



## Portræt af Generalen 2011

Næste år har Fastaval 25-års jubilæum, og samtidig med det oplever vi et lederskift på allerøverste plan; den nye leder kan af Fastamorgen afsløres som ingen anden end Bo Thomasen

Af: Stendys

Den forhenværende Infonaut, varesansvarlige, økonomiansvarlige og nu i år, helt igennem ordinære Fastaval-gænger, Bo Thomasen, er blevet anbefalet af blandt andet den nuværende General og valgt til posten af Alea. Bo Thomasen studerer til dagligt på Roskilde Universitet indenfor Performance Design og Virksomheds studier, eller som han selv udtrykker det: Penge og Gøgl. Efter de seneste par års uregelmæssigheder mht. arrangementet, er der selvfølgelig sat mange spørgsmålstejn til hvad Bo vil gøre anderledes som General. Til dette



svarer han, at han lægger vægt på som General at ville bruge flere ressourcer på udeligering af ansvarsområder til de mest kompetente personer og

forbedre den kommunikation og koordination som ethvert stort arrangement ikke kan fungere uden. Specifikt med hensyn til næste års jubilæums Fastaval, udtaler Bo, at der skal lægges mere vægt på Banketten, der måske skal strømlines til at være en fest der appellerer mere til det unge publikum. I forbindelse med Bo's planer om kommunikation og koordination, er også en opfordring til con-gængere med innovative forslag til forbedringer om at dele deres forslag med ledelsen; en forbedret infrastruktur vil nemlig frigøre flere ressourcer til at arbejde med kreative forslag og forbedringer af Fastaval, mener Bo Thomasen. I det hele taget er forventningerne høje og optimismen god hvad angår den nye General der er hørt beskrevet som energisk, positiv og fokuseret. Desværre for redaktionen, idet skandaløse historier om Generalen sælger flere blade end succeshistorier.

### Krigshæret Dirbuster taler ud

Efter at have fortrængt det i mange år, er en tidligere Dirbuster nu klar til at tale ud om sin tid på Fastaval.

Af: Anders og Stendys

Han har gjort tjeneste på Fastaval i 5 år, og deltaget i operationer så som "operation Toilet Storm" og "operation "Chaos Warden". Under sidste operation mistede han højre hånd i en pålægsmaskine, mens han bekæmpede Kaos. Efter dette blev han hjemsendt. Hans håndprotese udgøres nu af et svupper hoved.  
-John Doe Ajax, hvordan var forholdene under krigen?  
"Der var Kaos over det hele. Kaos

gemte sig over alt i 'val. Det var umuligt at fjerne det alt sammen. Vi anede ikke hvorfra det kom. Min bedste ven, Korporal Danfoss, blev taget af Kaos der kom ud fra toiletet. Vi nåede ikke at reagere før han var væk. Bagefter desinficerede vi toiletet... der var... der var stadig civile derinde... men... men... vi fik bare ordre... jeg desinficerede alligevel... jeg trykkede bare på knappen... jeg... jeg kan stadig høre deres skrig... inde fra toiletet... når jeg ligger om natten, hører jeg deres skrig... jeg... jeg..."  
Ajax bryder ud i tårer, og skal bruge et par minutter til at komme sig.  
-Det er i orden, fortæl videre.  
"Nej... nej jeg kan ikke mere... jeg kan ikke fortsætte" (Han åbner en elefant øl og drikker manisk)  
-Der har været rygter om masse rengøring af civile, har du nogensinde

deltaget i dette?  
"en dag skulle vi ind i et rum... vi fik af vide der var kaos derinde, og ikke skulle tage nogle chancer. Vi skulle rengøre alt hvad der bevægede sig derinde... vi fik fortalt, at de civile sympatiserede med Kaos, jeg løb bare ind i rummet... jeg kiggede efter Kaos, men der var ikke noget Kaos. En af de civile kom hen til mig, og i ren panik... jeg... jeg sprøjtede toiletparfume på ham. Jeg rengjorde ham... jeg rengjorde den mand... han intet Kaos på sig... jeg rengjorde børn... jeg rengjorde kvinder... efter vi havde rengjort dem alle, og deres bade... alle deres rum... gik vi bare vores vej... jeg fandt aldrig ud af, om der overhovedet var Kaos i dette rum... Nej nej.. undskyld jeg kan ikke blive ved..."  
Han bryder atter sammen og åbner en ny six pack...

