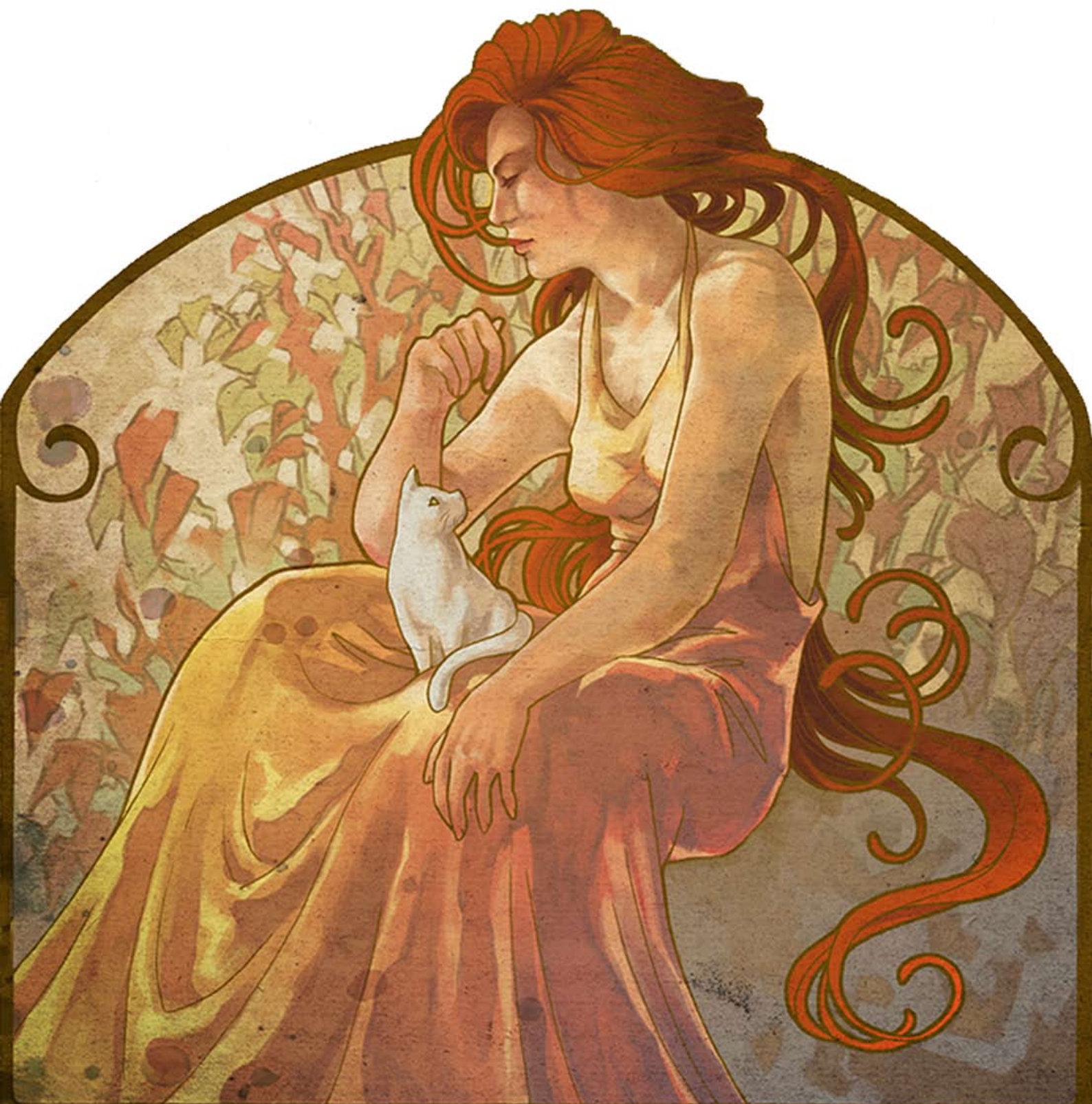


# Fastaval

31.3 - 4.4 2010



## Velkommen!

Velkommen til den 24. Fastaval og velkommen til en påske fyldt med eventyr og spændende oplevelser



Så slås dørene endnu en gang op for 5 dage med fortællinger, udfordringer, spil, leg, nye og gamle venner, hygge og fest og farver. Med andre ord: Det er tid til Fastaval 2010.

Fastaval byder i år på et overdådigt udvalg af over 30 rollespilscenarier (både bord og live) med bidrag fra danske, som såvel svenske, engelske og amerikanske rollespillere. Der bliver heller ikke skortet på brætspillene. Både nye og klassiske spil har gen i år fundet vej til

Fastaval. Og en større Magic-turnering er det også blevet til.

Men der er ikke kun spil på programmet. Der er som sædvanlig den legendariske kiosk, den hyggelige cafe, den festlige bar, den dybdeborende avis, den sjove tv-kanal og den altid flinke Info. Og meget meget mere.

Fastaval har over de sidste 24 år slået sig fast som Danmarks rolle- og brætspils begivenhed nummer 1. Og med sådan en titel forpligter man sig også over for sine deltagere og arrangører. Det gør man ved at forny sig, men samtidig gøre det folk forventer. Sidste år lavede vi om på en masse ting (til stor skepsis for de fleste), men havde stadig fokus på det primære: Rolle- og brætspillet og den fælles oplevelse af at være til Fastaval. Igen i år laver vi om på nogle af tingene og nogle ting ændrer vi tilbage igen. Vi har f.eks. flyttet Banketten tilbage til søndag og fundet på andre nye tiltag. Men det kan du læse mere om i programmet og på hjemmesiden.

Det er ikke kun her hjemme at Fastaval har interesse. Også fra det store udland kommer der gæster. De udenlandske gæster har fået øjnene op for vores fantastiske Fastaval. I Finland udgiver de tidligere Fastavalscenarier oversat til Finsk. Det er jo helt fantastisk.

Fastaval er vores alle sammens. Det er os alle der skaber de unikke oplevelser og den fantastiske stemning der er på Vallen. Vi har gjort det før, vi gjorde det sidste år, så der er ingen grund til vi ikke skulle gøre det igen. Lad os sammen lave den bedste Fastaval nogensinde.

På vegne af alle arrangørerne:

Vi glæder os for vildt til at se jer på Fastaval den 31. marts 2010.

Jost L. Hansen  
Fastaval-general

## Indhold

<b>Øversigt</b>	<b>3</b>
<b>Rollespil</b>	<b>4</b>
<b>Foromtaler</b>	<b>5</b>
<b>Re-runs</b>	<b>21</b>
<b>Andre aktiviteter</b>	<b>23</b>
<b>Brætspilscafé</b>	<b>24</b>
<b>Banket</b>	<b>26</b>
<b>Øtto</b>	<b>27</b>
<b>Tilmelding</b>	<b>28</b>
<b>Priser</b>	<b>29</b>
<b>Services</b>	<b>30</b>
<b>Mad på Fastaval</b>	<b>31</b>
<b>Newbie-guide</b>	<b>32</b>

Udgiver: Fastaval ved Alea  
Ansv. redaktør: Jost L. Hansen  
Layout: Lars Andresen

Kontakt: [info@fastaval.dk](mailto:info@fastaval.dk)  
[www.fastaval.dk](http://www.fastaval.dk)

## Fastaval 2010

Få det hurtige overblik over Fastaval 2010. Hvad er nyt, hvad skal du huske på og hvorfor skal du glæde dig!

### 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.

### Blokstruktur

I år 2009 gik Fastaval væk fra den to-blok-struktur, der havde præget kongressen siden 1986 og indførte i stedet spilstarter hver anden time. I år går Fastaval så væk fra strukturen med spilstarter hver anden time, og laver et udvidet bloksystem, hvor der er flere blokke hver enkelt dag.

### Spilstart

Der bliver ikke på forhånd lagt hold. Ved spilstart dukker du og alle de andre, der er kommet på scenariet op i et på forhånd bestemt spillokale, og her fordeler forfatter og spilledere spillerne ud på de enkelte hold.

Er man ikke tilmeldt et spil man ønsker at deltage i, er det dog stadig muligt at komme deltage, idet eventuelt tomme pladser vil blive delt ud til interesserede efter et reservekø system.

### Spilstart onsdag

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. Blokken om onsdagen starter klokken 20.

### Søndagsbanket

Det er værd at nævne, at banketten i år (igen) ligger om søndagen. Sidste år blev det forsøgt, at lægge banketten om lørdagen, for at lette på oprydningen efter Fastaval - men det gav ikke den ønskede effekt, og i stedet forsøger Fastaval sig med:

### Fælles oprydning

Om søndagen giver alle en hånd med oprydning på Fastaval fra klokken 13.30 til 16.00. Det har været et stort problem for arrangørerne, at hele mandag (og natten med) går med at rydde op og gøre rent, og i år sætter vi fælles ind, før vi fester igennem om søndagen.

Der kommer yderligere information om den fælles oprydning på Fastaval. Den fælles oprydning er ikke en del af Gør-Det-Selv-systemet, som du kan læse mere om i afsnittet om praktiske detaljer.

### Aktiviteter

I år er der mange spændende aktiviteter ud over et væld af rollespil, brætspil og figurspil. 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 fuldemandssnak.

### Fastaval Online

Før, under og efter Fastaval 2010 kan du holde dig opdateret om Fastaval. Besøg os på [www.fastaval.dk](http://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 "gør-det-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](http://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 09-02  
Fredag: Der spilles fra 11-02  
Lørdag: Spil fra 09-02.  
Søndag: Reruns og fælles oprydning. Banket klokken 19.00.

### Snigpremiere

Mener du også at 5 dages Fastaval er for lidt? Så har du muligheden for at få hele to dage mere Fastaval.

Fastaval er et stort projekt og det tager tid at sætte op. Så vi har derfor brug for en masse hjælpende hænder mandag og tirsdag lige op til Fastaval. Hvis du har lyst til at komme og hjælpe, så giver vi mad, overnatning, hygge, hårdt men sjovt arbejde og billige drikkevarer i de dage du hjælper.

Det er også en god måde at lære Fastaval at kende bag kulisserne, hvis du går med en spirrende arrangør i maven til næste år. Derudover er det jo en nem måde at udvide sit netværk på. Og det er det de unge vil ha'.

**Tilmeld dig Snigpremiere på Fastaval via tilmeldingen.**

## Rollespil

Ni spillblokke og et væld af forskellige rollespil. Få overblik over scenarierne her.

### Bloksystem

På Fastaval 2010 er aktiviteterne lagt ind i faste blokke.

Onsdag 20-02  
Torsdag 09-13 + 14-18 + 20-02  
Fredag 11-17 + 20-02  
Lørdag 09-13 + 14-18 + 20-02  
Søndag 09-13 (re-runs)

Det betyder, at der i løbet af Fastaval er i alt 10 spillblokke.

Fastaval har valgt at gå væk fra den flydende spilstart, der blev prøvet i 2009, da den egnede sig bedst til et scenariefelt, hvor der var mange scenarier af kort varighed. Sådan ser feltet ikke ud i år, og derfor vendes der tilbage til et bloksystem, som dog skiller sig ud fra tidligere år ved at indeholde flere blokke.

Bemærk at der er to scenarier, 'Ascelandynastiet' og 'Hva' du værd' der kører i to sammenhængende blokke.

### Spilstartstombola

Der bliver 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 **til tiden** i det lokale, hvor Tombolaen på dit scenarie kører ... og gerne fem minutter før start.

### Meld dig som spilleder!

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

Fastaval har en lang tradition for at levere scenarier, der er både værd at læse og køre som spilleder. 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 spilleder 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 spilleder på et scenarie.

### Førsteprioritet

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

### Express madkø

Som noget nyt etablerer vi en separat madkø KUN for spilledere! Udover at det er et ekstra gode for dig som spilleder at kunne komme hurtigere til retterne, så er det vores ambition at give spillederne mulighed for hurtigt at blive spist af. På den måde har spillederne tid til at forberede sig inden spilstart og klargøre spillokalet, så alting er klart til at skabe den bedst mulige spiloplevelse på Fastaval!



# Festaval 2010

## **Onsdag aften**

**Klokken 20-02**

Dungeon  
Villa Clichélla  
Slavehandleren fra Ascalon  
Hjertebrand  
Epifani  
Triskelen  
Når Kineserne Kommer

## **Fredag dag**

**Klokken 11-17**

Stjernetegn  
Magician Impossible  
Triskelen  
Bag Din Ryg  
Når Kineserne Kommer  
Magiens Endeligt  
Farmer's Maze

## **Lørdag dag 1**

**Klokken 09-13**

Ascalondynastiet (Blok 1 + 2)  
Imperiet 40K  
Kat  
Tandhjulets Krav  
Previous Occupants  
Som Sendt fra Himlen  
Sense and Sensibility

## **Torsdag dag 1**

**Klokken 09-13**

Hva' du værd? (Blok 1 + 2)  
Ascalondynastiet (Blok 1 + 2)  
The Journey  
Passion Fruit  
Mod Nulpunktet  
Hul  
Imperiet 40K

## **Fredag aften**

**Klokken 20-02**

Genfærd  
Slavehandleren fra Ascalon  
Hjertebrand  
Villa Clichélla  
Vasen  
Hul  
Epifani

## **Lørdag dag 2**

**Klokken 14-18**

Ascalondynastiet (Blok 1 + 2)  
What to do about Tam Lin  
The Journey  
Passion Fruit  
Drengen og Byen  
Mod Nulpunktet  
De Uskyldige

## **Torsdag dag 2**

**Klokken 14-18**

Hva' du værd? (Blok 1 + 2)  
Ascalondynastiet (Blok 1 + 2)  
What to do about Tam Lin  
Kat  
Tandhjulets Krav  
Fucking Mental!  
Sense and Sensibility

## **Lørdag aften**

**Klokken 20-02**

Genfærd  
Magician Impossible  
Dungeon  
Magiens Endeligt  
Bag Din Ryg  
Salvation  
Fucking Mental!  
Farmer's Maze

## **Torsdag aften**

**Klokken 20-02**

Stjernetegn  
Salvation  
Previous Occupants  
Drengen og Byen  
Som Sendt fra Himlen  
Vasen  
De Uskyldige

## **Rerun-søndag**

**Klokken 09-13**

Monogami  
Erindringernes Manuskript  
Det halve Kongerige  
New York Coppers  
Højhus: Dybt at falde

Torsdag 09-18 og Lørdag 09-18

## Ascalon-Dynastiet

Af Morten Greis og Troels Ken Pedersen

I det andet årtusinde efter Atlantis' fald herskede kaos efter, at det elamitiske styre var faldet for barbarhorderne fra bjergene. De kimmiriske rytterfolk havde styrtet det vidtstrakte rige i grus, og dets arvtagere var de nazræiske bystater. Blandt bystaterne var Ascalon. I midten af tredje årtusinde efter Atlantis' fald samledes et nyt imperium omkring den nazræiske bystat Ascalon, der stod frem til det første sumeriske rige, Ubaide-styret, voksede frem.

