dette kan erhverves enten ved at tilmelde sig Agricola tidligere på connen eller ved at henvende sig til nogen af de flinke folk i brætspilscafeen.

Aquaretto

2-5 spillere
2 timer

Zooloretto er faldet i vandet i dette spil der bruger de samme mekanikker men med et par nye tilføjelser der giver flere strategiske muligheder. Byg din zoo op med delfiner, pingviner og de mest nuttede isbjørne-unger i et kapløb om at ende med det bedste zoo.

Battlestar Galactica

3-6 spillere
4 timer

Det mest hypede spil nogensinde kommer naturligvis til Fastaval. Spillet er baseret på den nye

"Battlestar Galactica"-serie men kan sagtens spilles af folk der ikke kender denne. I BSG gælder det om at samarbejde imod gentagne angreb fra Cylons, utilfredse arbejdere og stadigt svindende forsyninger. Men endnu værre måske er det ikke alle der arbejder lige entusiastisk, måske er præsidenten slet ikke på menneskenes side, måske er der en cydon iblandt jer!

Cafe-spil (Køres 2 gange)

2-X spillere
4 timer

Når man har lyst til lidt mere end at drukne sine sorger i fadøl er det rart at have et ikke alt for kompliceret spil at skylle efter med. Vi introducerer en håndfuld spil der egner sig specielt godt til den tanke-kraft man orker at stable på benene efter en travl dag.

Cavum

2-4 spillere
4 timer

I dette nye spil fra Wolfgang Kramer (Manden bag bla.a. Expedition, Tikal og et hav af andre gode spil) gælder det om at grave mineskakter og få fat i ædelstenene inden dine modstandere tømmer minen eller sprænger dine gange i luften med dynamit. Man har kun 12 handlinger i hver af spillets 3 ture så det gælder om at udnytte dem rigtigt hvis man vil være den der tjener flest penge.



Citadels

2-7 spillere
2 timer

Klassisk spil hvor det gælder om at bygge den mest værdifulde samling af bygninger. Det gælder om at vælge den rigtige rolle på det rigtige tidspunkt men pas på at dit valg ikke er alt for oplagt eller vil du måske blive morderen eller tyvens næste offer.

Clayorama

2-X spillere
4 timer

Igen i år vil der være modellervoks-sjov på Fastaval. For alle der har lyst til at udfolde deres kreative side med farverige konstruktioner, for efterfølgende at udfolde deres destruktive side ved at smadre andres grimme kreationer til endnu grimmere klumper af sammentrykket ler.

Denne aktivitet vil koste 20 kr. ekstra.

Cuba

2-5 spillere
4 timer

I Cuba gælder det om at få flest point ved at producere rom og cigaretter eller måske bare at holde greenen på sin golfbane tilstrækkeligt vandet. Cuba minder lidt i stilen om det kendte Puerto Rico bortset altså fra øen og tiden er en anden.

Euphrat & Tigris

2-4 spillere
4 timer

Et af Reiner Knizias absolut bedste spil. Euphrat og Tigris er et brikplacerings-spil hvor det gælder om at sprede sin opmærksomhed blandt handel, religion, landbrug og regering da man ikke er stærkere end sin svageste led.

Formula Motor Racing

3-6 spillere
2 timer

Start jeres motorer og skynd jer afsted. FMR er et hurtigt lille racerbil-spil hvor det nogen gange kan betale sig at flytte andres biler i front for selv at følge med.

Fury of Dracula

2-5 spillere
4 timer

Dracula er løs i Europa og det er jægerens opgave at fange ham inden han spreder sin ondskab. I Fury of Dracula spiller en af spillerne Dracula mens de andre spiller jægerne der forsøger at stoppe ham.

Spillet minder om Scotland Yard som nogen måske vil huske men er smule mere avanceret.

Hamburgum

2-5 spillere
4 timer

Hamburgum er det nyeste spil af Mac Gerdts (manden bag Imperial). Her gælder det om at opnå rigdom og ære i syttenhundredetalet Hamburg men når det kommer til stykket er det jo kun det evige liv i himlen der tæller så det er nok bedst også at donere nok til kirkerne i byen.

Imperial

2-6 spillere
4 timer

Imperial foregår i tiden op til og under første verdenskrig men istedet for at spillerne direkte styrer den tids stormagter så styrer de istedet de skumle investorer bag. Tømmer man den engelske statskasse inden franskmændene invaderer eller poster man penge i den tyske krigsmaskine? Alliancer skifter og slag kæmpes men penge er der altid at tjene.

Le Havre

1-5 spillere
6 timer

Le Havre er det nyeste spil af Uwe Rosenberg måske nok mest kendt for Bohnanza men har i nyere tid kastet sig over en nogen anden genre af spil, først Agricola og nu Le Havre. Le Havre er en slags simulation af en opvoksende havneby. Spillerne skal forsøge at tjene penge, opbygge byen og samtidig sørge for at der er nok mad til at brødføde byens indbyggere.

Morskab med Muyten (køres 3 gange)

X spillere
4 timer

Tidligere kendt som Leg med Labich. I morskab med Muyten introduceres spil som vi mener passer til den skare af deltagere der dukker op. Vi introducerer helst spil som folk ikke kender på forhånd f.eks. fordi de er helt nye eller fordi de er oversete perler.

