



Krigen mellem DirtBusters og Infor spidsede til I formiddags, da DirtBusters til offentligt skue, klyngede Info'ens maskot op I en galge. Infoen's reaktioner afventes...

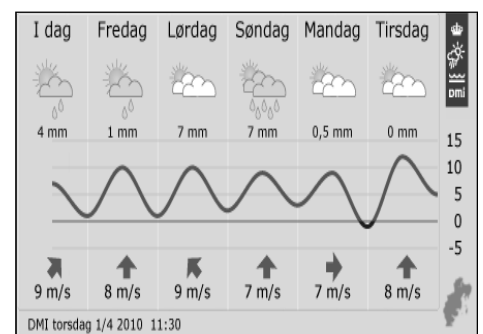
Syv scenarier dømt ude!

Onsdag aften kørte der syv scenarier, men ingen modtog publikums dom i hvert fald ikke på papir. Bedømmelsessedlerne manglede.

AF KRISTIAN BACH PETERSEN

En vigtig del af det at skrive et scenarie på Fastaval er at høre, hvordan spillerne modtager ens hjerteblood. Det kan opsnappes på gangene, overhøres i baren, men den vigtigste kilde til bedømmelse af ens arbejde kommer fra de evalueringssedler, som spiller udfylder efter endt spil. Oven i det er det karaktererne uddelt på disse sedler, der

bestemmer, hvem der løber med den prestigefyldte Publikumspris. Derfor var der også en del forfattere, der i vantro opdagede, at der ingen evalueringssedler var til spillerne på scenarierne, der kørte onsdag aften. "Det er sgu ikke tjekket. Det får det til at virke, som om jeg ikke har styr på tingene," udtalte en anonym spilleleder, og ifølge FastMorgens kilder er flere af de forfattere, der havde scenarier på programmet i går, vrede og frustrerede over dette kiks. Det er stadig uvist, hvordan det kommer til at have indflydelse uddelingen af Publikumsprisen, men FastMorgen følger selvfølgelig sagen tæt.



Vejret på Fastaval idag byder på regn, en smule sol og måske en risiko for nedfaldne havenisser. Du bør derfor nok primært opholde dig I baren mellem scenarierne.

Infoens døgnrapport, onsdag d. 31./4

Af Infonaut Elias Helfer

Infoen er et til tider hektisk, men altid interessant sted at opholde sig. Hele 'vallen' passerer forbi os mindst en gang, til check-in, og de fleste møder os op til flere gange til spilstart, eller hvis de har spørgsmål under connen. Dertil kommer, at hovedparten af de ting, der foregår bag kullisserne, passerer igennem infoen – hvis det da ikke er her, de foregår.

Og i år har vi tænkt os at dele ud af vores overfødelighedshorn af pudsige, spændende, morsomme og bare almindeligt interessante historier om Fastaval. Vi vil hver dag udfærdige Infoens Døgnrapport, hvor vi sammensætter en lille buket af små, sjove historier om Fastaval. Vi lover dog ikke, at vi ikke vil snige lidt opbyggelig Info ind i skrivelserne.

Dankortmaskinen Strikes Back

Nogen vil huske, at Dankortmaskinen sidste år gjorde vrøvl. Til sidst tog en desperat arrangør desperate tiltag, og åbnede apparatet – og brød de segl, der med klar skrift sagde: "Stop! Maskinen må under ingen omstændigheder åbnes!" Med andre ord var Fastavals Dankortmaskine ukampdygtig. Maskinen gik derefter i hi for sommeren. Onsdag blev den forenet med sin lader, tændte som den skulle, for så at afvise alle kort, vi prøvede at fodre den med. Efter en time i røret med kortfirmaets service var konklusionen, at vi her havde at gøre med en komplet ny og meget spændende fejl, som tidligst kunne ordnes efter påske.

Heldigvis havde Dragons Lair en Dankortterminal med sig ved ankomsten, og vi har kunne aftale med dem, at deltagere kan få lov til at hæve penge, så det store Fastahjul kan blive smurt med liflig, klingende mønt.