Dette er beretningen om Ascalon-dynastiets oprindelse. Dette er historien om, hvorledes et blodsbroderskab af lykkeriddere og vovehalse henover en menneskealder lagde kimen på slagmarken, på tronen og på blodige lagener til et rige, der skulle bestå i årtusinder, og hvis omfang først skulle blive overgået af Alexander den store, og som efterlod et uudsletteligt indtryk på historien. Idag er deres rige støv, men deres arv lever videre.

Vær med til at skabe arven fra Ascalon. Grundlæg det største rige i den hyperboræiske æra siden Atlantis.

*Ascalon-dynastiet er et episk slægtsdrama om de mennesker, der grundlagde oldtidens største kejserrige. Scenariet anvender et specialdesignet regelsystem med rødder i Solar System og Mouse Guard til at guide spillerne gennem et af historiens største dramaer.*

**Bemærk: Kører over to blokke**

**Spilletid:** 9 timer

**Antal spillere:** 4

**Genre:** Episk fantasy (sword & Sorcery-genren)

**Spillertype:** Spillere med lyst til at fortælle og opleve et episk drama, og med lyst til at træffe svære valg.

**Spilledertype:** En aktiv spilleleder, der holder trådene samlet og sætter spillerne under det pres, der får dem til at yde deres bedste ...henover en hel generation.

### Om forfatterne

Morten Greis har besøgt Fastaval siden 1995, og han har de sidste tre år bidraget med scenarier. Han er uddannet historiker og brygger øl i sin fritid. Troels Ken har ikke besøgt Fastaval nær så mange gange, og han debuterede sidste år som scenarie-forfatter på Fastaval. Han er uddannet historiker og i sin fritid læser han Sword & Sorcery-historier.

Freddag 11-17 og Lørdag 20-02

## Bag din ryg

*"Andre menneskers synder er foran vore øjne, vores egne bag vores ryg" - Seneca*

*Af Cecilie Balling, Eva Fog, Helene Willer, Maya Krone, Regitze Illum, Sanne Harder Flamant & Tina Arbjørn*

Forestil dig en by. Det kunne være hvilken som helst by. Den ligger åben foran dig med alle dens skæbner. Bag facaderne er der liv, der udfolder sig, udvikler sig, afvikler sig.

Se ind gennem vinduet: En familie og en advokat i ophedet diskussion. Videre til et andet hus, fire mennesker om et bord; der er spillekort på bordet og blod i baglokalet. Andetsteds bliver røret hurtigt lagt på, da kæresten kommer uventet hjem. Ved midnat tændes barens mikrofon, men vil nogen lytte? Igennem en døråbning kysser en mand to kvinder, først den ene, så den anden. I et rum uden vinduer mødes skræmte øjne, mens kniven ligger blank på gulvet. I en bil vender en voksen sig om mod børnene på bagsædet, og griber fat i armen på den ældste.

Vælg et sted i Byen, dyk ned i øjeblikket. Hvilken fortælling vil du opleve?

"Bag din ryg" er en novelleantologi med syv scenarier og syv forfattere. I hver afvikling spilles tre af scenarierne. Som spiller har du mulighed for at vælge mellem pakker af tre scenarier ved spilstart, der sammensættes efter de forskellige spilleres præferencer.

### Om forfatterne

En forfattersammenslutning af kvindelige rollespillere, der spænder fra den meget erfarne scenarieforfatter til debutanter. Tilsammen har forfatterne 69 års rollespils erfaring og har skrevet/arrangeret 28 scenarier.

**Forventet varighed:** 5 timer

**Antal spillere:** fire spillere + en spilleleder

**Genre:** Drama, novelleantologi

**System:** Systemløst, vekslende virkemidler

**Spillertype:** For spillere med hang til indlevelse og lyst til at eksperimentere med formen  
**Spilledertype:** For spilleledere med flair for stram tidsstyring, sans for timing af fortællingen, samt evner for effektiv iscenesættelse.

# Fastaval 2010

Torsdag 20-02 og Lørdag 14-18

## De Uskyldige

Af Michael Erik Næsby

David Riis var egentlig på vej ud af det psykiatriske behandlingssystem, men der var sket noget sært under en jobsamtale, og tingene var blevet lidt indviklede.

Nu skulle han have været gruppeterapi på Behandlingshjemmet Egelykke, en smuk bygning langt fra alting. I det ellers lyse og venlige samtalerum var terapeuten endelig holdt op med at skribe og der var blod og mærker efter klør på det pæne gulvtæppe. David havde ellers bestemt sig for at være åben og positiv overfor den kommende uges aktiviteter på Egelykke, men noget ville det anderledes.

Ved siden af David rømmede den kønne fyr med de store blå øjne sig: "Det minder mig om ...". Han så længe på David og stilheden var gennemtrængende, indtil den rødhårede pige med spiseforstyrrelserne begyndte at hulke ukontrollabelt. "Nogen må gøre noget!" fik hun fremstammet. Alt for tidligt havde tusmørket sænket sig over Egelykke.

Noget var vågnet ... og David vidste hvad han måtte gøre: "Ja, ja, ja! Jeg er jo på vej!" mumlede han mens han knugede sin taske med Tingene til sig. Han åbnede døren og skyndte sig ud i det kolde mørke, der havde lagt sig på lur i behandlingshjemmets mange gange og rum.

Efterladt i det blodige samtalerum sad fem unge mennesker og betragtede hinanden i det tiltagende mørke og den truende stilhed. Hvem er vi? Hvem kan vi stole på, og hvad skal vi gøre?

De Uskyldige er et spillederløst scenarie. Et system af kort er spillernes redskaber til at styre historiens gang og formidle en del af de traditionelle spilleder-funktioner som bipersoner, steder og plot-elementer. Spillerne skal være indstillet på at være aktive i formidling af plot og stemning.

### Om forfatteren

Michael er en af de gamle forfatter-rotter på Fastaval, der har bygget sit scenarie på en serie af forvirrede og ofte blodplettede noter, som han påstår David har sendt ham fra et behandlingshjem i det mørke Jylland.

**Spilletid:** forventet 4 timer

**Antal spillere:** 5

**Genre:** psykologisk gys.

**Spillertype:** spillere, der kan lide at formidle gys og uhygge samt rollemæssige udfordringer.

**Spilledertype:** ingen spilleder

Torsdag 20-02 og Lørdag 14-18

## Drengen og Byen

Af Anne Vinkel og Niels Ladefoged

*De skabede løver slænger sig som altid i solen i arbejderkvarterernes baggårde, ligeglade med støjen fra automobilerne og sporvognene. Bohemer og futurister drikker absinth på fortovscafeerne og betragter de flydende ligbrændinger på floden Akeron. I en falddefærdig bygning på Kirkebakken spuler en gorilla i blomstret kjole sin balkon for visne blade.*

*I hjertet af Itras By er alt præcis så usædvanligt, som det plejer. Men man kan mærke det allerede: Ting begynder at blive trævlede i kanten. Farverne falmer og der er ikke den samme klarhed i luften på de tidlige efterårsnætter. Efterhånden begynder ting at forsvinde - et hus, et tårn, en plads, hvor de gamle damer fodrede duer, der kun talte i haiku. Folk går forbi og bemærker ikke, at de ting ikke er der mere, men et sted dybt i deres hjerter ved de, at Itras by er blevet et vidunder fattigere. Som denne sorgfulde fornemmelse af meningsløshed breder sig, falmer byen stadig hurtigere.*

*Ingen ved hvorfor, og ingen begiver sig af med at spekulere over det, men en gang i hver generation - eller bare en gang imellem - bliver der født en dreng, som skal genskabe Itras By, så den ikke går tabt.*

I en forladt fabrikshal mødes væverskerne, for deres tid er kommet. Og et sted i Itras by vågner en dreng og ved endnu ikke, at hans livs eventyr skal til at begynde.

Drengen og Byen er et fortællescenarie, der introducerer det norske, surrealistiske rollespil Itras By på dansk grund. I den evige 1920'erby kaldet Itras By står døren til det kaotiske og underbevidste altid på klem, og spillet er præget af en drømmende surrealisme, der er følelsesfuld snarere end follet.

Scenariet lægger fortællingen i spillernes hænder og giver jer redskaberne til at skabe en historie og en setting, som er jeres egen. I skikkelse af tre væverkser vil i sammen spinde en utrolig historie om en dreng og hans liv og skæbne i den smukkeste by, I kan drømme.

Itras By er din by - Drengen og Byen er din fortælling!

### Fakta:

Antal spillere: 4, inklusive en medspillende spilformidler

Forventet spilletid: 3-4 timer

Genre: Coming-of-age-story i en surrealistisk 1920'ersetting

Spillertype: Spillere, der kan lide at fortælle en historie snarere end at forankre deres spil i én spilperson, som har lyst til sammen at udforske og skabe en setting, og som har lyst til at tage medansvar for spiloplevelsen.

Spilledertype: Spillederen sætter i gang og forklarer præmisser og deltager i øvrigt i scenariet som spiller. Kendskab til Itras By er absolut ikke nødvendigt.

### Om forfatterne:

Hvis Anne Vinkel var borger i Itras By, ville hun bestride et kedeligt kontorjob i Departementet for Nyttige Tal, hvor hun diskret ville ændre på udvalgte statistikker, således at færre spædbørn ville dø. I det virkelige liv arbejder hun imidlertid med epidemiologi på Statens Serum Institut, hvilket vist nok langt fra er kedeligt. Men det er dog noget med statistik...

Niels Ladefoged ville insistere på at blive kaldt Balthazar Gyldenhorn, han ville drikke for meget absinth, og han ville have skrevet en lommefilosofisk worst-seller om hvordan man lever omvendt. Det kan være godt det samme, for i det virkelige liv bor han i Edinburgh, drikker for meget whiskey og forsøger at skrive en PhD om noget med hvordan klæder også skabte folk i oldtidens Grækenland. Nå ja, og så har de begge netop skrevet deres første scenarie til Fastaval.

# Fastaval 2010

Ønsdag 20-02 og Lørdag 20-02

## Dungeon

Af Lars Kaos Andresen

"Øhh ... der står altså noget, der ligner en stor myresluger med en propel på halen?"

"Det må være et rustmonster."

"Oh shit, hvad laver det på første level? Det er sgu' da farligt!"

"Hmm ... nej faktisk ikke. Rustmonstre gør ikke skade. De spiser kun metal".

"Cool ... skal vi prøve at give det et goblinsværd? Det kan være, at vi kan lokke ham med".

"Lokke ham ... den med? Er du syg i hovedet?"

"Nej, kom nu. Den ser da meget sødt ud. Det ligner min bedstefars hønsehund - bare uden pels. Kom her Rusty.

Rusty, rusty, rusty".

"I er åndssvage. Lad os nu finde en udgang for pokker da!"

København - 1986. Fem vidt forskellige gymnasieelever, der alle har fundet noget værdifuldt i Dungeons & Dragons, får afprøvet deres spirende venskab (og viden om dungeons) i et vildt, farligt, rørende og til tider morsomt eventyr.

Et scenarie om skrøbeligt venskab, kærlighed, en ret lækker Dungeon Master ... og en ond ond trolldmand.

### Om forfatteren

Lars Andresen købte en dag i september 1987 en rød papæske med en drage på forsiden. Han åbnede den, og livet skulle aldrig blive det samme. Siden er det blevet til over 20 kongresscenarier af meget forskellig karakter. Fælles for dem er kærligheden til levende spilpersoner og en stadig tilbagevendende til den fantastiske genre.

**Antal:** 5 spillere og 1 spilleleder

**Forventet spilletid:** 4-5 timer

**Genre:** Coming of age, drama, action og eventyr. The Goonies møder The Breakfast Club.

**System:** System- og terningeløst med få selvforklarende spilmekanikker, der underbygger scenariets genre.

**Spillertype:** Scenariet henvender sig til spillere, der kan lide at leve sig ind i spilpersonerne og som kan lide traditionelt rollespil uden store eksperimenter.

**Spilledertype:** Scenariet er traditionelt opbygget. Spillelederen sætter rammerne, styrer biperpersoner og leder scenariet på klassisk vis. Hurtigt at sætte sig ind i.