Motorsportspillet

2-12 spillere
2 timer

Motorsportspillet også kendt som Das Motorsportspiel er endnu et racerspil med fart over feltet. Der skal tænkes lige så hurtigt som bilerne kører ellers kan det hurtigt ende med et uheld.

Snow Tails

2-5 spillere
2 timer

Snow Tails er noget så sjældent som et hundeslæde-vædeløbs-spil. Spillerne skiftes til at spille kort for at styre hvor hurtigt hundene løber og til hvilken side. Snow Tails er et hurtigt og veludført lille racer-spil i sneen.

Tomb

1-6 spillere
6 timer

Saml dig et hold af eventyrere, udstyr dem med våben og troldom og drag ned i krypten for at finde guld, ære og XP, helst inden de andre hold af eventyrere løber med alle skattene. Tomb giver med sine utroligt mange kort mange muligheder for at kombinere det bedste hold af eventyrere og så får man ovenikøbet lov til at slå med en masse terninger i forskellige farver.

To-spiller spil

2 spillere
2-6 timer

Der findes efterhånden en del gode spil til to personer som desværre ofte bliver overset. Vi introducerer folk for forskellige to-spiller spil alt fra små hurtige og lette spil til den lidt længere og tungere genre.

Wind River

3-4 spillere
2 timer

Bison-hjorden vandrer langsom hen over prærien og efter dem følger indianer-stammerne. Wind River gælder om at flytte bisoner og tipier så ens stamme holder sig til de gode jagtmarker kan vokse sig stor blive den største på prærien.

	10-12	12-14	14-16	16-18	18-20	20-22	22-24
onsdag							
Agricola							
Aquaretto							
Cafe-spil							
torsdag							
Cafe-spil							
Cavum							
Citadels							
Clayorama Fusion							
Fury of Dracula							
Morskab med Muyten							
Windriver							
fredag							
2-spiller-spil							
Agricola DM runde 1							
Agricola DM runde 2							
Cuba							
Euphrat & Tigris							
Formula Motor Racing							
Le Havre							
Morskab med Muyten							
Snow Tail							
lørdag							
Imperial							
Morskab med Muyten							
Motorsports-spillet							

Andre aktiviteter

Der er meget andet at lave på Fastaval udover at spille rollespil eller brætspil eller spise toast

'Fasta Morgen' goes LIVE

Dagssprøjten på Fastaval hedder 'Fasta Morgen' og har som ambition at tage fat om – eller finde på – 'den vigtigste dagsorden på Fastaval, som ingen taler om'. Redaktionen bag 'Fasta Morgen' er LIVE – med alt hvad den kan trække af cotton coats, pomadehår, cigaret i mundvigen, heltepositioner og one-liners. Journalisterne skriver på skrivemaskiner, paparazzi-fotograferne tager billeder med gamle polaridkameraer og kæmpe blitz. Avisredaktionen oser af politisk ukorrekthed, korrupsion, beskidte historier, faktion, helte vs. skurke, råbende redaktører, underbetalte piccoloer, femme fatales, hard-working journalists, stikkere og andre mere eller mindre polerede karakterer.

Alle lyssky historier finder før eller siden deres retmæssige plads på forsiden af 'Fasta Morgen'. Spioner er alle vegne og er infiltreret i alt fra studenterforeninger, strikkeklubber, kongresser og meget mere – og alt er aflyttet. Hemmeligt aflytningsudstyr i kontorlokaler, aflyttede kongresbegivenheder, skyggede prominente (og mindre prominente) personer og meget mere. Og Joseph McCarthys tidsånd er dominerende, så der er ikke langt fra atypisk adfærd til offentligt at blive hængt ud eller dømt i en 'uvildig' rettergang. Velkommen på forsiden!

'Fasta Morgen' er Fasta Citys og folkets avis – på godt og ondt. Redaktionen er centralt placeret i fællesområderne, så du som borger har let ved at komme til. Vi er nemlig interesseret i dig; eller rettere sagt, i dine historier. Vil du fortælle om din skuffe

af en game master, som skuffede noget så grotesk – igen? Ved du hvem der snød sig til en sejr i warhammer-turneringen? Eller kender du en mørk historie om et bunker-medlem? Jamen, så velkommen til redaktionen! Vi står klar til at trykke dine historier. Eller invitere dig til selv at skrive dem. 'Fasta Morgen' søger løbende talentfulde kameramand, dygtige freelance journalister og andre, som gerne vil se deres navn trykt med sort sværte – også selvom du skulle fælde en kammerat for at få dit på forsiden.

Så træk i din cotton coat, tænk grå tanker om kommunisme og korrupsion, mens du tænder den halvåde smøg og trasker ned til redaktionen for at få den forbandede smøre på gaden.

Vi ved du vil...

På vegne af redaktionen
Sally Khallash Bengtsen og Simon James Pettitt



Ungdoms- lounge

En alkoholfri chill-out lounge, mest for unge, mest for unge, men også for alle som vil møde os. Ungdomsloungens vision er at lave et fristed for unge. Et sted, der har åbent døgnet rundt, hvor unge er sammen med unge, men også mere erfarne "con-gængere". Muligheden for at skabe et socialt netværk og hygge sig. Vi samarbejder med kiosken, omkring en sodavandsbar.