## Fredag aften/ Lørdag morgen program

### Program fredag aften

Scenarier  
20-02 Aftenblok  
Genfærd  
Slavehandleren fra Ascalon  
Hjertebrand  
Villa Clichélla  
Hul  
Epifani

09-13 Første dagsblok lørdag  
Ascalondynastiet (Blok 1 + 2)  
Imperiet 40k  
Kat  
Tandhjulet Krav  
Previous Occupants  
Som Sendt fra Himlen  
Sense and Sensibility

Brætspil  
18-24 In Clouds of Glory  
20-24 Betrayal at the House on the Hill

Brætspil lørdag formiddag  
At the Gates of Loyang 10-14  
Battlestar Galactica 14-20

Cafe  
kl. 18-18.30 Dommernes reception for  
scenarieforfatterne.

Cafe lørdag formiddag  
11-12 Fortælling af kinesiske eventyr  
12-16 Mahjong  
12-16 Cafe Spil



Munchkin turneringen løb af stablen torsdag aften. Præmien var en nuttet Cthulhu Så I gik i glip af noget.

### Program Lørdag dag

Scenarier  
Anden dags blok 14-18  
Ascalondynastiet  
What to do about Tam Lin  
The Journey  
Passion Fruit  
Drengen og Byen  
Mod Nulpunktet  
De Uskyldige

20-02 Aftensblokken  
Genfærd  
Magician Impossible  
Dungeon  
Magiens Endeligt  
Bag Din Ryg  
Salvation  
Fucking Mental!  
Farmer's Maze

Brætspil  
At the Gates of Loyang 10-14  
Battlestar Galactica 14-20  
Dungeon Lords 16-20  
Imperial 18-22

Cafe  
Kinesisk temadag hele lørdag  
Caféen siger: "En hel lørdag med afslappende kinesisk musik og stemning, eller så lang tid vi orker det. Drik en kop traditionel kinesisk te og se de mærkelige europæere spille mahjong."  
11-12 Fortælling af kinesiske eventyr  
12-16 Mahjong. Lær at spille det klassiske kinesiske spil.

Andet

## Imperiet 40K

Af: Stinne Kraft

Oplevelsen af Imperiet 40 K blev desværre påvirket af en del kaos. Selve ideen som ligger bag er rigtig god, men der var en masse administrative ting som gik galt; at spillederen først har fået materialet 10 min før, kan ikke undgå at spille ind. At man ikke får af vide, hvilken rum man skal være i, men bliver "sluppet løs" til selv at finde et, som man så bliver smidt ud af efter en halv time, giver heller ikke de bedste forudsætninger for spiloplevelsen.

Vi var fire, som ikke kendte meget til universet på forhånd, så vi sad med en følelse af at mangle oplysninger og at materialet var meget internt. Det skal her nævnes vi spillede "Kommissær" (Barnaby?) og "Forhør". I "Kommissær" gik rollerne på tur, hvilket fungerede rigtig godt. Materialet var ikke sprogligt godt, hvilket gav en vis mængde forvirring. Vi havde det sjovt, men det var ikke det tænkte scenarie, vi spillede. "Forhør" havde også sproglige problemer. Det ville have været rart at vide, at vi skulle have haft en fremmed-ordbog med. Karaktererne var gode, men vi manglede noget baggrundsviden. Den samlede oplevelse blev, at vi havde det sjovt, men at det ikke havde meget med scenariet at gøre. Jeg synes det er rigtig ærgerligt, da jeg også har spillet Imperiet 40 K på Con2 i år. Der fungerede materialet, og man følte at der var en rød tråd igennem de forskellige noveller.

Et bud til en forbedring kunne være, ud over at få styr på det praktiske, at i stedet for at spillederen selv valgte hvilke noveller de skulle spille, så dele novellerne op så de hang sammen, og man evt. kunne bygge på sin karakter. Dette var tilfældet på Con2 og det undrer mig, at man ikke har gjort det på samme måde her.