Ønsdag 20-02 og Fredag 20-02

## Epifani

Af Michael Sonne-Jørgensen

Epifani er et plot og person drevet sci-fi thriller, hvor man spiller besætningen ombord på rumskibet SF Hitomi. Fortællingen er sat langt ude i fremtiden, hvor mennesket har forkastet alle overnaturlige og religiøse tanker og spekulationer. Settingen er lig Ridley Scotts Alien film, hvad angår stemning, det overordnede udseende og teknologi.

Missionen var at fragte flydende malm og en pasager fra minekolonien DSM-05 til et raffinaderi nær jordens solsystem. Dette var en usædvanlig fragt, da ingen turde fragte flydende malm mere på grund af faren for at dets temperatur kom under 4000 grader, som ville gøre at malmen størknede og udvidede sig og dermed kunne rive rumskibet midt over.

[ Medie afspiller/ link til download af dronen ]

Dette er lyden af rumskibet SF Hitomi. Motorerne slukkede og besætningen blev vækket fra dvale til tonerne af "wake up little sussy", en morgenhilsen som skibets næstkommanderende havde gjort til en tradition på skibet.

Med tanken om at den 6 måneders lange fragt endelig var fuldendt, gjorde besætningen sig klar til at aflægge statusrapporter til kaptajnen, fra deres stationer på broen.

Som de tunge skodder til broens vinduer gled fra, indså de at der var noget fuldstændig galt.

### Forfatteren

Michael Sonne-Jørgensen er tilbage efter mange års pause som forfatter. Fandt gløden til at skrive igen efter at have besøgt sidste års Fastaval.

**Spilletid:** 3-5 timer

**Antal spillere:** 5

**Genre:** Sci-Fi thriller

**Spillertype:** Dette er for spillere der kan lide person og plot drevet scenarier, hvor der ligger noget og lurer under fortællingens overflade. Scenariet kræver at man som spiller kan differentiere imellem spiller og person viden.

**Spilledertype:** Som spilleleder indtager du en aktiv rolle i historiens flow og får som fortællingens dirigent mulighed for at sætte dit personlige præg og stil på den fælles oplevelse.



# Fastaval 2010

Torsdag 11-17 og Lørdag 20-02

## Farmer's Maze

Af Malik Hyltoft og Regitze Illum

Alle lever lykkeligt på den smukke planet Abar. Denne heldige omstændighed skyldes den kæmpemæssige computer, der ligger begravet dybt under overfladen af planeten. Computeren analyserer og forudsiger folks interesser og behov, baseret på en test på deres 1-års fødselsdag, og anbringer dem derefter i den familie, hvor lige de passer perfekt ind. Dette tillader ethvert individ at nå sit fulde potentiale og gør familierne så velfungerende og effektive, at alle får deres både materielle og sociale krav opfyldt. Alligevel har nogen slået en ung kvinde ihjel i en landbrugsfamilie på det sydlige kontinent. Der er ingen tvivl om, at der må gøres noget - sagen må afdækkes, og den skyldige findes. Da Abar ikke har noget egentligt kriminalpoliti - lykkelige mennesker begår jo for det meste ikke forbrydelser - har kontinentets Overordnede Planlægningsgruppe for Sociale Anliggender anmodet den militære efterretningstjeneste om hjælp. Militærkommandoen har erkendt, at den er den eneste instans med de fornødne ressourcer til rådighed, og har nødtvungen stillet fem efterretningsmedarbejdere til rådighed for en periode på tre dage. Abar er lige gået i krig med de genfiksede barbarer på naboplaneten Aris, så de fem efterforskere ser utålmodigt frem til de større og vigtigere opgaver efter denne.

Spillerne er den hurtigt sammenkastede gruppe på fem efterretningsmedarbejdere, der på rekordtid skal opklare det første mord på planeten i flere år.

Scenariet er bipersonsbaseret, så undervejs kommer spillerne også til at spille vidner eller mistænkte i opklaringen.

### Om forfatterne

Regitze Illum

Regitze er en 35-årig Assistant Program Director (ja, hun arbejder med amerikanere), som bor i København med sin forlovede (se nedenfor), to stedsønner og en baby. Hun begyndte med at spille bordrollespil de sene firser, tog en lang pause og begyndte at spille live i 2003. Sidste år var hendes Fastavaldebut med livescenariet "Intet hjem - Tusind stjerner", der vandt en Otto for bedste rolle. IHTS foregik i The Amalgamate Universe, skabt af Regitze, baseret på flere inspirationskilder (og i nogle tilfælde direkte tyveri). Dette science fiction univers er specifikt designet med henblik på at kunne understøtte både live- og bordrollespil.

Malik Hyltoft

Malik er en 47-årig forhenværende rollespilsefterskoleviceforstander, der bor i København med sin forlovede (se ovenfor) og tre drenge. Han har bidraget med brætspil, bordrollespil og livescenarier til Fastaval, siden det allerførste Fastaval for 24 år siden, og generelt til det danske marked. I "Farmer's Maze" vender Malik tilbage til detektivgenren. Som i Fusion, som Malik udgav sammen med Palle Schmidt fra 2000 til 2003, er det historier med indhold og budskab, hvor forløbet er lige så vigtigt som resultatet.

Malik og Regitze har støttet hinandens produktioner før, men dette er deres første co-produktion.

**Genre:** Systemløst detektivscenarie

**Scene:** Science fiction-verdenen fra "Intet hjem - Tusind stjerner" - Amalgamate universet

**Antal spillere:** 5

**Spillertype:** Du har lyst til at samarbejde og er interesseret i historiefortælling

**Spilledertype:** Du er god til at lade spillerne gøre arbejdet og nøjagtig til at cutte scener

Spilletid: 5-6 timer

Sprog: Materialet er skrevet på engelsk, men der kan spilles på dansk.

Fredag 20-02 og Lørdag 20-02

## Genfærd

Af Martin Qvist og Troels Barkholt-Spangsbo

Minder er flygtige. Det samme er livet.

Fanget i limbo tvinges du til at genleve dine sidste dage i live. En stor tragedie afsluttede dit korte liv, men din egen manglende evne til at fastholde hvem du er, efterlod dig fanget mellem de levende og de døde.

Du er dog ikke alene. Andre er fanget med dig og deres minder er lige så fragmenterede som dine - dog er de alle forbundne. Sammen rekonstruerer i hvorledes jeres jordiske liv blev afsluttet.

En af jer er morder. En anden forræder. Dette er jeres genfærd.

Genfærd drejer sig om at spillerne sammen skaber en fortælling i flere lag. Fiktionen defineres af spillerne inden spillet starter med kyndig vejledning og hurtige beslutninger. Der vælges mellem tre settings/genrer der dog alle sammen tillader en tragisk fortælling. Historien i spillet styres af nogle faste holdepunkter såsom et mord - men hvordan historien kommer fra A til B er op til spillernes improvisation.

*Klassisk tragedie. Eksperimentelt. Live fordi scenografi og fysisk repræsentation af roller er med til at forme spillet - ikke fordi man har kostumer på eller siger "Vær Hilset".*

### Om forfatterne

Martin Qvist er uddannet dramaturg. Troels Barkholt-Spangsbo læser Performance-design og Socialvidenskab. De har begge baggrund i live-miljøet og er forfatter-debutanter på Fastaval. De har dog et stort bagkatalog af live-scenarier.

**Spilletid:** 4-6 timer

**Antal spillere:** 8-15

**Genre:** Tragedie

**Spillertype:** Spillere der nyder at skabe en fortælling med benspænd og i fællesskab.

**Spilledertype:** Spillederløst, men med en vejleder, der sætter i gang og står til rådighed for spørgsmål.

# Festaval 2010

Torsdag 14-18 og Lørdag 20-02

## FUCKING MENTAL!

Af Kristoffer Apollo og Kristoffer Rudkjær

*Pubbens tv skratter statisk, da jeg skruer helt op for lyden. Der sidder et par tæt på skærmen, kvinden er synligt irriteret, men hendes bloke skal ikke nyde noget. Can't blame him.*

*På skærmen trækker to officials fra fodboldforbundet lodtrækningen ud med en stor præsentation af den nye fairplay-kampagne, mens de sorte plastikbolde skinner i bowlen. Kom nu til sagen, slipsedyr.*

*"Og nu til lodtrækningen til FA-cuppen 1998."*

*Hjertet banker løs, kom nu, kom nu, lad os trække noget ordentligt. Lad os få en stor kamp, på og uden for banen.*

*"Og ... Chelsea" ... så er det nu ... "møder West Ham."*

*Kuldegysninger. Hårene rejser sig på armene. "Fucking beautiful!" skriger jeg ud i pubben.*

*Tre dage står imellem fem venner og den ultimative fodboldoplevelse: Lokaldetbyet mellem to af Londons største arvefjender og ikke mindst to af verdens mest berygtede hooligan-grupper. Dage med urimelige chefer, tøsefornærmede kærester, uudholdelige familiemiddage, pubaftener med rigelige mængder lager og cider samt natmad på curryhouse. Irritationen stiger stødt, og frustrationen bobler i blodet. LET'S GO FUCKING MENTAL!*

Fucking Mental! er moderne britisk realisme sat på rollespil, tilsat ekstra testosteron, druk og ravekultur. Scenariet har fem hovedpersoner, hvis liv, frustrationer og håb bliver gennemspillet via bipersonsrollespil og traditionelt gruppespil.

### Om forfatterne:

Kristoffer og Kristoffer har tilsammen bidraget til 19 kongresscenarier før dette, men arbejder her sammen for første gang. Flere af deres tidligere scenarier foregår i stærkt maskuline miljøer, og den fælles interesse for machokulturer førte dem naturligt sammen om Fucking Mental!. Apollo er FCK-fan, mens Rudkjær holder med Brøndby.

**Antal spillere:** 5 + 1 spillede.

**Forventet spilletid:** 4 timer.

**Genre:** Moderne britisk realisme med både drama og vold. Tænk film som Football Factory, Trainspotting og This is England.

**Spillertype:** Scenariet henvender sig til spillere med hang til indlevelse, som har lyst til at fordybe sig i en ubehagelig, men fascinerende subkultur. Vær forberedt på at skifte mellem én hovedrolle og flere biroller samt udspille frustrationer, aggressioner og skråle fodboldsange.

**Spilledertype:** Relativt traditionel. Spillederen er instruktøren, der sætter rammerne for scener og bipersonsspil, og dirigenten, som holder overblikket og har ansvar for at time spilletiden præcist.

Onsdag 20-02 og Fredag 20-02

## Hjertebrand

*Kærlighed overvinder alt*  
Af Frikard Ellemand

Kender du følelsen af være så forelsket at intet andet betyder noget?

Følelsen af at ville ofre hvad som helst?

Følelsen af at give alle de andre fingeren og gå for den på trods?

Følelsen af at være parat til at gøre hvad der skal til for at få det til at ske?

Hvis svaret er ja så skal du spille Hjertebrand.

Hjertebrand er tre små rollespil, der teknisk er vidt forskellige, men alle handler om Den Eneste Ene Sande Kærlighed.

### Spillene er i rækkefølge:

#### 1. Elsker dig for evigt

Et kort scenarie om genforeningen af et bardomskærestepar. Meget er sket, men det slår stadig gnister. Vil de betale prisen for at genopleve sand kærlighed? Deltagerne påtager sig rollerne som kæresteparret samt stemmerne i den indre konflikt der raser i dem begge. Spillederfunktionerne varetages af spillerne i fællesskab, men en deltager tager en særlig ansvarsfuld rolle.

#### 2. Mod alle odds

Et scenarie om et elskende par der må gå så meget grueligt igennem for deres kærlighed. Om ægte kærlighed der nægter at lade sig knægte af samfundets normer.

Deltagerne fortæller sammen historien om de elskende indenfor satte rammer. Spillederfunktionerne varetages af spillerne i fællesskab, men en deltager tager en særlig ansvarsfuld rolle.

#### 3. I kærlighedens navn

Hvor langt vil du gå i kærlighedens navn? Dette lille fortælle-system giver et svar på det spørgsmål og fortæller historien om de to rivaler og deres bidske kamp om Den Udkårne.

Deltagerne deles op grupper af to og fortæller vha spillekort og et simpelt system.

**Tid:** 4-5 timer sammenlagt

**Deltagere:** 6

**Genre:** "den eneste ene"-romantik

**Spillertype:** Spillere der kan håndtere forskellige måder at spille på og tage ansvar for store dele af fortællingerne selv.

**Spilledertype:** Spilledere som er gode til at formidle og godt kan lide at dele ansvaret for fortællingerne med spillerne.

**Om forfatteren:** Frikard har (næsten) kun skrevet scenarier om kærlighed selvom han langt fra selv er romantiker.

## Hul

Af Peter Fallesen

"Jeg føler mig hul."

Han bremses op. Bagdækket på mountainbiken skrider henover grusstien. "Hvad siger du?"

Hun gentager. "Jeg føler mig hul."

Han ser på hende. Øjnene er knebet sammen i irritation. "Hedder det ikke tom i stedet for hul?"

"Nej." Solen glimter i hans cykelhjul. "Det hedder hul."

Hun tager pistolen frem fra tasken. Skyder ham to gange i brystet.

"Hul." gentager hun. Sætter sig op på cyklen. Kører videre.

Han så linket inde på KommunikationsForum.dk

*"Brug for en pause? En genopladning? Vi ved alle, hvor hårdt det kan være at holde styr på andres liv og meninger. Så tag lidt tid ud af kalenderen og genfind din indre vitalitet, styrke og gåpåmod. Oplev et af verdens vildeste og mest eksotiske steder. Lad os bekymre os om dig for en tid. Siden tidernes morgen har mennesker spurgt: 'Hvem vogter vogterne?' Og svaret er: Det gør vi!"*

- Guardian Retreats

Få minutter senere var opholdet booket.