Loungen inkluderer, bl.a. en biograf, spil, kort spil, rollespil og andre hyggelige aktiviteter.

Ungdomsloungen arrangeres af elever fra Østerskov efterskole, og der vil altid være elever tilstede, klar til at snakke med jer og for at holde styr på alt.

Åbningstider: Hele døgnet

Arrangementer: Foredrag omkring Østerskov af elever, scenarier

Daglige ting: Kiosk, biograf, socialt netværksskabning



Fastaval Bar

Fastaval baren er som barer er bedst. Den er hyggelig, der er musik, shots og selvfølgelig vigtigst af alt – øl på fad.

I år er det bryggeriet One Pint der hjælper os med at smøre jeres ganer, så når tørsten melder sig er Fastaval baren stedet at være. Bag baren står de glade bartendere klar til at hjælpe – Aalborg style.

Fastaval baren er åben under banketten, så de der ikke har lyst til de store rober mm. har et hyggeligt bord at sætte sig ved alligevel.

Vel mødt!



Fastaval Café

Caféen er stedet, hvor du både kan slappe af, lade op, drikke drinks, spille brætspil, spille rollespil, hygge dig, drikke kaffe, spise en sandwich, drikke en Wintercoat, høre lidt musik og generelt have det rigtig, rigtig rart.

Der bliver afholdt en række spændende og uformelle arrangementer i cafeen, og programmet for disse vil være at finde i cafeen på Fastaval.

Cafeen åbner i løbet af formiddagen på Fastaval og lukker en gang ud på natten, når gæsterne vandrer mod sovesale og hyrevogne.

Dirtbusters

Forskellen imellem en dirtbuster og en congænger er enkel: en dirtbuster tager det personlige ansvar, det er at holde fastaval fri for skidt, snavs og affald. En congænger gør ikke!

Omkring på Fastaval vil du i ny og næ støde ind i en congænger, der samler affald op. Denne person ser muligvis ud som en kedeldragtklædt person med hang til at rydde op efter de andre congængere. Han har typisk en kost, en WC-børste eller andre former for rengøringsgenstande med sig. Men lad ikke det naive individ narre, det er ikke en hvilken som helst congænger, der bare er flink at rydde op efter dig og de andre. Det er en af Fastavals væbnede styrker - en soldat. Det er en renlighedens soldat, en der ikke frygter snavs og lort, en der ikke er bange for at yde den indsats, det er at rydde op efter nogle hundrede mennesker på en skole påske efter påske. En der fejrer et gulv, fjerner en affaldssæk eller "sweeper" fælles arealet for affald. Det, der for dig ligner affald, er for denne renlighedens soldat kaos, ondskab i pureste form, der år efter år forsøger at forpurre Fastaval.

Hvad der ligner en kedeldragt for dig, er for soldaten en rustning, der holder kaos ude, når de episke slag står. Det, der kunne ligne en kost, en moppe eller en Ajax-flaske er soldatens "favorite wepon of choice". Når han benytter sit "favorite wepon of choice" ligner det lidt rengøring, men det der i virkeligheden foregår er, at han bekæmper kaos, for at beskytte dig og de andre kongængere fra denne evigt lurende fare! Han bekæmper kaos, og nyder det. Han er en Dirtbuster!

Så vær flink at hjælpe ham i hans kamp, hvorend den foregår, og husk at sende disse renlighedens brave krigere et stort smil og en lille ManOwar sang med på vejen, for at holde modet oppe når slaget står på, og så selvfølgelig en øl i baren, når han står stand by.

COMMANDER PLAYER

Do a good deed. Declutter. Spread the contagion:

Geek Book Drive COMES TO FASTAVAL 09

One of the themes of Fastaval 09 is giving back to the community, and in this spirit, the convention has been chosen as the global launch point for Geek Book Drive.

The Geek Book Drive is an international charity initiative run by geeks for geeks. The organisation collects books and games that are just too precious, emotionally important, or plain weird for your corner charity shop, and distributes them to recipients who will understand and appreciate your hidden treasures.

This year, the recipient of the mother load will be the school library at the Østerskov Efterskole role-playing game school. Geek Book Drive retains the right to redirect some donations to other targets, for instance should the total number of Books of Nod received surpass the amount one school could possibly use. All donations and their fate will be accounted for on the website.

We welcome genre literature (paperbacks are fine), role-playing games and manuals, board games, graphic novels, how-to guides, non-fiction, and poetry of interest to different subsets of geeks of different ages. Contributions in languages alive and dead, real and fictional are equally welcomed.

Look at your library. Be creative, brutal and honest. How many editions of AD&D do you need? Have you even opened your Cyberpunk Chrome Book since the 1990s? What about your romance novels? Will you really re-read Devil in a Kilt?

Bring them to Fastaval instead. Clean your home and your soul while participating in the corruption of young minds. Should you so choose, your donations will be marked with an elegant label stating the name of the benefactor (you). In case you are ashamed of your collection, anonymous donations are also possible. You can also choose to donate cash for acquisitions of new books or library equipment.