Lovende første spilstart

I infoen er spilstart de milepæle, vores dag organiseres rundt om – og første spilstart på en Fastaval er en vigtig begivenhed, der fungerer som ilddåb for nye infonauter og som Fastavals rigtige startsalut. Og som tidligere generationer tog varsler af vejret i juledagen, tager vi varsler af første spilstart. Og vi kan med glæde melde, at første spilstart gik glat. Alle spilledere var mødt op, ingen hold blev lukket, og kun et hold måtte gå i gang med en tom plads. Dertil kom, at vi kun havde minimale kontaktpølemer – trods det, at Skæring Skole er kendetegnet ved, at hverken mobiltelefoner eller wookies kan nå fra den ene ende til sin næsetip. Hurra! Det bliver en herlig 'val.

Sådan blokerer man en telefon

Infoens IT-ninja, Peter Lind, har ansvaret for, blandt meget andet, at sende sms'er ud, der minder os alle om, hvad der sker hvornår. Og normalt går det glat. Men nogle gange glipper det. Som da Peter, i stedet for at sende én sms til 80 personer, sendte 80 sms'er til én person. Rasmus Jørgensen – undskyld! Vi håber, din telefon overlevede.

Nørdelokker på spil

Visse former for gavmildhed giver uheldige associationer. Men

tilsyneladende var der ingen skumle associationer bag, da en mandsperson delte Hjem-is ud til tilfældige personer på 'vallen'. Manden beskrives som ung, og robust af bygning. Der var ingen tilskadekomende ved hændelsen.

Hat glemmer computer

En taske indeholdende en computer blev onsdag eftermiddag fundet på parkeringspladsen. Kendetegn: en brugerkonto med navnet "Hat." Nogle timer senere blev computeren genforenet med sin lettede ejer, der først da havde opdaget, at tasken var væk.



Til trods for Infoen's evige krig med DB'erne, er Elias jo nok stadig glad for at kunne skide...



Dagens fastahoroskop

-Præsenteres i samarbejde med
scenariet 'Stjernetegn'
Torsdag den 1/4
-Af Kulsoen

Vandmanden (20 jan.-18 feb.)

Mars vil riste din røv. Undgå at gå i krig med Uganda, Mongoliet eller Paraguay. Snaps vil smage bittert i dag.

Fiskene (19 feb. – 19 mar.)

Stjernerne siger, at du skal huske at slå brættet ned... Hvad er der galt med dig?

Vædderen (20 mar. – 19 apr.)

I dag er en kedelig dag. Måske i morgen bliver bedre? Hvis du fejrer jul i dag, skal du bruge en ny kalender.

Tyren (20 apr. – 20 maj)

Din kærlighedsstjerne er stærk i dag. Hvis dit hjertes udkårne hedder Flemming eller Ulrikke, er over 60 og virkelig grimme, er du enten en taber eller har dårlig smag.

Tvillingerne (21 maj – 21 jun.)

I dag er din kreative sans omtrent så udviklet som Sidney Lees. Hvis du dræber ham og æder hans øjne, giver stjernerne en øl senere.

Krebsen (22 jun. – 22 jul.)

Undgå at gå til gudstjeneste på Samsø i dag. Hvis du bruger pacemaker, er det på tide at skifte batteriet.

Løven (22 jul. – 22 aug.)

I dag vil lykkens gudinde tilsmile dig. Dine hæmorerider vil ikke genere dig i dag.

Jomfruen (23 aug. – 22 sep.)

Stjernernes modesans har talt: I dag er ostebukser og levende bondegårdsdyr

det hotteste look. Du vil vække opsigt hele dagen.

Vægten (23 sep. – 22 okt.)

I dag vil en skibskaptajn med 2 træben lede dig til erotiske eventyr. Hans fuldskæg vil kilde dig blidt i nakken.

Skorpionen (23 okt. – 21 nov.)

I dag vil det være en fordel at bruge deodorant. Undgå at spilde mad eller øl på tæppet eller bukserne.

Skytten (22 nov. – 20 dec.)