De har det hele. Succes, penge, fede jobs, indflydelse. Fortæller andre hvad de skal tænke, mene og sige. De er det moderne livs guruer. Men det er ikke nok. Noget mangler inderst inde. Noget som ikke kan købes for penge, men som måske kan genfindes ved at søge ind i sig selv. Hvis det altså ikke er tabt for evigt. Lige meget hvad, så har de i hvert fald brug for hjælp.

**Hul** er et scenarie, der lægger vægt på **indlevelse i rollen** og på **budskabet i fortællingen**.

Peter Fallesen er 25 år, sociolog, og sikker på verden er på vej af helvedes til. 'Hul' er hans tredje Fastavalscenarie.

**Genre:** Samfundskritisk drama

**Antal spillere:** 5

**Forventet tid:** 3-4 timer

**Spillertype:** Rettet mod spillere som er interesseret i at sætte det moderne liv under lup og potentielt se et langt grimmere billede end forventet

**Spilledertype:** Spillede skal forvente at bruge mere tid på at holde snor i fortællingen end på at spille biroller

## Hva Du værd?

*Et scenarie om tabere – Baseret på spillefilmen "Hvordan slipper vi af med de andre"*

Af Charles Bo Nielsen og Lasse E. Oszadlik

Lømmelpakken var mere end "årets ord" på P1. Lømmelpakken var mere end et par tusinde anholdte aktivister. Lømmelpakken var endnu en test på vejen.

Medierne og befolkningen bed på krogen. Der er nu gået nogle måneder og næste skridt må tages. "Velfærdspakken" skal indføres for befolkningens eget bedste.

En pakke der ikke kun skal hjælpe os af med lømler og terrorister, men med alle velfærdssynderne!

For at kunne håndtere den brede befolkning er landet sat i undtagelsestilstand – militæret sat ind - og de formodede værdiløse snylterne sat bag lås og slå for at få afsagt dom. For at sikre den bedst mulige besparelse er dødsstraffen – den eneste rigtig måde at bevare velfærden på - blevet genindført under denne undtagelsestilstand.

*"Human Rights, It's a Socialist Lie!*

*Genocide will set you free*

*It's a practical philosophy"*

Scenariet i punktform:

- Du spiller en rigtig taber! (Kostume er ikke et krav, tabere har alle skikkelser)
- Scenariet er baseret på en satirisk film, men som i filmen skal det ikke være satirisk at spille, men gerne satirisk at se på – ligesom i filmen – det er altså ikke en komedie
- I dette scenarie kommer din rolle muligvis til at dø før scenariet er færdigt. Dette er for at du kan slutte dit spil, når din rolle opnår sit klimaks, sådan at alle spillere kan slutte scenariet når det var fedest for dem!
- Scenariet er baseret på en fiktion der hypotetisk kunne ske for dig, når du vågner i morgen. Rollerne og fiktionen er altså "Close to home" for at skabe et mere troværdigt spil med genkendelige frustrationer.

Om forfatterne

Lasse og Charles har kun erfaringer med at arrangerer live-scenarier. Charles er en vant gænger på Fastaval efter mange år og vil sikre scenariet sit Fastaval-præg.

**Spilletid:** 3 timers workshop – 3 timers scenarie – 6 timer i alt.

**Antal spillere:** 18-36 spillere fordelt på hold af 6 personer.

**Genre:** Psykisk samfundsdramatisk live-scenarie.

**Spillertype:** Søger udfordringer og er fordomsfuld. Scenariets spil skal ses som en udfordring og man vil blive lagt under pres fra workshoppen af

**Spilledertype:** Spilledeerne spiller NPC-roller (forhørsleder eller vagt) og deres vigtigste opgave er at få spillerne til at rulle deres roller helt ud, ved at være nogle grimme karle. Spilledeerne for udleveret relevant materiale inden scenariet og bliver tvunget til at se en fed film.

**Bemærk: Kører over to blokke**

# Fastaval 2010

Torsdag 09-13 og Lørdag 09-13

Torsdag 17-02 og Fredag 17-02

## Imperiet 40K

Redigeret af Morten Greis og Kristoffer Rudkjær med bidrag fra Martin Svendsen, René Toft, Kristian Bach Pedersen, Elias Helfer, Peter Fallesen, Uffe Thorsen, Simon James Pettitt, Morten Greis, Mads Brynnum og Kristoffer Rudkjær.

Det er det 41'ende millennium. At være en mand i disse tider er at være én blandt utallige billioner. Det er at leve i det mest hjerteløse og blodige regime, man kan forestille sig.

Glem teknologiens og videnskab vidundere, for der er så meget som er blevet glemt, og som aldrig vil blive genopdaget. Glem løftet om fremskridt og forståelse, for i den grumme fremtid er der kun krig. Der er ingen fred blandt stjernerne, kun en evighed af blodbade og massakre, til latteren af tørstige guder.

Imperiet 40K er en novelleantologi med ni noveller med bidrag fra ti forfattere, og hvor alle noveller forgår i Warhammer 40K universet. Antologien byder blandet andet på bandekrig på Necromunda, mænd uden hukommelse, Space Marines på relikvie jagt i forladte rumskibe samt et hækkompagni sidste aften i skyttegravnen på en planet langt hjemmefra og meget mere.

Antologiens redaktører har opstillet en ramme, som sikrer en hvis sammenhæng, men de mange forskellige forfattere giver ni nedslagspunkter i en mørk fremtid. Spiller og spilleledere vælger og spiller de tre noveller, de tænder mest på.

### Om forfatterne

Forfatterne tæller både en debutant og mere garvede fastavalforfattere. Fælles for alle er deres kærlighed for 40K-settingen og lysten til at fortælle dystre fortællinger fra det galaktiske kejsrige.

**Antal spillere:** 4

**Forventet spilletid:** 4 timer

**Genre:** Dystopisk sci-fi

**System:** Systemløst eller eget system

**Spillertype:** De ni noveller tilbyder lidt for en hver smag. Novelle-samlingen kræver ingen forhåndskendskab som spiller og kan fint fungere som en introduktion til den fascinerende 40K setting.

**Spilledertype:** Med ni noveller er der mange forskellige roller for spillelederen, fra den klassiske spilleleders rolle til at være den femte spiller i andre noveller.

## The journey

By Fredrik Axelzon

A desolate barren winter landscape. Metal wheels against rusty tracks and a perpetual pendulum. Hungry and exhausted. Strangers and shadows. Carrying shards of the past. Will they ever reach their destination? Is it only a dream? Hope is waning, fatigued. Only the name remains. The turning point.

The journey - a scenario that takes the players for a dark and quiet ride through a frozen landscape in the shadows of the apocalypse of civilization. Focus is placed on depicting the fatalistic mood, barren dialogues and a constant tone of silence. The scenario is scene-based and influenced by Cormac McCarthy, jeep format and classic Swedish freeform of 2010.

**Time of play:** 4 hours

**Players:** 4

**Genre:** Post-apocalyptic, jeep format and good-old Swedish free form of 2010.

**Player type:** You don't mind controlled and beautiful stories, where you participate in growing an intense and more ominous mood as the story develops.

**Game master type:** You love freeform and stories, and don't need to be in the center, and often can take a step back and simply enjoy the players' efforts.

Torsdag 14-18 og Fredag 09-13

## Kat

Af Lasse Blichfeldt Hansen

Du kender det sikkert. Der er et eller andet i dit liv, du gerne vil ændre på. Du ville gerne klare dig bedre på arbejdet. Du ville gerne have mere held i kærlighed. Du ville gerne være rigere.

Ville det ikke være skønt, hvis alle dine ønsker gik i opfyldelse – at du fik alt det, du efterstræbte? Hvis du fik alt, hvad du ønskede dig, ville du være lykkelig, ik? Intet mere at ønske – intet mere at stræbe efter... det må være lykken...

Kat er et scenarie om 3 unge mennesker i Århus, deres liv, ønsker, kærlighed og dødelighed.

Astrid lider af uheldelig lymfekræft og er indstillet på, at hun kun har få år tilbage at leve i og ønsker at få det bedste ud af det. Hendes kæreste, Henrik læser medicin. Han og hans bedste ven, strålingsfysikeren Filip, har indstillet sig på at bekæmpe kræften og benytter en stor del af deres fritid på, at lave strålingsforsøg på Filips kat.

Kat er scenariet, hvor spillerne får mulighed for at se deres karakter i to udgaver: én, hvor tingene går, som de har håbet og en, hvor situationen ser håbløs ud. Vejen skulle være banet for lykken for den ene og ulykkelighed for den anden. Men ender det nødvendigvis sådan? Udfaldet er afhængigt af, hvad spillerne gør det til.

**Spilletid:** 3-4 timer

**Antal spillere:** 6

**Genre:** Absurd drama / systemløst lettere inspireret af Jeepform

**Spillertype:** samarbejdende og improviserende – helst erfarne spillere

**Spilledertype:** producer og cutter

# Fastaval 2010

Torsdag 11-17 og Lørdag 20-02

## Magician: Impossible

Af Kristian Bach Pedersen



Et Fantarantino heist scenarie til D&D 3.5, med magi, intriger, attitude og fireballs!

**Om forfatteren:** 30 år, nygift og medlem af forfatterkollektivet Jesus Bar Mitzvah. Spillede engang Magic: The Gathering, men nåede aldrig i nærheden af at eje en Black Lotus. Det er hans andet Fastavalscenarie, og igen er det fyldt med elvere med attitude. Han har været på Fastaval hvert år siden 1994 og har engang bedt om, og fået, Den Berømte Palle Schmidts autograf.

**Spilletid:** 4-5 timer

**Antal spillere:** 5

**Genre:** Cool-nerd actiondrama

**Spillertype:** Er er til sej magi, filmisk action, cool attitude og rappe replikker.

**Spilledertype:** Er til light-regler, højt tempo og klassisk fantasy med et tongue-in-cheek twist.

Fredag 11-17 og Lørdag 20-02

## Magiens Endeligt

Af Louise Floor Frellesen

Verden er i forfald, og det er troldtøjets skyld. Kaptajnen står rank og truende foran sine fem fanger. Trods de mørke rander under hans øjne, føler han sig ikke længere så udslidt. Han trækker den første af dem på benene for at råbe et spørgsmål, men ombestemmer sig og lader sine knoer tale i stedet.

”Hvem af jer var skyld i pigens død?” Han spyttede ordene ud, som efterlod de smagen af død i hans mund. Det var det forræderiske menneske, der talte først.

Frygten ligger dybt i alle.

Vantro øjne stirrer på ham, da han er færdig med at tale. Elverkvinden forsøger at blinke tårer bort, imens ham, der mangler spidsen af sine ører, ser ud til at være klar til at drage blod - hvis ikke båndene stadig holder ham tilbage. Kun kaptajnen smiler.

Magien er på flugt.

Hvis der er noget, det rakkerpak har lært sig, er det at se uskyldige ud; det er næsten, som om de ikke selv ved, hvor farlige de er.

Magiens endeligt er en high-fantasy fortælling, om hvordan magien forsvinder fra verden, fordi frygt driver den på flugt. Scenariet handler om de fem sandheder, der ses af fem personer, der er på flugt fra en verden, hvor de ikke længere hører til.

En person er ikke den samme i andres verdensbillede som i sit eget, derfor vil spilleren få fem forskellige versioner af sin karakter, hvem man er afhænger af øjnene, der ser.

### Om forfatteren

Debuterede i 2006 med Krydsild og har siden været henholdsvis medforfatter og forfatter på Stone of Destiny og En ridders fortælling.

**Forventet spilletid:** 5 timer

**Spillere:** For fem spillere og en spilleleder

**Genre:** En fantasy-dystopi

**Spillertype:** For spillere, der har lyst til at spille karakterrollespil og er friske på at spille forskellige versioner af deres karakter undervejs i scenariet; og som gerne vil være med til at forme historien.

**Spilledertype:** Spillelederen skal være villig til at lede spillerne igennem scenariet, men acceptere at spillerne i givne situationer har ret til at bestemme historiens gang. Der skal beskrives en verden, der konstant vendes på hovedet, og der vil være behov for bipersonsrollespil.

Torsdag 09-13 og Lørdag 14-18

## Mod nulpunktet

Af Morten Greis, Troels Pedersens og Peter Fallesen

Falder med flagrende arme. Hurtigere. Hurtigere. Vinden hylér i ørerne. Med et vredesskrig nærmer kroppen sig nulpunktet.

De sidder sammen og ser solopgangen. Lyset kaster et rødt glimt skråt udover byens glatte overflade. En susende lyd afslører, at en svævebus passerer forbi et sted under dem. Deres hænder mødes for første gang.

Tallerkenen smadres lige over hans hoved. Afværgende holder han sine arme op, og begynder at tale. Tårerne strømmer fra hendes øjne, mens hun samler endnu et stykke porcelæn op.

'Mod nulpunktet' handler om et ægtepar, der bevæger sig imod personlig katastrofe i en ikke helt så fjern fremtid. Scenariet lægger vægt på sci-fi genrens fremmeste egenskab: muligheden for at udforske hvad det er at være menneskelig.

### Om forfatterne

Troels Pedersen, Morten Greis og Peter Fallesen er alle glade for mærkelige øl og lange gåture på stranden. Derudover er de en del af rollespilnetværket planB. De ynder at skrive rollespil, der leger med fortællingsformer. Derudover holder de af besværlige kvinder og mennesker, der generelt er i stykker.