See GeekBookDrive.org for information on what to bring, how to pledge money, how to suggest targets for future donations, and how to organise your own official Geek Book Drive.

Donations should be made at the Fastaval Information!

Dag 5

I år hedder Fastavals søndag Dag 5. Dag 5 er et eksperiment, en dag hvor en ny form for Fastaval åbner sig, og en dag hvor vi kan lege sammen og få ny inspiration. Vi håber I vil tage godt i mod den nye dag og bakke op ved at tage del i alle de nye muligheder.

Formiddagen starter med en lækker Brunch med DJ, og efter middag er der aktiviteter indenfor tre forskellige spor: spil, workshops/debatter og hygge/underholdning. Vi er stadig i gang med at finde spændende aktiviteter indenfor sporene, men her er et udpluk af nogle af de ting vi allerede har på programmet:

- Reruns af 5 gode gamle scenarieklassikere: Dragens Dom, Dune - Huset Atreides' Fald, Dødens Skygge, Jagten, og Paladins Lampe (læs mere om dem andetsteds i programmet)
- En workshop om hvordan man holder workshops
- Brætspil
- Oplæg og efterfølgende debat om hvordan man holder kampagner i live
- Mulighed for nå at spille et af de fantastiske scenarier der aftenen før har vundet en otto
- Prøv hvordan det er at være elev på rollespilsefterskolen Østerskov Efterskole
- Warhammerturnering
- Uddeling af årets Æres Otto
- Forsøg på verdensrekord i Pornopolka
- En karakterworkshop
- Livemusik om aftenen med Valravn

Derudover er vi i gang med at invitere en række spændende internationale gæster og snakker med en masse folk om endnu flere spændende aktiviteter. Hold øje med hjemmesiden for nyheder om flere aktiviteter.

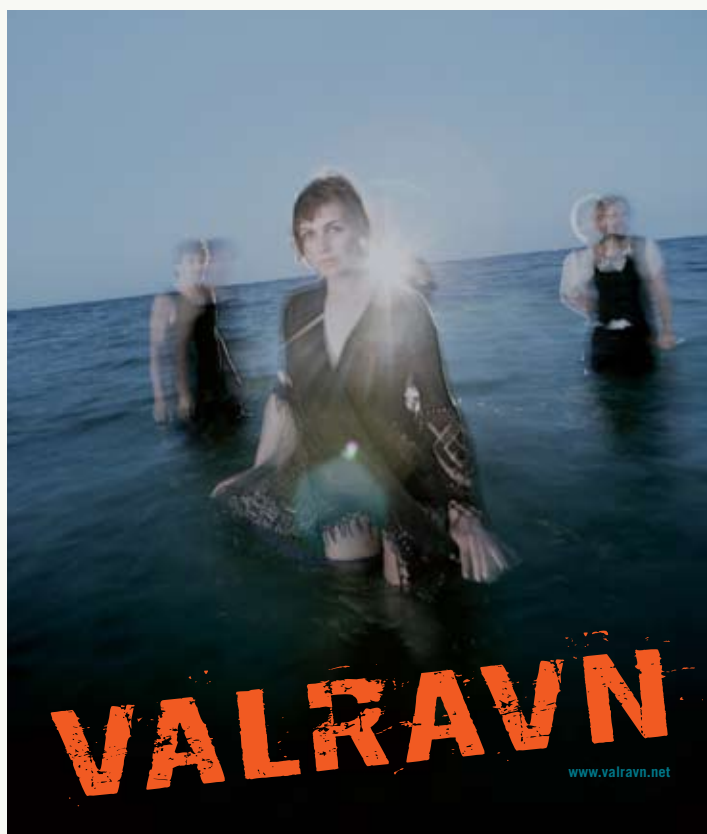
VALRAVN

VALRAVN har sine rødder i urgammel nordisk musik, men har blikket stift rettet mod det 21 århundrede. Med en fusion af traditionelle og nykomponerede numre giver de fire musikere (bl.a. Martin Seeberg fra tidligere Sorten Muld) deres helt eget bud på den moderne folktronica scene.

Live er VALRAVN et både voldsomt, intenst og dragende bekendtskab. Med lige dele energi og charme forfører og tryllebinder de fem musikere deres publikum. Man bliver inviteret ind i en moderne magisk verden der er lige nu og her og som binder fortid nutid og fremtid sammen på en kærlighedsfuld og vedkommende måde.

Legende, vild og blid lægger den karismatiske færøske vokalist Anna Katrin Egilstrøð stemme til stærke fortolkninger af sangene fra svundne tider, både på færøsk, dansk og islandsk.

Søndag aften på Fastaval!



Warhammer

Endnu engang lyder krigstrommernes buldren over slagmarkerne. Det er tid til at finde de små mænd frem og gøre klar til mange timer i svedlugtende lokaler hvor du kan opleve de evindelige regeldiskussioner, høre på masser af tuderer, vilde råb og et nørdsprog som absolut ingen mening giver for andre end de forkvaklede skabninger der deltager i det bizarre ritual.