I dag er det ikke din fødselsdag. Du vil møde en fremmed og ignorere ham fuldkommen.

Stenbukken (21 dec. – 19 jan.)

Hvis du fulgte gårsdagens råd, er du formentlig i fængsel. Undgå at tabe sæben i badet og gør som Benny Benbrækker på 200 kilo siger, og lykken vil ikke decideret skide dig i munden.

Zombierne kommer!

Jeg har i år glæden af at have medbragt et spil så cool, at brætspilsudlejningen ikke har det; spillet hedder "Last Night on Earth" og er spækket med zombier, brandøkser og kædesave. Solgt endnu?

-Af Kulsoen

Den søvnige flække Woodinvale ligger stille og fredfyldt hen i måneskinnet; en by som så mange andre i det nordlige USA. En nat gentager historien sig selv, og hændelser, der hjemsøgte byen for mange år siden, bliver igen virkelighed; de døde har rejst sig igen, og de er sultne... Dette er mere eller mindre set-up'et i LNOE. Spilteknisk er spillet relativt let at lære og baseret på d6'ere og

to decks med spillekort, der hjælper henholdsvis zombier og helte til sejr. Spillet kan spilles af 2-6 spillere, der spiller zombiehorden og kontrollerer 7-21 zombier afhængig af scenarie og antal spillere, eller som en eller flere hero characters (afhængig af antallet af spillere). Som sådan er spillet altså temmelig fleksibelt, når det gælder antallet af deltagere, og der er mulighed for at spille fra begge sider af mareridtet. Spillet er kraftigt inspireret af horrorfilm som "Night of the Living Dead", og overalt kan man finde de gode gamle klichéer fra 70'erne og 80'erne; både i persongalleriet - der spænder fra den lokale sherif over den sexede sygeplejerske til den lokale high school quarterback - event cards - der dækker alle tænkelige scener fra gamle horrorfilm; fra barrikaderede vinduer til teenagere, der boller,

udsmykningen på spillebrættet, der giver følelsen af en lille flække, hvor alt ikke er som det skal være, og endelig heltens arsenal - der spænder over benzin, dynamit, brandøkser, kædesave, revolvere og endda en hund (for at nævne et lille udpluk). Kort fortalt er "Last Night on Earth" et morsomt, letforståeligt og medrivende spil, der kan anbefales til alle elskere af brætspil og horrorfilm. De mange scenarier ændrer også spillets flow radikalt, og som sådan er der noget for enhver smag, når det gælder niveauet af intensitet. Er du interesseret i at prøve det, har jeg medbragt "Last Night on Earth" med expansionsæt og håber på at kunne spille det så meget som muligt, så henvend dig endelig til mig! Jeg har alt grej til det inklusive hjemmemalet figur, så alle kan være med

Mød forfatterne bag: Villa Klichélla

FastaMorgen er gået bag om scenarierne og præsenterer løbende forfatterne bag årets scenarier på Fastaval.

AF KRISTIAN BACH PETERSEN

Årets forfatterfelt består af både hærdede veteraner og helt grønne debutanter. I sidstnævnte kategori finder man også de to yngste forfattere, Milton Felice Brambati Lund og Anders Bo Skov. Fasta Morgen har fanget de to debutanter for at høre lidt om deres scenarie, Villa Klichélla.

I er scenarie debutanter, hvad har fået jer til at skrive til Fastaval?

Ideen til scenariet kom til os i baren på Fastaval 09, efterfølgende spillede vi et scenarie ud fra den idé til en meget lille con for vores ungdomsskoleelever, da det gik godt tænkte vi "hvorfors ikke prøve Fastaval så?" og har efterfølgende udbygget scenariet. Vi havde egentlig ikke regnet med, at vi ville komme med, men tænkte det kunne være sjovt at prøve.

Hvad er det for en slags scenarie I har skrevet?