**Genre:** Tragisk sci-fi drama

**Antal spillere:** 4

**Forventet spilletid:** 4 timer

**Spillertype:** Skal tænde på elementer som hverdagsfortælling i en sci-fi setting, indlevelsesspil, delt ejerskab over karakterer, spillemekaniske virkemidler og fælles fortælleret.

**Spilledertype:** Kommer til at instruere og puste til konflikter frem for at spille biroller.

Ønsdag 20-02 og Fredag 11-17

## Når Kineserne Kommer...

Af Marie Osceilowski

Trommerne slår i takt, men runger i et spøgelsesagtigt ekko mellem bjergene. Lyden kan høres alle steder. Det er næsten som om selv trommerne leder.

Kinesiske tropper har krydset grænsen til Tibet. I årevis har Kina haft den egentlig magt i Tibet, men der har ikke været behov for kamp og våben. Ikke før den ellers tamme hund, vendte sig og snappede efter sin herres hånd. Og Kina er en hård herre der ikke bryder sig om modstand. Så nu leder soldaterne efter dem. Oprørerne, der kender bjergene og skjulestederne bedre end nogen andre. De kinesiske soldater gør hvad de må. Og hvad de ikke må, for at udføre deres mission. De leder i byen. De leder i klostrene. De leder i landsbyerne og de leder i bjergene. Og hvor som helst de går, efterlader de kaos og død.

Men dette er ikke en historie om soldater. Om kamp. Om modstandsfolk. Faktisk er det slet ikke én historie, det er fem. Fem historier om fem mennesker der stilles det samme spørgsmål, det ingen har lyst til at skulle svare på. Hvad er du villig til at ofre for at overleve?

I "Når Kineserne Kommer..." spiller man hovedpersonen i sin egen fortælling og biperson i de andres. Det handler om at skabe drama og intensitet for hinanden og om at turde sætte tingene på spidsen.

### Om forfatteren

Er 23 år, læser religionsvidenskab ved Københavns Universitet (velvidende at det nok efterlader hende arbejdsløs, men hvad gør det, når bare man har det sjovt), skriver bøger, spiller klassisk musik og er meget ivrig con-gænger.

**Spilletid:** forventet 5-6 timer

**Antal spillere:** 5

**Genre:** fortællescanerie/drama

**Spillertype:** du vil kunne lide "Når Kineserne Kommer..." hvis du kan lide at fortælle gode historier og have stor indflydelse på scenariet.

**Spilledertype:** spillederen er den der holder trådene samlet, hjælper spillerne med fortælle de bedste historier, samt skære ind til benet når det er nødvendigt.

Torsdag 09-13 og Lørdag 14-18

## Passion Fruit

By Nathan Hook

*There is nothing wrong with Apples. Apples taste nice. Apples are juicy. Apples are good for you. However if you could eat only apples every day, wouldn't you want to taste a banana? If you were not allowed to taste any other fruit but apples, wouldn't that make you want that banana even more?*

A short intense game in the jeepform style, Passionfruit tells the tale of a relationship between a protagonist and his partner, and what happens when the protagonist meets someone else. It is aimed at secure players seeking a high level of emotional intensity.

Players can use example characters given, or create their own following certain guidelines. No assumptions about the gender or sexual orientation of the characters are assumed in advance. Techniques are included to help build emotional attachment to each other. Play consists of a series of scenes as the trials and tribulations of a relationship are played out. A variant for playing out of chronological order is included.

The game defaults to being set in the modern day real world, but nothing prevents the players using a historical or fictional setting they are familiar with.

### About the Author

Nathan Hook is tall, dark and English. By day he works for her majesties' government, and by night he studies Psychology. Somewhere he fits in a lot of larp. He's run over fifty larps of various sizes, including working on the international larp Dragonbane. He's written in published supplements for tabletop RPGs D&D and Ars Magica, as well as for two previous Knudepunkt books and writes a monthly series of larp articles on RPG.net. This is his second year at Fastaval, having run Ars Magica and Babylon 5 minilarps last year.

Time of Play: 10-20 mins setup, 60-90 minutes playtime

Number of players: Three players, no organiser required. A two player variant is also included.

Genre: modern day romantic angst

Type of Player: Narrativist players, and those seeking high emotional intensity

Type of Game master: None

Torsdag 09-13 og Lørdag 14-18

## Previous Occupants

Af Frederik Berg Østergaard og Tobias Wrigstad

Hans øjne åbnes. Han ligger bag hende med den ene arm om hendes mave og den anden under hendes hovede. Han studerer hendes nakke og skuldre. Halsen. Hvis hun havde været vågen, havde hun også kunnet se, at der var noget forandret i hans blik. Måden han kigger på hende er anderledes. Som en slagter ser på et stykke kød.

Det er som om, han står udenfor sig selv og ser på. Ser sig selv stryge hånden henover hendes krop for at ende i et kvælertag om hendes hals. Han skriger alt hvad han kan for at få hende til at vågne, men intet sker. Hun bare kærtegner hans hånd let og fortsætter med at sove. Han forsøger at slippe taget. Flytte sig fra hende. Men hans hånd er ikke længere hans hånd. Hans krop er ikke hans krop. Han forsøger se sig selv i øjnene. Han er der ikke.

Previous Occupants er en spøgelseshistorie, men også en historie om at håndtere at mennesker forandrer sig. Spillerne kommer parallelt til at spille begivenheder på to forskellige tidspunkter. En historie om ung kærlighed og troskab sat overfor et bittert, mistroisk ægteskab, der ender i vold og død.

Når fortiden invaderer nuet, er det op til spillerne at komme væk i live. En besættende historie, der er i hænderne på spillerne. Du kommer aldrig til at forlade værelset den samme.

### Om forfatterne

Frederik og Tobias er del af den internationale Vi åker jeep rollespilskollektiv, hvor de spreder det gode budskab om jeepform til hele verden. Dette er deres første scenarie sammen. Her bruger de avancerede teknikker fra jeepform værktøjskassen på en thriller-esque spøgelseshistorie, i et forsøg på at lave deres mest tilgængelige jeepform spil til dato.

**Spilletid:** 2-3 timer

**Antal spillere:** 4 spillere og 1 spilleleder

**Genre:** spøgelseshistorie, jeepform

**Spillertype:** Du vil have intenst drama og tæt fysisk spil. Du holder af frihed indenfor en fast historie, men er ikke bange for at udfolde dig indenfor en given ramme. Du synes, at mennesker er mere uhyggelige end spøgelser. Og du er klar til at være en af de mennesker.

**Spilledertype:** For spilledere som gerne vil prøve kræfter med jeepform. Spillet bruger meget simple teknikker til at skifte mellem karakterer og historier. Hvis du kun spilleleder ét spil på Fastaval, så skal det være det her.

# Fastaval 2010

Torsdag 20-02 og Lørdag 20-02

## Salvation

Af Simon Steen Hansen

Texas, 1867. Fem brutale lovløse står bag et blodigt bankrøveri.

*De kunne ikke være mennesker. Han havde mistet tidsfornemmelsen, og sækken var stadig trukket over hans hoved. Den stank. Smerten og hestens vuggende bevægelser under ham fyldte hele hans verden. Han kunne høre deres latter. Den var rå og skurrende. Han tænkte på det, der var sket. På det de havde gjort. Han skulle dø, åh Gud, han skulle dø. Eller det der var værre. Han havde set deres øjne i banken. Han havde set, hvad de var i stand til. Åh Gud. De kunne ikke være mennesker.*

Salvation var det perfekte skjulested. Her i den forladte mineby kunne de holde lav profil med deres gidsler. Bare et par dage. Man sagde, at byen var hjemsoget, og de lokale skyede den som pesten.

Det stjålne guld glimter, sandet flyger hen over den forladte hovedgade, og mørket trænger sig langsomt, men sikkert, på. Coyotens sørgmodige hylen gennemtrænger prærienatten. Ondskab venter på dem i Salvation, og snart vil de stå ansigt til ansigt med fortidens synder.

Et barskt og voldeligt scenarie om ondskab og om fem forbryderes indre og ydre dæmoner.

### Om forfatteren

Simon debuterede i 2008 med scenariet 'Monstre'. Han synes, at 'Unforgiven' er den ultimative westernfilm, og at Clint Eastwood er den sejeste mand i verden.

**Spilletid:** 4-5 timer

**Antal spillere:** 5

**Genre:** Westerngyser

**System:** Systemløst + simpel pokermekanik

**Spillertype:** Indlevelsesspillere med lyst til at fortælle en historie om grusomhed, fortabelse og frelse.

**Spilledertype:** Traditionel spillederrolle, hvor man sætter scener, skaber stemning, spiller bipersoner og holder styr på fortællingens tråde.

Torsdag 20-02 og Fredag 20-02

## Slavehandleren fra Ascalon



Af Johannes Busted Larsen

Slavehandleren fra Ascalon er et scenarie om en gruppe helte, der kæmper imod en ond slavehandler. Fortalt som en kampagne, der dog kan spilles på under fire timer. Det er alt det bedste fra en D&D-kampagne: levels, monstre og deres skatte.

En historie der er sat i et dramatisk Sword & Sorcery Fantasy univers med spektakulære kampe, drabelige modstandere og storslået landskaber. Et univers, som alle har ansvaret for – hvilket bliver understøttet af en mekanik, hvor din spilperson bliver bedre i kamp, hvis du undervejs digter med på spillederens beskrivelser.

### Om forfatteren

Johannes Busted Larsen startede sin Fastavalkarriere med at stå for Helcon. Senere blev han dog meget mere folkelig med en række scenarier om narko og homoseksualitet. I det virkelige liv er Johs cand.mag. i moderne kultur, har for nyligt arbejdet som boghandler, højskolelærer og anden akademisk løsarbejde. Han bor i København nordvest med kæresten Maj og datteren Embla, kig blot forbi.

**Spillertype:** Slavehandleren fra Ascalon er skrevet til dig, der hverken er bange for at slå terninger eller at digte beskrivelser. Noget særligt ved dette scenarie er at du som spiller selv laver din spilperson. Du kan vælge mellem 7 unikke klasser, såsom fx nekropolitaneren, ørkenløberen eller nordboeren og slår spilpersonens egenskaber.

**Spilledertype:** Scenariet er skrevet til dig, som elsker at spille drabelige kampe, beskrive skæve bipersoner, male voldsomme landskaber og improvisere videre på spillernes oplæg.

Slavehandleren fra Ascalon er også for dig, der bare sådan går og savner det røde bokssæt fra D&D.

**Genre:** Sword & Sorcery Fantasy / Action

**Antal spillere:** 4-6

**Forventet tid:** 3-5 timer



Torsdag 20-02 og Lørdag 09-13

## Som sendt fra Himlen

Af Andreas Liberoth og Rasmus Boldt

Englen blinkede i den støvede belysning.

"Jeg synes at huske at vi aftalte at mødes på et... egnet sted?"  
"Jada – "Himmelhunden!" Kan du komme i tanke om noget mere passende?" smilede den anden tilbage. Han/hun (engle hænger sig ikke så meget i køn og den slags) tog et lykkeligt drag af sin gulduborg, og kiggede rundt på sine fæller. Ingen af dem gengældte smilet.

"Jeg havde mere forestillet mig en kirke eller noget lignende... måske noget med rene borde, røgelse i stedet for tobakso, og eventuelt lidt korsang" Stemte en anden i. "...og desuden er – hvad kaldte du det? – biksemaden tør og halvkold."

"Jamen "Bodega Himmelhunden" for pokker... det er da ikke til at stå for!... Du skal også have noget af det dér på..." svarede den stadig grinende engel - entusiastisk pegende på HP-saucen, - men valgte så at opgive kampen. De andre var tydeligvis ikke lige så begejstrede for det. 21. århundredes København. "Desuden sidder han lige derovre!" tilføjede den.

Blikkene vendte sig samlet imod et andet bord, der sammen med nabobåsen var hjemsted for en flok unge fyre, der åbenlyst havde arbejdet målrettet på at reducere deres samlede IQ det meste af eftermiddagen. Stamgæsterne – og nu også de fire engle – stirrede på en fedladen gut, der stående på bordet baksede med at få bukserne af, mens han forsøgte at holde balancen og et porse-og-arnbitter sat - mirakuløst uden at spilde.

"Måske har vi fanget ham på det forkerte tidspunkt?" spurgte en af englene forsigtigt.

"Niks – sådan har han været de sidste mange dage. Jeg har lavet en del... benarbejde."

"Menneskene har virkelig brug for vores hjælp."

"Det var det jeg sagde."

Et forlist kærlighedsforhold der måske kan reddes, fire engle og alle jordelivets små problemer. En dansk komedie om tilværelsen, kærligheden og alt det dér.

### Om forfatterne

Rasmus og Andreas er fra Odense, men bor nu i København - henholdsvis i Nordvest og på Vestorbro. Ingen af dem kommer på Bodega Himmelhunden, og ingen af dem ved om den faktisk findes, men de har begge prøvet at rejse til Langeland i rutebil.

**System:** Mirakler, besjæling og arnbitter

**Genre:** Dansk romantisk komedie

**Antal:** 5 spillere + 1 spilleleder

**Forventet spilletid:** 4 timer

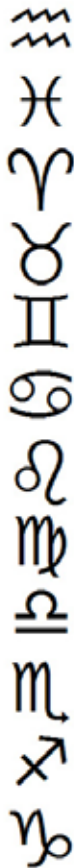
**Spillertype:** For deltagere der kan vride noget interessant ud af hverdagenssituationer, og ikke er bange for bipersonsrollespil. Bemærk at englene ikke er scenariets hovedroller.

**Spilledertype:** For en spilleleder med sans for humor og timing. Du skal være god til at klippe scener og give plads til spillerne.