Fra onsdag til lørdag spiller vi en turnering med 4 runder, der i udgangspunktet afvikles om aftenen onsdag og fra 12-18 torsdag, fredag og lørdag. Der er altså en runde pr. dag og man aftaler selv med sin modstander i den pågældende runde hvornår kampen afvikles. Man kan således også vælge at afvikle kampene om aftenen eller flere på en dag hvis det passer bedre ind i ens Fastavalprogram og man kan få sine modstandere med på det.

Der spilles med de nyeste regler og standard-hære på 2250 point uden special characters eller andet vildt. Slagene er i udgangspunktet pitched battles, men banerne vil være forskellige, så forbered dig på lidt af hvert. Vi mødes onsdag efter aftensmaden og fastlægger turneringsprogrammet, hvorefter slagene kan gå i gang.

Søndag spiller vi ikke turnering, men i stedet et eller flere Legendary Battles efter GWs officielle regler. Vi laver altså nogle meget store battlefields og laver så store hære som muligt, så det bliver mægtige slag som også bliver flotte at kigge på.

Tilmelding er ikke nødvendig hvis du bare vil være med om søndagen eller hvis du kunne tænke dig at spille et par kampe uden at være med i turneringen. Så kommer du bare med dine små krigsdukker og så finder vi ud af noget. Men vil du være med i turneringen, så sørg for at få dig tilmeldt.

Der bliver både mulighed for at spille Fantasy Battle og 40K. Ovenstående handler om Fantasy Battle. Se detaljer om 40K på hjemmesiden, når du tilmelder dig.

Arrangør: HC Molbech, hc@molbech.net

Malekonkurrence

Søndag afholder vi en malekonkurrence for de hurtige. Der er nemlig tale om en speedpaint-konkurrence hvor du har præcis 60 minutter til at gøre en model så flot som mulig. Modellen skal være en normal GW-model fra enten Warhammer Fantasy Battle eller Warhammer 40K og den må gerne være grundet. Alle tricks gælder. Efter de 60 minutter er udløbet, samles modellerne og udstilles i Warhammer-området indtil næste dag hvor vinderen kåres kl. 12.00.

Arrangører: Aslak og HC (da Warhammer boyz)

John-TV

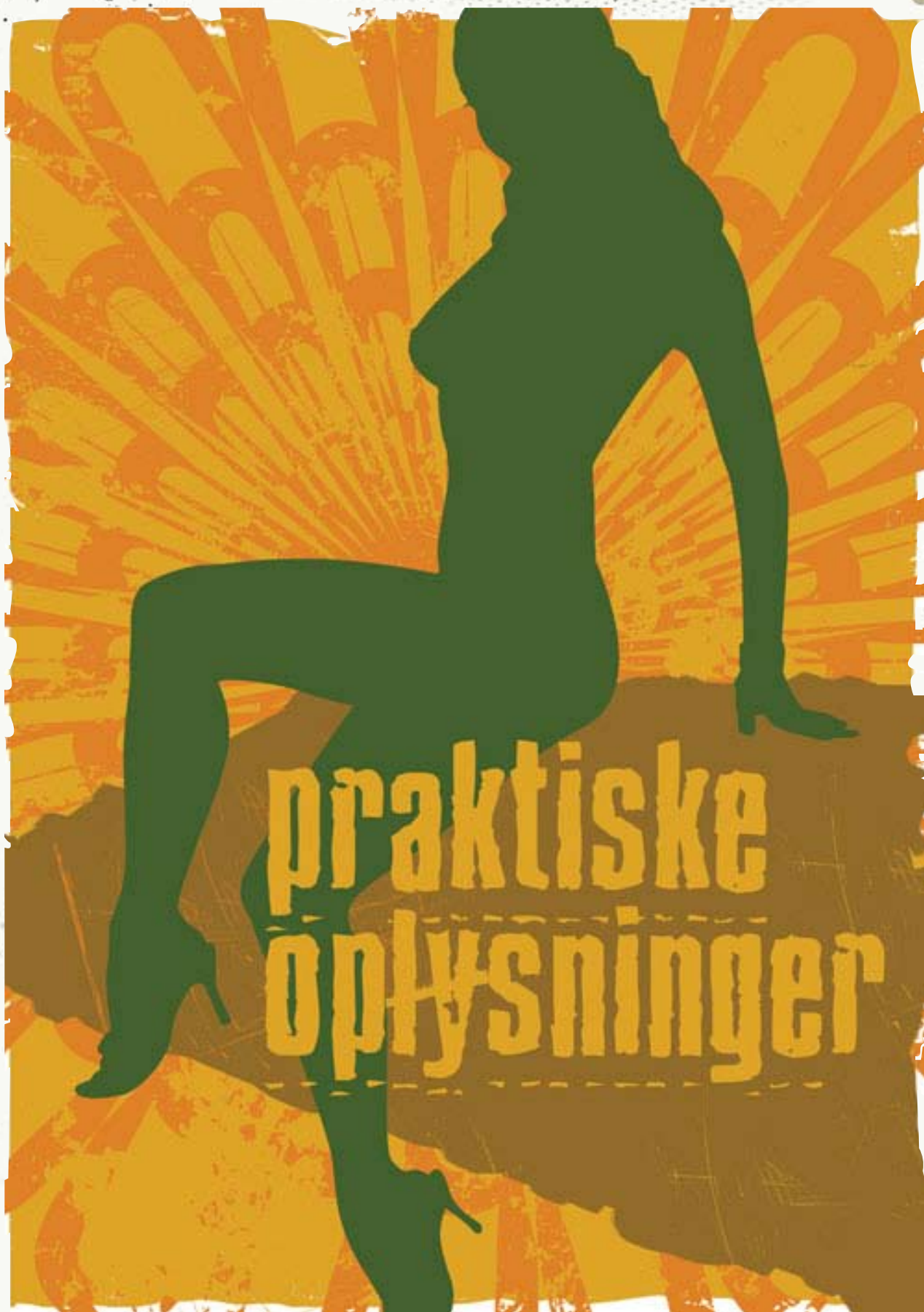
Rygterne om John-TVs udeblivelse fra Fastaval er stærkt overdrevne! Vi har fra pålidelig og hemmelig kilde, at der kommer et John-TV på Fastaval.