Den gode slags, den otto-vindende slags! Scenariet er en satirisk losseplads, for alskens skrammel fra gyser og splatter genren – nu med makaber humor. Vi har samlet elementer som vi synes er lidt cliché og for brugte i gyser og splatterfilm og bygget et scenarie over dem. Det er sjovt og der er både action, blod og glimt i øjet.

Hvorfor netop denne genre?

Her vil vi gerne give en længere artsy forklaring om hvordan scenariet afspejler det danske samfund og man virkelig får de dybe følelser frem. Sandheden er imidlertid at vi var fulde og snakkede om klicheer, både i gyser og i rollespil; den stereotype malkavian, elven ranger osv. Vi nåede frem til karakteren burde dø øjeblikkeligt idet man begik sådan en. Desuden var vi trætte af social-realistiske scenarier om at føle noget dybt fra hverdagen og tænkte i bund og grund "hvis jeg vil opleve ting fra

hverdagen, går jeg ud og lever min hverdag".

Hvor har I søgt inspiration henne?

Vi har mest kigget på diverse gyser og splatterfilm, både af den kliche-fyldte og den originale slags – her skal nævnes en speciel tak til "House of 1000 Corpses" og "The Devils Rejects" af Rob Zombie for inspiration til makaberhed. Derudover har vi kigget lidt på Tropical Zombies (klassisk komediesplatterscenarie der kørte første gang på Fastaval i 1990. red.) med hensyn til kliché spilleroller og selvfølgelig en masse scenarier generelt mht. opbygning.

Har det været svært at skrive?

Vi har været i tvivl om nogle ting undervejs, da vi aldrig har skrevet et scenarie til andre sammenhænge end "jeg gm'er det her for 5 venner", men vi var heldigvis langt i processen med hensyn til plot og roller da scenariet (omend en meget tidlig udgave) var blevet spillet før. Ellers løb vi ind i nogle problemer med at tilpasse en spillemekanik, da scenariets form og fokus ændrede sig en del undervejs. Der er meget mere splatter-komedi og meget mindre gys nu end da vi startede.

Faktaboks:

Anders & Milton er fra Sønderborg og var begge på Fastaval første gang i 2004. Når de ikke piner ungdomsskoleelever i rollespil, spiller de i bandet Chainsaw Fisting. Ja, det er dødsmetal, og ja, de har en fanside på Facebook.



Det er herre uhyggeligt

Den lede(r)

Af Hell(e) Løysche

(Lederen er udtryk for skribentens personlige holdning, og afspejler ikke nødvendigvis FastaMorgens eller Fastavals holdning.)

Så er vi i gang med Fastaval 2010! Den første gang forvirring har lagt sig, til fordel for en ny. Selvom der var store problemer med dankortterminalen, blev de fleste check'et ind som planlagt, og da Københavnerbussen var kommet, rygerne placeret og baren var åben, faldt den sædvanlige ro over 'vallen. Den varede dog kun til omkring kl. 19, da madkøen begyndte at forme sig i fællesrummet. Adskillige kilo lasagne senere, var vi rigtigt i gang. SÅ er det påske igen, og de første øl er konsumeret i baren, de første branderter er på vej ind i vores trætte hoveder. Avisen kom, som planlagt i går; det er en fee' FastaMorgen.

Den næste uge bliver lidt et helvede med ingen søvn, ingen mad, alt for mange øl og alt for meget kaffe – mine damer og herrer: **VELKOMMEN TIL FASTAVAL!**

Selvom ovenstående måske nok kan lyde lidt som noget, man bestemt ikke har lyst til at bruge ferie og penge på, er jeg nødt til at sige, at det ikke er noget jeg vil undvære.

Dertil kommer alle de superfede scenarier vi har i år (hold i øvrigt øje med vores Otto-meter!); kvaliteten er i top, og mon ikke der er et par scenarier med i år, der kommer til at ende som epic? I hvert fald giver de XP!

Nu er det her jo ikke en reklame-søjle, men der er lige et par ting jeg gerne vil gøre opmærksom på:

1. Kan du lide WW2? Så kom ned på redaktionen og se på noget FLAMES OF WAR. Det er Warhammer...med tanks!

2. Keder du dig mellem blokkene? Er du for ung til baren? Så kig forbi Info'en og bliv GDS – Marie og alle os andre vil blive rigtigt glade, og det giver XP!