Torsdag 20-02 og Fredag 11-17

## Stjernetegn

Af Simon James Pettitt



Forestil dig, du er en gud.

En perfekt og ophøjet skabning.

Styret af logik og rationalitet.

Aldrig har du følt noget.

Forestil dig så, du for første gang føler.

En rislen ned af ryggen

En knugen i brystet

Et smil på læben

Hvordan håndtere du de forførende farlige følelser?

Stjernetegn er en episk fortælling, hvor tolv Guder, hver repræsenteret af et stjernetegn, våger over en fjern verden. De kaster dom over de dødeliges skæbne og kan afgøre kongers krige og sjæles frelse.

Samtidig er det en personlig historie om tolv guder, der langsomt oplever, hvad det vil sige at være menneskelig.

Men hverken guderne, verden, historien eller fortællingen findes endnu. De opstår først når du og dine medspillere skaber dem gennem jeres fælles rollespil.

### Om forfatteren

Har et ry for at lave vilde, eksperimenterne, eller bare sære ting med sine scenarier. Så som at udskift rollerne med bamser og kufferter, eller sætte spillerne til at gøre rent, som en del af scenariet. Men går allermost op i, at historien og rollerne er noget, som spillerne selv skal skabe og udvikle under og via selve rollespillet.

**Spilletid:** Maksimalt 6 timer

**Antal spillere:** 8 til 10

**Genre:** Fortællelive med jeepelementer

**Spillertype:** For de spillere, som kan lide at have indflydelse på udviklingen af deres rolle og, i fællesskab med sine medspillere, skabe historien.

**Spilledertype:** Spillelederen skal sætte lokalet op og starte scenariet. Herefter holde sig tilbage og kun gribe ind, når det er allermost nødvendigt.

Onsdag 20-02 og Fredag 11-17

## Triskelen

Af Julie Blegvad

*På den støvede jord er der pludselig noget der glimter, et lille smykke er dukket frem af glemslen. En dreng samler det op og holder det i sin hånd.*

*Et lille smykke, der har en historie at fortælle om fortiden. Men fortiden er ikke altid rar og nutiden har også sine skæbner. Der er valg der skal tages, hemmeligheder der vil frem i lyset og følelser på spil både i fortiden og i nutiden.*

Triskelen er et historisk drama sat i Irland i to forskellige perioder: I middelalderen, hvor en gruppe riddere fra England vandt land ved sværdets hjælp og først i 1920'erne, hvor Ierne kæmpede en brav frihedskamp og derefter førte en tragisk borgerkrig. I begge perioder følger man familien O'Connor, de valg omstændighederne tvinger dem til at træffe og konsekvenserne af disse valg. Omdrejningspunktet, der også binder de to perioder sammen, er et lille sølvsmykke formet som en triskele.

Der er lagt forholdsvis meget vægt på den historiske setting, men det er i høj grad også historien om en families skæbne. I begge perioder er der lagt op til drama, konflikt og intriger og muligvis tragedie (det er jo Irlands historie vi har med at gøre ;-)). Tænk slægtsroman og du er ikke helt ved siden af.

### Om forfatteren

Startede med live-rollespil for 12 år siden og har været med til at skrive et par live-scenarier og har selv skrevet et enkelt con-scenarie til Viking-Con.

**Forventet spilletid:** ca. 5 timer

**Antal Spillere:** 5

**Genre:** Historisk drama

**Spillertype:** Scenariet giver spillerne mulighed for at spille på de store følelser og er helt klart for "skuespillere" med hang til tragedie og historie. OBS! Kræver lidt kendskab til engelsk.

**Spilledertyper:** Der er IKKE et kompliceret regelsystem at sætte sig ind i, men til gengæld noget historisk baggrund og så ville det være skønt med en spilleleder, der kan lide at køre scenarier semi-live!

Torsdag 14-18 og Lørdag 09-13

## Tandhøjlets Krav

Af Martin Horn Pedersen og Carsten Andreassen

I de sidste par år af det 19. århundrede tramper Europas nye elite frem på en bølge af udvikling, forandring og den ny dampteknologis vidundere. Intet sted er dette tydeligere end i England, hvor den britiske adel og videnskabsmændene sammen, leder landet mod en fremtid af videnskab og magt. De britiske byer er præget af stål, damp, røg, arbejderens bøjede ryg, adelens tanker og ingenørens tegninger.

På den britiske østkyst bliver de bedste håndværkere, smede, specialister og de førende videnskabsmænd samlet for, at påbegynde Britannias største projekt siden Stonehenge. Projektet er omgivet af hemmelighedskræmmeri

Du sidder på dit kontor og læser den seneste artikel omkring videnskabens triumftog igennem Europa og behovet for flere arbejdere til de europæiske fabrikker, da døren bliver åbnet af et kurer i klædt i prinsens af Wales' farver. Han afleverer et foldet papir, bukker og forlader lokalet

*HKH Prinsen af Wales inviterer her med dem til at deltage i et projekt af største vigtighed for nationen, dette drejer sig omkring forskning og praktisk udførelse af denne, nødvendigheden baseret på international politik. Forventningen er at de vil stille deres eksceptionelle viden og ekspertise inden for deres forskningsfelt til kongeriget's rådighed.*

*Diskretion vil blive værdsat og de vil derudover få mulighed for at få projektet præsenteret nærmere af HKH selv.*

*De bedes stille på Felixstowes banegård inden 14 dage.*

### Men hvad skal du forvente at få af scenariet?

Forvent et scenarie der lægger op til behandling af problemstillinger gennem spillernes handlinger og fortællinger. Scenariet er for den spiller der vil opleve en historie der kan drejes på et splitsekund, samt hvor verden og dens grænser kun defineres af spillerne - men mest af alt er scenariet for den spiller der kan lide steam-punk, men ikke synes at nogen verden er for vigtig, til ikke at blive udsat for nye tilgange og spilteknikker.

### Om forfatteren/forfatterne

Carsten har været en fast bestanddel af Fastavals glade deltagere siden '96, derudover har han igennem flere år været involveret i det fynske con-miljø, startende med spiltræf og slutteligt som kok gennem de sidste fire år på Vintersol. Undervejs har Carsten også haft tid til at blive Cand.Scient.Anth. Martin har tidligere lavet en masse high fantasy liverollespil, men det ligger efterhånden nogle år tilbage. Han var/er live ansvarlig på Fastaval 2009 & 2010. Det at skrive et bordrollespil blev til en seriøs tanke efter Frederik Berg Østergaard en nat i bar på Fasta 2009 opfordrede til ham at skrive et. Da det vidste sig at Carsten også gik med tanker om at skrive, virkede det naturligt at slå sig sammen, da ingen af dem havde skrevet Fasta scenarier før. Martin læser til dagligt HA-almen på ASB

**Spilletid:** 4 timer

**Antal spillere:** 6

**Genre:** Steam-punk med et twist

**Spillertype:** Spilleren skal være interesseret i at forme fortællingen med de af scenariet indlagte kunstgreb.

**Spilledertype:** Du skal kunne lide at skabe stemning ved at beskrive setting, og være interesseret i køre et scenarie spillernes fortælling i samspil med steam-punk universet driver historien.

Torsdag 20-02 og Fredag 20-02

## Vasen

Af Mikkel Bækgaard

Vasen nr. 30, Jammerbugt Kommune, tæt ved Limfjorden.

Zenia er død, men det er der ingen, der ved – knap nok hende selv. Kun 13 år gammel. Det usigelige er sket herude. Dag efter dag går, hvor ingen griber ind.

Hun vil have hjælp. Skriger, men ingen hører hende. Ikke før en pensioneret socialrådgiver for første gang i sit liv får kontakt til det hinsides ...

Vi er i det inddæmmede land ud til Limfjorden. På Vasen, som den gamle dæmning kaldes. Herude ligger kommunens billigste huse, hvor haverne rummer bilvrag, hullede joller og åluser viklet ind i orange fiskebøjer.

En socialrealistisk spøgelseshistorie for fire spillere og en spiller, der udspiller sig i små separate kapitler, hvor mellemregningerne er op til spillerne. Her spiller de en række forskellige roller i og omkring en familie, hvor det forfædelige er sket – men uden at selve gerningen bliver beskrevet i detaljer.

Vasen er inspireret af virkelighedens rædsler i Tønder, Mou, Amstetten og andre udkantsteder, hvor gerninger er begået bag nedrullede gardiner og langt fra myndighedernes søgelys.

### Om forfatteren

Mikkel Bækgaard tager i dette scenarie tilbage til sin fødeegn i Nordjylland. Han tog som barn fisketure ude på Vasen, hvor han hørte historier om Den Gamle Gedde og frygtede det dybe vand i de kolde kanaler. Sidst Mikkel skrev om Nordjylland var det i Løgstør, hvor et mord på den anden side Limfjorden skulle opløres. I år bliver det mørkere og endnu mere alvorligt.

**Genre:** Socialrealistisk drama med gyserelementer

**Antal spillere:** Fire

**Forventet spilletid:** 5 timer

**System:** Systemløst

**Spillertyper:** Er du mere til underspil og hentydninger end blod og gru, er dette scenarie noget for dig. Forvent selv at skulle skabe sammenhænge, uden de nødvendigvis kommer frem i lyset.

**Spilledertyper:** Du skal holde styr på fortællingen og de på én gang både åbne og lukkede rammer. Bipersoner og drama tager spillerne sig af. Du leverer stemningen, klippedytmen og følelsen af den tunge tragedie.

Ønsdag 20-02 og Fredag 20-02

## Villa Clichélla

Af Anders Skov og  
Milton Felice Brambati Lund

*”En gruppe mennesker mødes, tilsyneladende grundet skæbnens tilfældige spil og tilbringer natten i et forladt hus, men huset har en mørk hemmelighed... vil de overleve natten eller vil husets onde kræfter sejre?”*

”En spændende og original gyserhistorie der henter sin inspiration fra nyskabende og revolutionerende mesterværker som *Scream 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10...* og *Halloween 1-48* samt remakes af japanske film”

Synes du også overdrevne dødsfald, afhuggede lemmer og blod er sjovt? Griner du når gysergenren er ved at kvæles i sin egen plathed? Så er Villa Clichélla scenariet for dig! En hyldest – og en satire, over gyser-genrens mange klicheer. Død, sex og splat møder makaber humor når cheerleaderen, den nörd-tævende quarterback, ”token black guy” og andet godt mødes i et forladt hus. Gysergenrens klicheer bliver åbenbart og udfordret med et glimt i øjet, i takt med at bodycounten stiger og blodet flyder.

### Om forfatterne

Anders Skov og Milton Felice Brambati Lund er to smukke unge fyre, på henholdsvis 20 og 19, fra Sønderjylland der i år debutterer med scenariet der fik Klaus Meiers sjæl til at græde og Kristian Bach Petersen til at blive ork-farvet af misundelse. Til dagligt deler de to en passion for øl, kage og dødsmetal (og lidt rollespil).

**Antal spillere:** 6 spillere og 1 spilleleder

Forventet spilletid: op til 4 timer

**Genre:** Splatterkomedie/gyserpastiche

**Spillertype:** Som deltager kan en forkærlighed for splatterkomedie (ala. *Braindead* og *død sne*) være en fordel, men er ikke en nødvendighed.

**Spilledertype:** Som spilleleder skal du styre npc'er og beskrive omgivelserne samt dødsfald, en ret klassisk spillederrolle.

# Festaval 2010

Torsdag 14-18 og Lørdag 14-18

## What to Do About Tam Lin

by Emily Care Boss and Julia Bond Ellingboe

Inspired by English and Scottish Folk Ballads, such as the ballad of Tam Lin. At Samhain in early Pagan England, Fae and Mortals congregate at the ruins of Carterhaugh for their annual Court. The fate of Tam Lin and his Mortal lover Janet hangs in the balance. The Court tell their stories of lust, incest, murder, and true love to try to influence the decision of the judges, the Queen of Fae and Thomas the Rhymer.

Janet, the daughter of the Earl of Murray discovers Tam Lin, a mortal man raised by the Fae, at the ruins of Carterhaugh. Without either knowing the full story of Tam Lin's lineage or circumstances, they fall in love and Janet is determined to free him from the Fae. Janet and Tam Lin make their appeal to a joint Court of Fae and Mortals on the night of Samhain. Witnesses present their testimonies in order to sway the Queen of Fae to either let the lovers marry, or to keep Tam Lin in the realm of the Fae.

If you are Fae do you have a grudge against Tam Lin or his kin, or Janet and her kin? Do you want him or her for yourself?

If you are a mortal, do you fear the lovers will never be happy, based on your own dealings with Fae lovers? Do you trust the Fae to keep their bargains? Do you wonder if Tam Lin is too Fae to live among you?

Perhaps you are one of those who hopes true love will prevail. Perhaps their story reminds you of your own past.

### The Designers:

Emily Boss is a role playing game designer who lives in the USA. She has published a trio of romance themed role playing games called Three Quick Games about the Human Heart. In her daily life, Emily does forestry consulting for a forest landowner cooperative and lives on a farm in western Massachusetts.

Julia Bond Ellingboe is a role playing game designer in Western Massachusetts, United States. In 2007 she published her first game, the controversial and acclaimed Steal Away Jordan. In 2008 she caught the larp and jeep bug when she played The Upgrade! and Emily's Under My Skin at Dreamation in New Jersey, USA. The following year she joined a local Vampire: the Requiem larp. She is currently putting the final touches on Dream of the Fisherman's Wife, to be released early 2010, while she juggles several other projects. Outside her game design and playing, Julia works with autistic children as a behavioral instructor.