Butikker

Ved redaktionens afslutning er det ikke helt fastlagt hvilke butikker, der dukker op på Fastaval, men der vil være butikker på Fastaval. Følg med på fastaval.dk, hvor vi fortæller, hvilke butikker, der dukker op på kongressen.

Udlån af scenarier

Du kan (som noget nyt) låne alle årets scenarier i brætspilscafeen og selv samle et hold på Fastaval og spille løs. Der er mange scenarier i år, som kan spilles på et par timer.



praktiske
oplysninger

Uden mad og ...

Du kan leve af toast og gratis kaffe på Fastaval ... eller lade være

Maden på Fastaval

Kære valgængere. I år står Mads Hauptmann for maden på Fastaval, og han kører maden på en lidt anden måde, end de erfarne Fastaval-deltagere kender. Den største forandring er at lux menuen alle aftener vil blive stillet op som buffet. Den normale menu og vegetar retterne vil stadig blive serveret som portioner.

Morgenmaden bliver som lux menuen stillet op som buffet. Det bliver et klassisk morgenmads bord med corn flakes, havregryn, yohurt, mørkt og lyst brød, æg, frugt, pålæg og ost og så naturligvis kaffe og the.

Jeg glæder mig til at bespise dig på Fastaval.

Mads Hauptmann

Onsdag

Normal: Oksegyrde m. gulerødder, kartofler og bønne salat

Vegetar: Græsk ratatouille med brød, grøn salat, humus og tzazikki.

Lux: Klassisk græsk buffet med lam, kylling, humus, tzazikki, bagte rodfrugter, græsk bondesalat, bønnesalat og grøn salat.

Torsdag

Normal: Indisk karry høne, med ris.

Vegetar: Indisk dahl m. chapati og rispilaf.

Lux: Indonesisk ristaffel med kylling, sursødt, svinekød, stegt kokos, ris, rosiner, mangochutney, stegte bananer, æble, mandarin, soya og chilli.

Fredag

Normal: Lasange med flutes og coleslaw

Vegetar: Veg. lasange med flutes og coleslaw

Lux: Andebrystfilet, med rodfrugter og saltbuffet og flødesovs.

Lørdag

Banket

Søndag

Normal: Chili con carne

Vegetar: Chili sin carne.

Lux: Lamme koteletter, med hasselbagte kartofler, vintersalat, avokado bønne salat og svampesovs.

Kiosken på Fastaval

Åbent 24 timer, altid på vagt. Det er også her du kan henvende dig når infoen er lukket, og du har et vigtigt spørgsmål.

Kiosken tilbyder gratis te, kaffe og godt humør!

Derudover sælger vi fra et stort udvalg af slik, chips, sodavand ... og Cocio ... og TOAST!!

For dem der er til det, har vi også lækre og nærende sandwich, frugt og måske lidt pastasalat eller hvad køkkenet nu finder på at lave til os af lækre ting.

Teamet bag kiosken er sammensat af congængere, der er klar på at lægge en god portion af deres fastaval i kioskens hyggelige omgivelser. Mange af dem er startet som GDS'ere i kiosken.

Operation Banket

Læs alt om den store fest på Fastaval

Alle partibosserne og den Amerikanske Bevægelses fremmeste intellektuelle, partisoldater, kredsformænd, ideologerne, de nysgerrige, first timers og gamle delegerede - alle inviteres til at samles lørdag og hylde Partiet, Bevægelsen og Den Amerikanske Drøm. Hædersbevisningerne, den såkaldte 'Otto', bliver uddelt til de fremmeste ideologer iblandt os, der bliver spist og drukket, holdt taler og Partiets frontkæmpere bliver præsenteret for konventet for at modtage dets hyldest. Senere på aftenen bliver der rig mulighed for at lytte til Partiets musik og feste på ægte Amerikansk vis.

Som tidligere år skal medlemmer blot tilmelde sig igennem Partiets matrice på Fastaval.dk, når

konventet åbner for tilmelding d. 13 februar og markere, at man ønsker at deltage i Kodenavn 'Banket'. Dit frivillige bidrag til partiet bliver så automatisk udregnet og opkrævet og du vil som de andre år modtage et bevis på din deltagelse og stemmeberettigelse når du ankommer til konventet onsdag. Kodenavn 'Banket' starter lørdag aften og varer til Den Amerikanske Drøm er en realitet.