## 13 år med Bækgaard

**Da Mikkel Bækgaard dukkede op til sin første Fastaval i 1997, havde han et scenarie under armen og sådan er han fortsat. I år kan du spille Vasen, Mikkels trettende scenarie til Fastaval.**

*Af Kristian Bach Petersen*

Den yngste af årets Fastaval-deltagere var ikke født, da Mikkel Bækgaard scenariedebuterede med scenariet *Pentagonia*. Godt det samme, hvis man skal tror forfatteren selv.

”Det var et ekstremt dårligt scenarie. Et *Cthulhu* scenarie, hvor både *Yog-Sothoth* og *Great Cthulhu* selv var med. Og det var fyldt med overflødige handouts, blandt andet lange uddrag af *Johannes Åbenbaringen*. Det var på alle måder rædselsfuldt.”

Siden er det gået fremad for Mikkel, der hvert eneste år siden 1997 har haft et scenarie klar i Påsken. Det er 13 år i streg. *Fasta Morgen* har spurgt den stabile forfatter, hvad der driver værket og scenarioskrivningen, og det korte svar er: han kan simpelthen ikke lade være. ”Jeg har aldrig været på Fastaval uden at have et scenarie med, så det kan jeg slet ikke forestille mig. Hele spændingen om hvordan scenariet kører, snakken med spillerne og spillederne og spændingen omkring *Otto-ræset* – det er bare en del af Fastaval for mig. Jeg var *Otto-dommer* et år, og havde derfor læst alle scenarierne, og det ødelagde bare

noget af dramaet for mig. Det var ligesom ikke en rigtigt. Det er det der driver mig. Det og så selvfølgelig, at jeg har nogle scenarier jeg gerne vil skrive.”

Populær og eksperimenterende.

Mikkel har vundet en god stak *Ottoer*, deriblandt *Publikums Prisen* hele to



gange, første gang med noget så specielt som et tysk ekspressionistisk stumfilmsscenario, med den kringledede titel *'Chiaroscuro'*. På overfladen ikke en åbenlys sikker publikumsfavorit. ”Udover at man fik lov til at spille forskellige roller, hvilket var ret nyt i 2004, så tror jeg bare det var vildt underholdende, fordi man fik lov til at spille ekspressivt, nærmest overspille. Og så havde det også det mind fuck-element som rollespillere elsker. Jeg ved ikke hvordan plottet hænger sammen, heller ikke den dag i dag,” fortæller Mikkel, der året efter gentog

succesen med *'A Day In The Life'*, et persondrama i 90er ånd.

Men er det et trademark for Mikkel Bækgaard, det med følelserne?

”For fem år siden ville jeg nok have sagt, at mit kendetegn er noget med følelser og drama og det nære, men det ved jeg ikke om man kan sige længere. I dag tror jeg nærmere det er en stor nysgerrighed; jeg vil gerne prøve ting af. Mange af mine scenarier starter med en genre eller en ide, som jeg bygger scenariet op omkring,”

fortæller Mikkel.

”Just do it!”

Adspurgt hvilke gode råd han kan give til Fastavalgængere der går med en scenarieforfatter i maven, har den erfarne forfatter to bud: ”Få spilstestet dit scenarie, gerne så tidligt som muligt. Jeg ved godt der er en del forfattere der aldrig spilstester; det kan jeg ikke forstå de tør. For mig tager scenariet først rigtig form, når jeg ser hvordan det virker i praksis og det gør også skriveprocessen meget nemmere. Ellers vil jeg bare

råde folk til at kaste sig ud i det. Det virker som om en del rollespillere er nervøse over at skrive, fordi de ikke tror de kan gøre det rigtigt eller godt nok. Det er der ingen grund til, bare kast jer ud i det. Det var det jeg gjorde for 13 år siden, og det er den eneste måde at blive bedre på. Der gik mange år, før jeg skrev et rigtig godt scenarie”

## Tropical Zombies Arketyrisk B-filmmsgyser

Det fjerde scenarie Læsegruppen kastede sig over var det selvproklamerede kultscenarie "Tropical Zombies" af Henrik Sylow og Merlin P. Mann. Et scenarie der har været bragt i flere versioner, her er det Fastaval 1990-versionen der er anmeldt. På Mortens blog kan man også læse om de ældre udgaver i den fulde anmeldelse.