What to Do About Tam Lin is a 4 hour game. The story can accommodate eight to fourteen players. Two game masters are recommended. They will explain the structure to the players, aid in pacing the story, administer mechanics, share information, and take on non-player character roles. This is a hybrid LARP/jeep (semi-live) with voting and card based mechanics. Most play takes place in regular LARP-style play, with supplementary scenes played in theater-style flashback. Game materials will be written in English.

Torsdag 14-18 og Lørdag 09-13

## Sense and Sensibility

By Anna Westerling

When you make a choice, what do you base it on, sense or sensibility? This scenario is about how you live your life, is it from your heart or from your head? What is right?

It is loosely based on the Jane Austen novel Sense and Sensibility about two sisters who live their lives according to very different maxims. We follow them parallel with a contemporary story about choices.

### About the author

Anna was the main organizer of the larp A Nice Evening with the Family (2007), which was a mashup of the dogma film Festen, and the works of Ibsen and Strindberg. Now she is taking on Jane Austen, and will do so by writing a jeep-form scenario. She has been playing jeep-games since 2000 and is a part of the writer collective Vi åker jeep.

**Time of play:** 4 hours

**Number of players:** 6, preferably three men and three women.

**Genre:** Drama and Romance

**Type of player.** A player that likes a mixture of semi-larp, jeep-form and impro. A player that liked games like Doubt and Under my skin, who loves to create freely from an already defined story and are not afraid to play on emotions.

**Type of Game Master:** The game master will be responsible for the story and to guide the players through the story by setting up scenes, cutting scenes and asking for past and possible futures scenes.

# Fastaval 2010

## Re-runs søndag 09-13

### Monogami

*Af Morten Jaeger*  
Først spillet på Fastaval 1999

Kære Alexander

Du indbydes herved til lukket casting på Edvard Fehmerlings "Monogami," der foregår i Ravnsøhytten ved Ry i perioden d. 15-18/5. Der er mødepligt i hele perioden. Infomøde d. 12/5 kl. 15 i Lille Sal.

Hilsen Nordisk Teaterskole

I foråret '98 rygttes det, at Nordisk Teaterskole lukker. Lukningen er katastrofal for skolens elever, men seks af dem tilbydes en enestående chance for en fortsat karriere - og måske det helt store gennembrud. Samtidig er det et farvel til studiekammeraterne og en sidste mulighed for at afklare indbyrdes styrkeforhold og uforløste følelser.

Scenariet henvender sig primært til rollespillere, der ønsker at arbejde med spillet i og mellem spillpersonerne.

### Erindringernes manuskript

*Af Brian Rasmussen*  
Først spillet på Fastaval 2003

Erindringer. Hele vores forståelse af tiden, af livet, er hængt op på erindringer. Minder. Vores oplevelse af begivenhedernes gang. Nu. For lidt siden. Dengang. En sammenhængende linje. Vores opfattelse af sandheden. Efterhånden, som vi bevæger os ud ad tidens vej, fortaber detaljerne sig i mørket, og linjen går i opløsning. Tilfældige indtryk uden indbyrdes orden. Vi klammer os til rekvisitter og fælles erindringer i håb om at kunne fastholde vores historie, vores identitet, men med tiden krakelerer facaden. Fundamentet smuldrer. Vi lapper og reparerer, og det nye og det gamle bliver ét. Vi ser ikke forfaldet, men når den sidste time kommer, og livet passerer revy, hvad er det så, vi oplever? Er det det liv, vi havde, eller det liv, vi ønskede os?

Et scenarie for historiefortællere, der ikke har noget imod eksperimenter

### Højhus - Dybt at falde

*Af Mikkel Bækgaard*  
Først spillet på Orkon 2002

Højhusets tag. Normalt er her yderst kedeligt. Her sker der næsten aldrig noget. Kun hvis viceværten har et ærinde, eller vinduespudseren skal polere de øverste vinduer i penthouselejlighederne.

Men i dag har fire folk på samme tid besluttet sig for at gå herop. De kender ikke hinanden og har ikke aftalt at mødes her. Men de har en mission. En endegyldig beslutning er taget.

Livet er ikke noget for dem. Det skal være slut nu. Ud til kanten og så springe ud i dybet. Mærke suset og herefter det befriende mørke.

Men ingen af dem har regnet med, at der i dag skal være kamp om pladsen. Alle fire tror, at de er den eneste på taget i dag. Men sådan er det ikke...

Spørgsmålet er nu: Hvem skal springe først? Hvem skal mest i rampelyset? - og er alle sikre i deres sag?

# Fastaval 2010

## Re-runs søndag 09-13

### Det halve kongerige

Af Tobias Demediuk Bindslet  
Først spillet på Fastaval 2005

Engang, for så længe siden, at selv de aller ældste ikke længere husker det, var der et kongerige. Det var et prægtigt kongerige – for det var dengang, hvor verden var fyldt med vidundere. Men engang var verden, mere end den er i dag, og dengang nærmede en konge sig døden – måske skulle han blive den sidste konge af det gamle kongerige.

Min søn, i morgen drager vi bort fra slottet med dets tusinde prægtige tårne. Når solen står op vender vi os mod dens stråler og lader dens pragt lede vores vandring op i bjergene - som min fader gjorde før mig, og som du en dag vil gøre, når du mærker at kronen bliver for tung for dit gamle hoved. Ja min søn, vi vandrer op i bjergene, og når du vender tilbage i solomkranset silhuet, vil gaderne genlyde af borgernes jubel over deres nye konge. Men jeg er træt og må hvile mig før rejsen...

En dronning, en hofnar og en vismand rejser af sted sammen med tronarvingen for at sende kongen ud på den sidste rejse og for i fællesskab at udforske historien om den halvdel af kongeriget, der hidtil har været skjult. Om løgne og sandheder, skæbne og forræderi. For når fem så forskellige væsner rejser sammen, vil der altid være mindst fem sider af deres historie. Kom – tag med os på den sidste sande eventyr-rejse!

Et eventyr på 5-6 timer for 5 spillere og 1 spilleleder!

### New York Coppers - Gaden Uden Nåde

Af Palle Schmidt  
Først spillet på Fastaval 1996

"Klichéfylt og sprængfarligt!"

"Bedre end "Starsky & Hutch", "Hill Street Blues", "Shaft" og "Dirty Harry" lagt sammen!"

"Beastie Boys' "Sabotage"-video - gå hjem og vug!"

New York er en barsk by, og det kræver sin mand at rense ud blandt narkopushere og gadebander. Biljagter, skuddramaer, socialrealisme og umotiveret funk-musik er hovedingredienserne i denne hæsblesende action-komedie, der har huller i plottet så store som skudhullerne fra en Magnum .44!

Starring:

Kent Easthood; enspænderen der har sin helt egen måde at bekæmpe kriminaliteten på - den hårde måde!

Sgt. Booker; en hård, men retfærdig, politimand med holdninger - politisk korrekte holdninger!

Rusty Canyon; en gæv pige med ben i næsen og hjertet på det rette sted - pas på, drenge!

Jack Castilo; en barsk strømer uden omsvøb - alle gangsternes skræk!

Lana Simpson; mor til fire - sine to børn, sin mand og resten af verden!

Steve Romano; ung og ivtig efter at lære - han skal nok få sin sag for i...:

New York Coppers: Gaden uden nåde!

Find dit gamle politisæt med plastichåndjernene frem fra loftet, træk i farmands pisgule skjorte med de store flipper, lån din søsters lysebrune læderjakke, lad bakenbarterne vokse og gør dig klar til at rydde op i New Yorks gader anno 1976. Hvis du har kaffe og donuts med, får du flere XP!

System: Basic Roleplaying

## Andre aktiviteter

Der sker en masse andre på Fastaval ud over rollespil. Få overblik over de andre aktiviteter som Fasta Morgen, café og meget andet

### Ungdomslounge

Sidste år gav nogle af de seje Østerskov efterskoleelever det nye koncept Ungdomsloungen et forsøg. Det blev en stor succes, så det gør de igen! Med 3 gamle elever og 4 nye bag roret, bliver ungdomsloungen et sted for de unge på fastaval. Det bliver et festligt og hyggeligt sted, uden alkohol, for ungdomsskoleelever og andre under 18 år. Men det bliver også et mødested for de unge håb og de gamle rotter. Eleverne vil afholde egne arrangementer, spille musik og vise film!

#### Praktisk

Åbningstider: 10.00 – 02.00

Arrangementer: Bliver meldt ud løbende, men du er altid velkommen til at kigge forbi og høre nærmere.

Daglige ting: Biograf og social netværksskabning

### Fastaval Café

Caféen er stedet, hvor du kan slappe af, drikke drinks, spille brætspil, drikke kaffe, spise en sandwich, drikke en Wintercoat, høre 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.

Vi vil gerne understøtte og inspirere til den slags rollespil de fleste af os bruger tiden mellem connerne på: Kampagnerne. Hvis du har en god idé til en aktivitet, der omhandler kampagne-spil, så skriv til [cafe@fastaval.dk](mailto:cafe@fastaval.dk). Cafeen åbner i løbet af formiddagen på Fastaval og lukker en gang ud på natten, når gæsterne vandrer mod sovesale og hyrevogne.

### Fastaval Bar

Fastaval baren er som baren 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!



### FastaMorgen - din morgen!

Hvem er DirtBusters? Smager de af kiwi? Hvem vinder en Otto?

Vil du have svar på alle disse spørgsmål og mange flere? Så hold øje med FastaMorgen! FastaMorgen er Fastaval's helt egen avis. DU har mulighed for at få indflydelse og stille DINE spørgsmål.

FastaMorgen vil igen i år beskæftige sig med alt fra smudsige historier fra de dybeste afkroge, til fantastiske fort-

ællinger om fabelagtige forfattere. Vil DU være en del af os? Vil DU sætte præg på din con? Så er FastaMorgen det rigtige sted.

Du skal hverken være uddannet journalist eller cigarrygende grammatikrytter - bare du har lyst til at skrive, snakke med folk eller opsnuse skandaler.

Vi er nemlig interesseret i dig; eller rettere sagt, i dine historier. Har du den nyeste sladder, en god skrøne at fortælle, eller vil du blot begejstret eller skuffet berette om det scenarie, du netop har spillet. Jamen, så velkommen til redaktionen!

Vi står klar til at trykke dine historier. Eller inviterer dig til selv at skrive dem. FastaMorgen søger løbende talentfulde kameramand, dygtige freelance journalister og andre, som gerne vil se deres navn trykt med sort sværte.

FastaMorgen – vi ser fremtiden, da vi selv skriver den.

På vegne af redaktionen:  
Woodstein (nevø til den berømte Otto) – Bestyrelsesformand.

### Skriv et scenarie

Hvor svært kan det være? Vi gør det lidt sværere - skriv et scenarie under Fastaval med bundne krav til form og indhold. Der er en præmie for bedste scenarie - og detaljeret feedback til alle, der afleverer. Tør du stille op?

Man tilmelder sig på selve Fastaval ved henvendelse til informationen. Der opkræves et deltagergebyr på kr. 25,- der dækker udgifterne til konkurrencen. Du skal selv skaffe eller låne en computer til at skrive scenariet på. Scenariet skal afleveres senest søndag kl 12. Vinderen kåres søndag aften.

## Brætspils-Cafeen

Hyg dig med et godt brætspil - eller vis din strategiske formåen over for de

Der vil igen i år være rig mulighed for at låne spil i brætspil-cafeen. Der vil være spil i alle sværheds-klasser og genrer og hvis du vil have råd eller vejledning vil de flinke mennesker i udlånet helt sikkert være istand til at hjælpe dig. Vi lukker i år op for en bred vifte af aktiviteter i og omkring brætspils-cafeen og for at sikre det nyeste og bedste har et par af os lige været et smut forbi verden største spilmesse i Essen for at opsnuse de nyeste trends.

Aktiviteter

### Agricola

2-5 spillere - 6 timer

Agricola er en af tidens mest populære spil i sin genre. Det kan godt være at det lyder kedeligt at dyrke marker, opdrætte kvæg og bage brød så ens familie har nok mad men det er det bestemt ikke. Hvis folk er interesserede kan der spilles med den nye "Farmers of the Moor"-udvidelse.

### 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.

### At the Gates of Loyang

2-4 spillere - 4 timer

Uwe Rosenberg, manden bag blandt andet Agricola og Bohnanza, fortsætter sin fascination af grønsager. Her gælder det om både at dyrke og sælge sine grønsager til den rigtige pris. Men skal man satse på de faste kunder eller tilfældigt forbipasserende? Måske ikke helt så hardcore som Agricola men bestemt heller ikke et let spil.

### Battlestar Galactica

3-6 spillere - 4 timer

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 cylon iblandt jer! Hvis der er stemning for det vil Battlestar Galactica i år blive spillet med Pegasus-udvidelsen.

### Betrayal at House on the Hill

3-6 spillere - 4 timer

Seks personer mødes i et gammelt forladt hus. Men er det virkelig forladt? Hvad gemmer sig i den mørke kælder og på det skumle loft? Og vil det i virkelighedens vise sig at en af spillerne slet ikke er den flinke person de giver sig ud for?

### Chaos in the Old World

3-4 spillere - 4 timer

I Warhammer-verdenen kæmper de fire kaos-guder om magten. Khorne spreder krig og ødelæggelse, Nurgle pest og råd, Slaanesh frister de svage sjæle og Tzeentch korumperer og forandrer alt hvad han rører. I dette stemningsfulde område-dominations har de fire spillere hver deres måde at vinde på..hvis de da ikke bekriger hinanden nok til at de usle mennesker får overtaget.