NB: Partiet frygter, at der igen i år sniger sig revolutionære og kommunistiske kræfter ind til konventet, og beder derfor alle partimedlemmer om at holde et vågent øje med enhver anløben, uamerikansk eller mistænksom adfærd.

Program

- en fest i flere stadier!

18-19.30: Receptionen, hvor vi i fællesskab lovpriser partibosserne, kredsformænd og andre af partiets frontkæmpere, som har arbejdet hårdt for at få dette års Fastaval til at køre som smurt. Takktalerne krydres med diverse underholdende indslag og naturligvis fælles nationalsang. Der serveres små kanapéer samt en punch.

19.30-22: Banketten, hvor de bedste tekstskrivere får et velfortjent hædersbevis for deres grandiose arbejde for partibevægelsen. Herunder vil der serveres delikate og smukt anrettede måltider samt patriotisk og folkevarm underholdning.

22-04: Jukeboksen spiller ægte amerikansk swing, og der er også enkelte rock and roll numre, som har sneget sig ind i aftenens ensemble. Så tag danseskoene og strut-skjortet på og vis de lede kommunister og landsforrædere, hvordan ægte patrioter fester! Der er natmad senere på natten til at stille den lille sult.

Menu

- et 5 retters festmåltid!

Kanapéer til for-reception: Laks m. asparges, skinke og melon, oliven tapanade, pebberfrugt tapanade, brød og feta. Akkompagneret af et glas punch.

Forret: Fisketimbale af laks og sej, serveret med sauce verté
Vegetar: Grønsags piroque, med grøn salat

Hovedret: Okse striblon med bagte rodfrugter, rødbedesalat, tomatsalat og linser.

Vegetar: Stegt emmenathler med bagte rodfrugter, rødbedesalat, tomatsalat og linser.

Dessert: Frugt, brownie, hjemlavet skovbæris og champagnesorbet.

Natmad: Byg-selv hotdogs.

Tid og sted:

Lørdag d. 11. april kl. 18.00 til det sidste af punchen er drukket..

Deltagerbidrag

175 kr., dertil mulighed for at købe vin-, øl- og cocktail-menu til maden.

På vegne af partibevægelsen

Ulrik Lehrskov-Schmidt og Sally Khallash Bengtsen

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 Kristoffer Apollo, Mike Ditlevsen, Jonas Harild, Peter Fallesen og Anne Vinkel

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 spillelederen og spillernes forberedelse samt 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 spillelederes oplevelse af scenariet.



Det med småt

Praktiske detaljer omkring Fastaval

GDS

GDS står for Gør Det Selv og betyder på Fastaval, at alle deltagere giver en hånd med til at få de praktiske ting til at fungere. Kendetegnet for alle GDS-tjanserne er, at de ikke er ubehagelige eller tager bemærkelsesværdig lang tid.

GDS-programmet for Fastaval 2009 indeholder klassiske GDS-discipliner som maduddeling, opvask, kiosk og brandvagter, banket-opstilling og -oprydning og sandwich-produktion, men også nye udfordringer som madlavning har fundet vej til programmet; der er altså lidt for enhver smag.

Systemet

Ved tilmeldingen vælger man en eller flere af de GDS-vagter, man synes bedst om, og så er der gode chancer for, at ønsket bliver opfyldt. Der er ingen garanti, men vi prøver at få det hele til at gå op i en højere enhed. Hvis du kan tage flere GDS-tjanser, så skriv det meget gerne på tilmeldingen. På tilmeldingen står der også, hvornår de enkelte tjanser foregår, så det er muligt at koordinere dem med andre Fastaval-planer.

Super

Super-GDS'ere er dem, der ikke bliver blege om næbbet af at give et ekstra nap med. Hvis du kan overtale til at tage en tjans, når nøden er størst, så husk at skrive Super-GDS på din tilmelding. Du kan selvfølgelig tilføje, hvis nogle tidsrum passer dig bedre end andre. Fastaval vil være dig meget taknemmelig for det.

Du er også meget velkommen til at dukke op allerede mandag 6. april og hjælpe med at stille op på skolen!

Tilmelding

Gå ind på 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, som du får tildelt ved tilmeldingen.

Sove!

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 130 kr.

Vi er selvfølgelig kede 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.

I øjeblikket arbejder Fastaval på at tilbyde alternativ overnatning, og undersøger mulighederne for at leje campingvogne som VIP-sovepladser. Læs mere om det på hjemmesiden.