Af Morten Greis Petersen  
Artiklen er hentet med tilladelse fra  
Forfatterens blog.

Det er ikke et zombie-scenarie. Det er en b-filmmsgyser om arketyriske teenagere i kamp mod den lokale gale videnskabsmands monstre; de fleste, monstre som teenagere, er dømt til at omkomme. Scenariet er skrevet til et af 90'ernes store danske systemer, Basic, hvor man kunne skræddersy

spilpersonernes færdigheder til at afspejle scenariets stil og genre.

Scenariet er skrevet og tænkt som en gyserkomedie, der er bekendt med sit eget ophav, og spillernes og spilleders genre-genkendelse er meget vigtig for spiloplevelsen. Scenariet lægger meget op til en spilleleder, der fungerer som entertainer for spilgruppen, og som kan kommunikere scenariets genre-referencer til spillerne under spillet. F.eks. er der buschaufføren, der i scenariet er en birolle styret af spilleleder, men som også er en birolle i filmen. Skuespilleren har flere roller, så senere skal spilleleder lade spillerne forstå, at den samme skuespiller har en anden rolle i filmen, og at det er skuespillernes karakterer, som er i fare i filmen, ikke skuespillene, da det ville bryde en væsentlig illusion i spillet.

Det betyder, at spillernes spilpersoner er skuespillere i en film, og som skuespillere skal de opretholde filmens illusion, hvorfor spillerne må referere til genre-konventionerne men ikke må bryde den fjerde væg eller bevæge sig ud på et meta-narrativ (som i filmen *Scream*, hvor aktørerne i filmen er bekendt med genrens regler), da det ville være et brud på genren.

Med andre ord spiller man scenariet som en b-filmmsgyser, men mellem spillerne er der viden om, at det er en film, og man kan få øje på kulisserne og begå kontinuitetsfejl. Dette får først en værdi, når man kan genkende genren og referere til den.

Den gode oplevelse ligger i genregenkendelsen, og i kraft af underholdende medspillere/spillede, der kan løfte humoren. Scenariet

Forsiden af "Tropikal Zombies

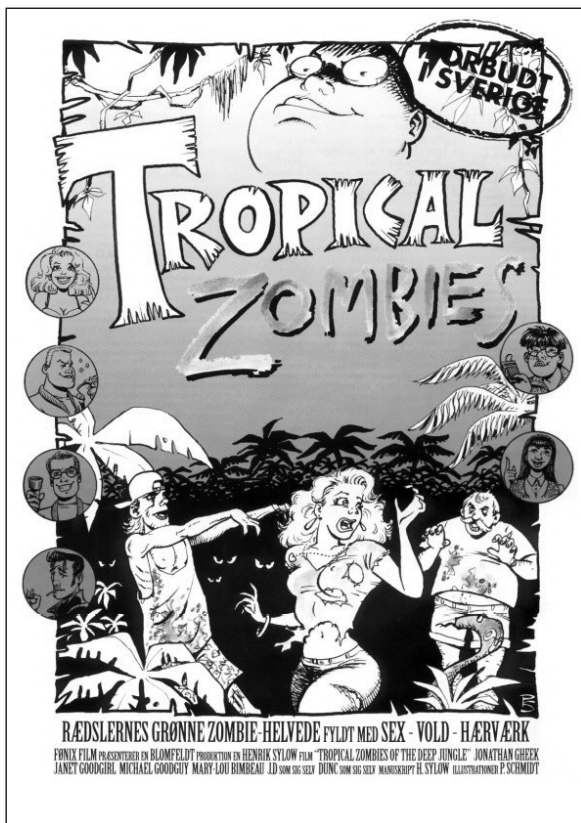
## Links:

Til den fulde anmeldelse  
<http://mgreis.wordpress.com/2009/12/03/læsegruppen-tropical-zombies-of-the-deep-jungle/>  
Til anmelderens blog  
<http://mgreis.wordpress.com/>  
Til alle de andre anmeldelser af scenariet  
<http://laesegruppen.wikidot.com/tropical-zombies>  
Til scenariet  
<http://rlyeh.alexandria.dk/pub/scenarier/scenarie.php3?id=10>

er i en form, hvor spilpersonerne begynder med en serie af fastlåste hændelser, der bruges til at slå historien an, og på et vist tidspunkt gives spillerne frie tøjler til at løse scenariets konflikt.