### 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 kreatio-ner til endnu grimmere klumper af sammentrykket ler.

Denne aktivitet vil koste 20 kr. ekstra.

### Colonia

3-6 spillere - 6 timer

Colonia er et nye resource-management spil hvor det gælder om at skaffe sig de bedste hellige relikvier. Colonia er relativt simpelt men alligevel udfordrende. Det gælder om at udnytte sin sparsomme arbejdskraft de rigtige steder så man kan skaffe sig de bedste relikvier og blive den fornemste købmand i Köln.

### Dungeon Lords

2-4 spillere - 4 timer

Dem der har spillet Dungeon Keeper på computeren vil nok nikke genkendende til dette brætspil. Opbyg din dungeon, fyld den med monstre og fælder og håb på at de ubehagelige eventyrere ikke smadrer den alt for meget.

### 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 Hamborg 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 iste-



# Fastaval 2010

det 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.

## Smallworld

2-5 spillere - 2 timer  
Smallworld er den nye lækre fantasy-version af Vinci hvis det skulle ringe nogen klokke. Hver spiller tager kontrol over en af spillers racer og forsøger at erobre så meget land som muligt men på et tidspunkt bliver det på tide at lade sin race uddø og indtage verden med en ny og stærkere race.

## Stone Age

2-4 spillere - 4 timer  
Stone Age er et resurse-spil hvor det gælder om at samle mad nok til at brødføde din befolkning samtidig med at man fælder træer, hugger sten og graver guld for at bygge de pæneste hytter. Men kan det bedst betale sig at udvide sin stamme eller måske bare give noget bedre værktøj til dem man har?

## Agricola-turnering

2-X spillere - 6 timer  
Så vil der igen være mulighed for at finde ud af hvem der er den bedste landmand. Der spilles med Interactive-decked. Der forudsættes regelskabskab. Hvis der er nok tilmeldte vil en evt. finale blive afholdt senere efter aftale mellem deltagerne.

## Munchkin-turnering 2010

5-40 spillere - 6 timer  
Kill the Monsters - Steal the Treasure and Gadgets - Stab, Karate Chop, Bite, and Make Your Super Buddy Walk the Blank in Space, and Go Mad!

Spil et af otte forskellige Munchkin spil, og kæmp dig frem i turneringen, mens flere og flere spil blandes sammen, til finalen, hvor alle otte blandes i en afsluttede dyst.

## Never pick up the duck!

Cafe-spil 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.

## Morskab med Muyten

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.

## 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.  
Events

Der vil i løbet af Fastaval blive afholdt flere andre småevents man ikke behøver tilmelde sig til.

## Brætspilsquiz

Der vil igen i år blive afholdt brætspilsquiz. Kom forbi brætspilscafeen og se hvor meget du egentlig ved.

## Mahjong opvisnings-spil

Nogen vil måske kende mahjong som et spil på computeren hvor man skal fjerne ens brikker fra en pyramide men egentlig er mahjong et kinesisk fire-spiller spil der minder lidt om en avanceret form for Rommy. Man vil kunne se folk fra Mahjong Danmark spille spillet og hvis man selv får lyst til at lære det kan man henvende sig i brætspils-cafeen.

## Program

### Onsdag

Aquaretto 20-22  
Citadels 22-24

### Torsdag

Agricola 16-22  
Cafe-Spil 12-16  
Chaos in the Old World 20-24  
Colonia 14-20  
Morskab med Muyten 10-14  
Munchkin-turnering 18-24

### Fredag

Agricola-turnering 12-18  
Betrayal at House... 20-24  
Cafe-spil 12-16  
Hamburghum 14-18  
Le Havre 18-24  
Morskab med Muyten 10-14  
To-spiller spil 16-20

### Lørdag

At the Gates of Loyang 10-14  
Battlestar Galactica 20-24  
Clay'o'rama 14-20  
Dungeon Lords 16-20  
Imperial 18-22

### Søndag

SmallWorld 10-12  
StoneAge 10-13

## Banket og fest

Søndag aften slår Fastaval dørene op for en storslået fest - og du er inviteret

### Lounge a lá Fantasia

*Vær vor gæst, vær vor gæst*  
Kom gammel som ung, smuk som ækel, rig som fattig.

Kom uanset hvilken verden og hvilken tid du er fra.

Café Fabulae vil være samlingssted for rejsende fra alle tider og verdener når vi åbner portalerne fra fantasiens storslåede vidder og dunkleste kroge.

Caféen indbyder til kostumebal som opvarmning til banketten. Vi glæder os til at se dig!

Starter klokken 17 - to timer før banketten.

Pris: 15 kr.



### Banket

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

### Banketmenu

#### Starter

Kanapeer af forskellig art.

#### Forret

Fisketallerken bestående af: Krebsesalat, fiske top med grøn peberodscreme og røget lakse tatar.

#### Hovedret

Klassisk middelhavsbuffet med: Grøn salat, bulgur salat, tzatziki, humus, græsk bondesalat, græske stegte kartofler, lam med timian, kyllinge brystfileter med citron.

#### Dessert

Valg mellem 4 slags ost eller frugt i cognacage og nøddemarcipankage med vaniljecreme.

#### Praktiske detaljer

Pris: 180 kr. Inkluderer mad og underholdning.

Tid: Søndag fra 19.00 til omkring 03.

Lounge fra 17.00.

Sted: Fællessalen på skolen.

Dresscode: Festtøj.

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



## Otto er en pingvin

Fastaval uddeler priser til de bedste scenarier. Se her, hvilke kriterier Otto'erne uddeles efter.

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 Jonas Harild, Mike Ditlevsen, Luisa Carbonelli, Jonas Trier Knudsen og Anders Frost Bertelsen.

### 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 spillederen 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 spilleleders oplevelse af scenariet.



## Praktisk information

Hvordan er det nu lige, det er med det der GDS ... og hvor pokker er tilmeldingsedlen?

### 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. Kendetegnen for alle GDS-tjanserne er, at de ikke er ubehagelige eller tager bemærkelsesværdig lang tid.

GDS-programmet for Fastaval 2010 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-GDS

Super-GDS'ere er dem, der ikke bliver blege om næbbet af at give et ekstra nap med. Hvis du kan overtales 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.

### Tilmelding

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

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

### Betaling

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

- Du kan betale via indbetalingskort type 73 - kreditor nr. 84520098
- Eller du kan overføre pengene direkte til vores bankkonto: Reg.: 9314, Kontonr.: 457-38-84464 (Spar Nord Bank)

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. Igen i år har Århus kommune hævet gebyret for hver overnattende gæst, så vi i år havner på 135 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.

## Praktisk information

Det koster penge at deltage - men der er også rabatter - og du kan købe tøj - og mad - og det lyder indviklet, men er det slet ikke

## Priser

### Priser 2010:

Indgang-partout ALEA-medlem 80 kr  
Indgang-partout andre 130 kr

Indgang-dagsbillet (ALEA-medlem) 30 kr  
Indgang-dagsbillet 40 kr  
(Se [www.fastaval](http://www.fastaval) for ALEA-medlemskab)

Overnatningsgebyr 135 kr

### Madpriser

Morgenmad (tor-lør) 25 kr  
Brunch (søn) 50 kr  
Aftensmad (norm.) 45 kr  
Aftensmad (veg.) 45 kr

Banket (norm.) 180 kr  
Banket (veg.) 180 kr

### Wear

T-shirt (mand/uni) 85 kr  
T-shirt (kvinde) 85 kr  
Hættetrøje (uni) 200 kr  
Polo Shirt (uni) 115 kr  
Krus 40 kr

### Aktiviteter:

Rollespil (pr. rollespil) 20 kr  
Brætspil (pr.brætspil) 5 kr  
Live Individuelt  
Live Individuelt

### Rabatter:

Rabat (arrangører) 215 kr  
Rabat (forfattere) 215 kr  
Spilleleder rabat 30 kr pr. scenarie

## 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
- 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 215 kr. Der er én fribillet pr. scenarie.
- Spilleledere får 30 kr i rabat pr. scenarie de spillede med maksimum 90 kr. i rabat.
- Samlet rabat kan ALDRIG overstige 215 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 indskærpning 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, er der selvfølgelig mulighed for at købe kolde fad mm. Du skal være over 18 for at købe alkohol eller medbringe alkohol til banketten.

## Services fra Fastaval

### Krigslive-Bussen

Der bliver arrangeret bus fra Fastaval fredag morgen kl. 8.00 der kører direkte til Krigslive-området. Lørdag eftermiddag (efter oprydning) kører bussen tilbage til Fastaval.

For at tilmelde sig denne bus, kræver det, at man har tilmeldt sig og betalt til både Fastaval og Krigslive.

Prisen for denne nemme transport, som gør at man kan deltage i begge arrangementer, er den usle sum af 150 kr for tur/retur. **OBS: De 150 kr. skal betales til Krigslive - ikke til Fastaval!**

Måden man tilmelder sig ordningen på er ved at sende en mail til Krigslive. vi@gmail.com mærket "Fastavalbus" og krydse af ved "Fastaval/Krigslive bussen" når du tilmelder dig.

### FastaWear

FastaWear har igen valgt ikke at fejre finanskrise i år og tilbyder T-shirts, poloer og hættetrøjer i top-kvalitet med et helt nyt og fantastisk Fastaval logo. T-shirts fås i både herre og dame modeller i alt fra S til 6XL, poloer og hættetrøjer fra S til 3XL.

### FastaGear

Som noget (næsten) nyt ønsker Fastaval at tilbyde vores deltagere flere typer af merchandise udover T-shirts, 2010 bliver året hvor vi introducerer Fastaval Kruket, så du kan nyde din con-kaffe i selskab med pingvinen Otto.

Derudover kommer Fleece-Tæppe-Puden (FTP) igen og der vil være en årgangsterning til alle vores deltagere. Arrangører kan nyde godt af specielle Crew-tryk på deres tekstiler og en unik keyhanger.

### Kiosk

Fastaval Kiosken er fast inventar på Fastaval, det er her du kan købe slik og sodavand, chips og selvfølgelig vores uforglemmelige og helt fantastiske 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 af lægge en god portion af deres Fastaval, i kioskens hyggelige omgivelser. De blev af nogle kåret til connens bedste DJ's sidste år, og det vil vi forsøge at leve op til igen i år

Op så har vi selvfølgelig et udtømmeligt lag af gratis te, kaffe og godt humør!

Kiosken har åbent lagt det meste af døgnet, lukketider kan dog forekomme.

### 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 affalds-sæk 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 weapon of choice". Når han benytter sit "favorite weapon of choice" ligner det lidt rengøring, men det der i virkeligheden foregår er, at han bekæmper kaos, for at beskytte dig og de andre congængere 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 mødet oppe når slaget står på, og så selvfølgelig en øl i baren, når han står stand by.

## Mad og drikke

Mads Hauptmann sørger for, at alle kan få god mad på Fastaval

### Hej Valleré

Det er mig en stor fornøjelse endnu engang at skulle lave mad til jer. Jeg vil starte med, at sige tak for den ris og ros, jeg har fået gennem vores evaluering. Der var mange gode emner, som jeg har brugt i mine overvejelser og planlægning.

Jeg vil også benytte lejligheden til at takke de mange gode GDS'ere, der hjalp i køkkenet sidste år. Jeg håber at se mange af jer igen. Vi har ændret konceptet en smule i år. Den helt store forskel er, at vi ikke laver en luxus-menu. Det giver os mulighed for, at bruge al vores tid på en normal buffet.

Dette betyder, at vi alle dage kan lave salater og ekstra tilbehør til alle. Der vil naturligvis stadig være en vegetar-menu. Til sidst vil jeg blot sige, at vi glæder os til endnu engang at lave mad til jer!

Mads Hauptman

### Onsdag

**Normal:** Lasange serveret med coleslaw,

**Vegetar:** Vegetar lasange, serveret med coleslaw, grøn salat, bulgursalat og brød.

### Torsdag

**Normal:** Mexikansk buffet. Hjemmelavede fyldte pandekager, bønnesalat med rød peber og lime, salsa, grøn salat og brød.

**Vegetar:** Hjemmelavede fyldte pandekager, bønnesalat med rød peber og lime, salsa, grøn salat og brød.

### Fredag

**Normal:** Bøf Bourguignon. Rødvinsbraiseret oksesmåköd med grønsager, grøn kartoffelmos, rødbeder og grøn salat og brød.

**Vegetar:** Musakka med rødbeder og grøn salat og brød.

### Lørdag

**Normal:** Kalkun-tetrasini. Ovnbagt kalkun nuddelret, med ost, fløde og champignon, grøn salat, rødbedesalat og brød.

**Vegetar:** Vegetarisk ovnbagt nuddelret med ost, fløde og grønsager, grøn salat, rødbedesalat og brød.

### Søndag

Banket



## Newbie-guide

Første gang på Fastaval? Læs denne hurtige guide og få +2 på dit Fastaval Survival-tjek

Det er 24. gang, at der bliver holdt Fastaval. Der er enkelte deltagere, som har været på Fastaval alle 24 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](http://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 til.

### Mad

Hvis du vil være sikker på et varmt måltid mad mindst én gang om dagen, så tilmeld dig aftensmaden. 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 spillelokaler, hvor der mangler folk, under spilstart.

### Oprydning søndag

Om søndagen fra klokken 13.30-16 er alle aktiviteter stoppet og vi hjælper alle med at rydde op. Ved at få taget et ryk inden banketten, kan vi sikre at mandagen bliver endnu mere vidunderlig! Du får yderligere information om den fælles oprydning på Fastaval.

### 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 Fastaval-deltagere, som hjalp med at løfte i flok.