Priser

Indgang-partout	75 kr
Indgang-dagsbillet (ons-lør)	30 kr
Indgang-dagsbillet (søn)	50 kr
Overnatningsgebyr	130 kr
Morgenmad (tors)	25 kr
Morgenmad (fre)	25 kr
Morgenmad (lør)	25 kr
Brunch (søn)	50 kr
Aftensmad (norm.)	45 kr
Aftensmad (veg.)	45 kr
Aftensmad (lux.)	75 kr
Banket (norm.)	175 kr
Banket (veg.)	175 kr
T-shirt (mand/uni)	85 kr
T-shirt (kvinde)	85 kr
Hættetrøje (uni)	200 kr
Polo Shirt (uni)	115 kr
Rollespil	20 kr
Brætspil	5 kr
Live	Individuelt
Workshops	Individuelt
Live	Individuelt
Rabat (arrangører)	205 kr
Rabat (forfattere)	205 kr
Rabat (talere/workshop)	30kr/50kr
Spilleleder rabat	30 kr

Forklaring på priser/rabatter

- Indgang med partout giver adgang til overnatning, programsatte spil og diverse goodies - det gør køb af dagsbillet ikke. Man kan selvfølgelig stadig fange spil i reservekø
- Dagsbillet søndag koster 50 kr på grund af koncert søndag aften.
- Overnatningsgebyr går direkte til skolerne og er ikke noget Fastaval får overskud af.
- Aktivitetspriser: Rollespil koster 20 kr pr. opfyldt ønske. Det betyder, at du kun skal betale for at spille, hvis det er en prioritet på din tilmelding.
- Rabatter: Arrangører og forfattere får som hovedregel indgang og overnatning betalt 205 kr. Der er én fribillet pr. scenarie.
- Spilleledere får 30 kr i rabat pr. scenarie de spillede med maksimum 90 kr. i rabat.
- Talere/workshopholdere får gratis indgang den dag de skal holde workshoppen
- Samlet rabat kan ALDRIG overstige 205 kr (undtaget arrangørrabat på Fasta-Wear)

Alkoholpolitik

Det er ikke tilladt at medbringe alkoholiske drikke på Fastaval. Den eneste undtagelse i denne sammenhæng er til banketten lørdag 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 lørdag 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.

Newbie?

Læs her, hvis du ikke har været på Fastaval før

Newbie-guide til Fastaval

Det er 23. gang, at der bliver holdt Fastaval. Der er enkelte deltagere, som har været på Fastaval alle 23 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 www.fastaval.dk har du mulighed for at angive prioriteter på de scenarier, du gerne vil spille.

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. Pas godt på din deltagerseddel. Den fungerer også som din madbillet, hvis du har købt mad på Fastaval.

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 aftensma-

den. Og husk endelig din tilmeldingsseddel i madkøen, for det er den, du bruger som bevis på, at du skal have mad. 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 spillokaler, hvor der mangler folk, under spilstart.

Vidunderlige Mandag

Når man vågner 2. påskedag efter en sjov og festlig Fastaval, 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.

FastaWear

Temaet for årets FastaWear kollektion er top kvalitet til en billig penge. Vi har derfor valgt markedets fineste tekstiler istedet for at satse på profit. Ligeledes bliver årets logo broderet på de forskellige stykker wear, istedet for påtrykt. Logoet er diskret placeret på venstre bryst - lige ved hjertet - med sølvtråd. Alt wear er i den altid populære farve sort.



Årets kollektion er følgende:

T-shirt (herre/unisex): 100% bomuld i størrelserne S til 6XL - pris 85 kr.

T-shirt (kvinde): 100% bomuld i størrelserne S til XXL - pris 85 kr.



Polo shirt (unisex): 100 % bomuld i størrelserne S til XXL - pris 115 kr.

Til den modebevidste er der i år mulighed for at erhverve sig en poloskjorte med tre knapper og i markedets bedste kvalitet.

Hættetrøje (unisex): 80% bomuld / 20% polyester i størrelserne S til XXL - pris 200 kr.

Hættetrøjen er i år med lomme foran og ligeledes i prima kvalitet. For at undgå forkerte størrelser er trøjernes eksakte mål er at finde på hjemmesiden efter at tilmeldingen åbner.

Fleece TæppePude: Det er en pude, det er et tæppe, det er en fleecetæppepude. For tredje år i træk er det muligt at erhverve sig dette unikke stykke merchandise med årets logo påtrykt, og kun lavet i 10 eksemplarer. Da det ikke er muligt at forudbestille sig en FTP og der samtidigt er rift om dem, bør du, hvis du ønsker at blive en af de få ejere af en sådan og misundt af alle, holde øje med Fastavals Information, der under konventet bekendtgør udsalgssted og pris (højest sandsynligt igennem sang).

Alt wear (undtagen tæppepuden) forudbestilles når den online tilmelding åbner, men glipper dette er der stadig en mulighed for at erhverve sig et stykke wear, da kiosken på konventets sidste dag sælger ud af eventuelle overskydende eksemplarer. Forudbestilling anbefales dog på det kraftigste, da det som regel er meget begrænset hvad der er tilbage af wear.

Specielt til arrangører:

Igen i år ønsker vi også i wear/merchandise afdelingen, at give arrangører en ekstra anerkendelse for det store stykke arbejde de ligger forud og under Fastaval. Derfor tilbyder vi dem, udover gratis indgang, overnatning og rabatkort, muligheden for at købe alt wear til indkøbspris (der typisk ligger under ca. 15 kr. under normalpris - endelig pris vil fremgå under den online tilmelding). Logoet vil ligeledes blive broderet med guldtråd, istedet for sølv.

Derudover kan de også se frem til at modtage et helt unikt, men endnu hemmeligt, stykke Fasta-Crew merchandise.

FASTAVAL 2009



Denne gang

bliver det noget helt andet