Scenariet er indholdsmæssigt meget gammeldags, da det forventer at spillerne stadig skal bruge tid på udforskning, og måske/måske ikke samler man stemningsrige spor op til, hvad det er der foregår. Det er elementer, som nu om stunder ville blive kasseret for et mere fælles spil, hvor udfordringerne ville være i overensstemmelse med genren, og ikke i overensstemmelse med simulationen – forskellen er f.eks. at i simuleringen vil det være 'realistisk', at spilpersonerne ikke finder alle spor, men ifølge genrens regler vil de stemningsberigende spor automatisk blive fundet.

En sidste interessant ting ved spillet, er tipsene til spillet, der er spændende tips som jeg ikke rigtig har oplevet spillede gøre brug af; nemlig at lade diskussionen falde på et emne, krydsklippe til emnet (dvs. spilleleder beskriver), og derefter klippe tilbage til diskussionen og på denne måde forvarsle trusler. For den filmiske tilgang er det særdeles værdifuldt. Alene for disse små tips og for scenariets korte form, bør man læse det.



## Mød forfatteren bag: Når Kineserne Kommer

**Marie Oscilowski debuterer på årets Fastaval med et scenarie der ikke handler om politik men om skæbner. Fasta Morgen har snakket med forfatteren til scenariet, der er blevet beskrevet som den mest velskrevne debut, nogensinde.**

*AF Kristian Bach Petersen*

*Kan du fortælle lidt om scenariet?*

”Scenariet er et fortællepersondrama sat i Tibet omkring tiden for oprøret i Lhasa (i 1959, red.), men tid og sted er egentlig ikke vigtigt i scenariet. Det vigtige er, de mennesker det handler om. Mennesker der lever i et land der er i krise, og derfor også selv lever i en form for krisetilstand. Scenariet forsøger at belyse, hvad det gør ved mennesker.”

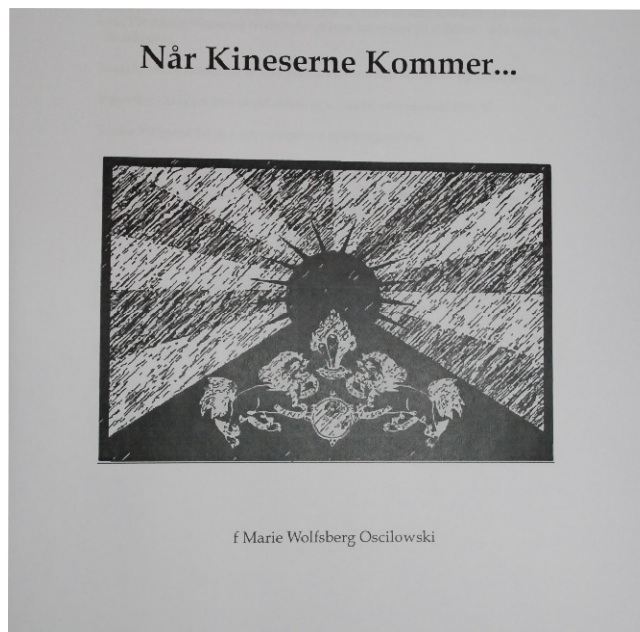
*Men du tænker ikke på det som et politisk scenarie?*

”Nej, slet ikke. Jeg ved godt, at det er det scenarie er blevet karakteriseret som og det bekymrer mig lidt. Det er selvfølgelig sat i en politisk situation og det vil farve scenariet.”

*Hvor er du bekymret over det?*

”Jeg er nok lidt bange for, at der dukker spillere op, der tror de skal være politikere der skal løse situationen i Tibet eller at de tror, at de

dilemmaer de bliver stillet overfor i scenariet, har noget med den politiske situation at gøre, for de slet ikke. Scenariet foregår på et meget mere personligt plan. Men jeg har da lige genlæst min foromtale, og der står ingenting om politik, så min ryk er fri.”



*Scenariet kunne altså godt være sat i en anden tid og sted?*

”Ja det kunne det godt. Men jeg synes, at situationen i Tibet er så enestående, og stadig aktuel, at det giver scenariet en ekstra dimension. Samtidig er både situationen og landet mere mytisk end for eksempel Anden Verdenskrig. Den tibetanske kultur har et andet skær, end den danske eller europæiske.”

*Når Kineserne Kommer er din scenedebut, har det været svært at skrive?*

”Jeg synes det har været forholdsvis nemt at skrive rollerne. Jeg havde første spiltest midt i december og der var de klar. Men resten af scenariet synes jeg var virkelig svær, fordi jeg ikke vidste hvad der var nødvendigt at have med og det var svært at formulere min ide og få den ned på papir.”

*Hvad gjorde du for at komme videre?*

”Først skrev noterede jeg ned i indholdsfortegnelsen, hvad jeg mente der skulle være af informationer til spillelederen i hvert afsnit og så fik jeg i januar Tobias Wrigstad som sparringspartner og han kom med nogle ret gode fif, så det var jeg rigtig glad for.”

*Skal du køre scenariet selv på Fastaval eller sidde i baren og vente på publikums dom?*

”Jeg var i tvivl og ville til at starte med, helst sidde i baren og drikke mig meget fuld og slet ikke tænke på scenariet. Men jeg blev enig med mig selv om, at det gik nok ikke. Så jeg skal faktisk køre det selv i begge blokke – så er jeg da sikker på, det bliver spillet rigtigt mindst to gange”

(Når Kineserne Kommer kører igen fredag klokken 11)

## 1,65 cm RAW POWER

**Fastaval har igen i år valgt Jost som general; et godt og sikkert valg, vil langt de fleste mene. Hvordan tackler han selv alt postyret, og hvorfor?**

Af: Hell(e) Dragon-Slayer Løyche

Et valg

Du har igen vundet en plads som General - er der noget du vil gøre anderledes denne gang?

"Vundet og vundet, Generalposten er noget man vælger.

I år vender vi tilbage til en form vi kender fra tidligere år, men med et par små ændringer, som bliver rigtigt gode."

Hvad forventer du dig af dette års Fastaval?

"At det bliver den bedste Fastaval nogensinde. Intet mindre."

Store ord fra en lille mand? Men han har jo ret! Næste år mangler vi dog at nogle vil ofre sig til vejrguderne for os.

Ikke helt død

Hvorfor er det man vil slide sig halvt

til døde for at lave en con?

"Man slider sig ikke halvt til døde. Det er hårdt arbejde, men det er også sjovt og hyggeligt. Og så er det fedt at have været med til at skabe noget så fedt



som Fastaval."

Hvordan har du det lige nu? Der er halvanden måned til det går OS - er det stress eller er der ved at være styr på tingene?

"Halvanden måned? Fastaval er lige startet i dag."

Her har I så det levende bevis på, hvor travlt en General faktisk har!

Hvad er det egentlig sådan en General-fætter kan?

"En generalfætter eller -kusine kan samle folk og få dem til at yde deres bedste, så vi sammen kan lave det vi alle elsker: Fastaval."

Vil DU være General?

Hvordan bliver man General, og hvorfor vil man være det?

"For at blive general, skal man i første omgang kontakte foreningen bag, Alea, på alea@fastaval.dk og fortælle at man er interesseret. Derudover skal man have været deltager på Fastaval, og helst også arrangør. Har man dertil været med i bunkeren, er det kun meget nemmere.

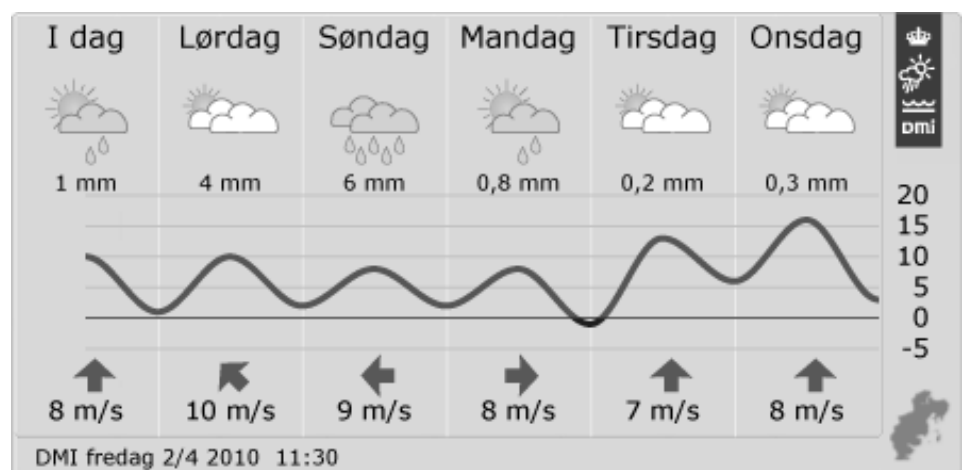
Nogle vil gerne være General fordi de godt kan lide at organisere, nogle fordi de har visioner som de gerne vil arbejde for, andre fordi de godt kan lide at have magt og blive kendt, andre gør det for at score og så er der dem der gør det fordi andre ikke gider.

Og hvorfor jeg gør det? Tja, hvor mange krydser må jeg sætte?

## Vejret

Vejret I dag har været lidt gråt og det kommer ikke til at klare op I løbet af aftenen. Men I morgen vil solen måske titte frem. Vi kan være heldige at undgå regn I morgen, men søndag og mandag kommer stort set til at ligne I dag.

Temperaturerne kommer til at ligge på en 7-10 grader, og vi kommer ikke til at ramme fryse grader I løbet af nætterne udover natten mellem mandag og tirsdag.



## Martin Horn Nielsen



Martin Horn Nielsen er en helt. Rent officielt er han Live ansvarlig. Men listen af ting han har gjort, for Fastaval er så lang, at vi ikke har plads til at bringe den i avisen. Blandt andet er denne avis skrevet ud, på en printer han lige pludselig skaffede. Så kort sagt, Martin er en helt, og vi hylder ham derfor med dette billede. Martin blev ved med at gøre, hvad du gør.

### Fastavals hjerte og hjerne – et lyninterview med GDS- Marie

**Hvem er det, der sørger for at tingene bliver gjort? Som førstegangsdeltager på Fastaval, blev jeg stillet den opgave at spørge Marie om dette og bringe et lille portræt af et af de mennesker, der ofrer deres tid og kræfter på at få alt til at glide på Fastaval 2010**

*Af: Kulsoen*

**Kulso:** Beskriv din rolle på Fastaval.

**Marie:** Jeg er GDS- ansvarlig, også kaldet GDS- guru. Jeg koordinerer de forskellige GDS-tjanser, så arbejdet bliver gjort og alle har noget at lave (Maries svar var i virkeligheden en del længere, men jeg kunne ikke skrive hurtigt nok til at få det hele ned).

**Kulso:** Hvad er GDS, og hvad kan det?

**Marie:** GDS står for 'Gør Det Selv'. De løser praktiske opgaver som madlavning, opvask etc. En del af mit job er at koordinere det således, at det ikke altid er de samme der melder sig frivilligt til samme tjanser.

**Kulso:** Hvor mange år har du efterhånden deltaget i Fastaval (medregnet denne gang)?

**Marie:** 7 år.

**Kulso:** Hvad håber du mest på at få tid til på Fastaval 2010?

**Marie:** (Griner lidt) At feste og drikke nogle øl... Det er min yndlingsaktivitet på Fastaval.

**Kulso:** Hvor mange XP regner du med at få ud af dette års Fastaval?

**Marie:** Jeg regner med at dele en del XP ud selv (GDS-XP. Red.)... 1 XP, fordi hver tjans giver et point for at undgå at der går inflation i XP'en.

**Kulso:** Hvor mange liter øl regner du med at drikke i forhold til hvor mange terninger du slår i løbet af Fastaval 2010, hvis du skal udtrykke dette som en funktion af kvantefysiske bevægelser?

**Marie:** Hmmm... 42... Og ekkohvalp.