Der er ikke mere at sige nu, end velkommen til Fastaval – nyd det mens det varer.

GDS – BOY 5 down 15 to go

Så er det tid til at komme med de næste tal, vi har nemlig overstået onsdag

Onsdag dag 1

Dagens udfordring: lave Den første GDS

Har jeg klaret dagens udfordring: Ja for jeg har lavet 5 så den første er i hvert fald i hus.

Warstories: Der stod jeg i køkkenet med kokkene Andreas, John og mads og det frivillige kærreste par Toke og Lene. Sammen med de fem (og sneftrup) så lavede vi AL maden så perfekt som vi kunne. Vi kæmpede os igennem lasagne efter lasagne og til sidst stod vi alene... med al maden i god behold. Så vil jeg desuden sige tak til rianne og hendes crew for at tage brandvagten da jeg skulle i seng... frivilligt fordi at Joan, som er arrangør i ungdomsloungen, havde bedt dem om det...

HUSK i morgen har jeg ikke andre gds'er end morgen brandvagt hvorfor: fordi at jeg fylder 18.

Program Torsdag dag

Scenarier

14-18 Anden dagsblok

Hva' er du værd? (Blok 1 + 2)

Ascalondynastiet (Blok 1 + 2)

What to do about TamLin

Kat

Tandhjulets Krav

Fucking Mental!

Semse and Sensibility

20-02 Aftensblokken

Stjernetegn

Salvation

Previous Occupants

Drengen og Byen

Som Sendt fra Himlen

Vasen

De Uskyldige

Brætspil

14-20 Colonia

16-22 Agricola

18-24 Munchkin-turnering

20-24 Chaos in the Old World

Cafe er åben fra 11-03

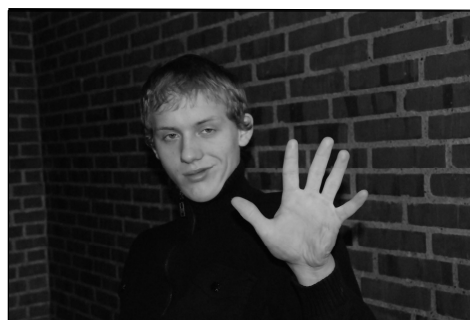
16.30 The Prometheus Experiment

- a presentation of concepts and design idea for a 1950's Cthulhu larp by Nathan Hook.

21-23 Gæstebartender: The League of Extraordinary Hyggecon Gentlemen.

Andet

Fra middag: Absurd holder Toasthalla i kiosken (omtalt i gårsdagens avis)



Så er både dagen og den mentale alder specificeret

Læsegruppen byder velkommen til R'lyeh

Som en del af vores internettema, vil vi i løbet af Fastaval bringe nogle af de anmeldelser, som den såkaldte Læsegruppe har skrevet. Her fortæller Læsegruppen lidt om, hvad den er for en størrelse. På næste side kan du læse den første anmeldelse, nemlig af scenariet "Bag Låste Døre."

Af Læsegruppen

For et lille års tid siden valgte en gruppe mennesker at læse 100 scenarier hver. De valgte at læse de samme 100 scenarier og skrive en anmeldelse af hvert scenarie for det var der nemlig ikke nogen der gjorde. Anmeldelsen skulle alle udgivelse på internettet, men på hver deres blog, i hver deres tone og ud fra forskellige vinkler. Anmelderne var nemlig alle forskellige, men alle delte de ønsket om at diskutere de gode scenarier med hinanden og andre interesserede. De besluttede at anmeldelserne skulle være positive. Der er nemlig ingen grund til at pisse på nogens hjerteblood.

I stedet for at udvælge 100 tilfældige scenarier, så valgte gruppen, der nu kaldte sig Læsegruppen, at anmelde 100 scenarier, der i forvejen var udvalgt af andre til at ligge på internettet. Det er historien om Projekt

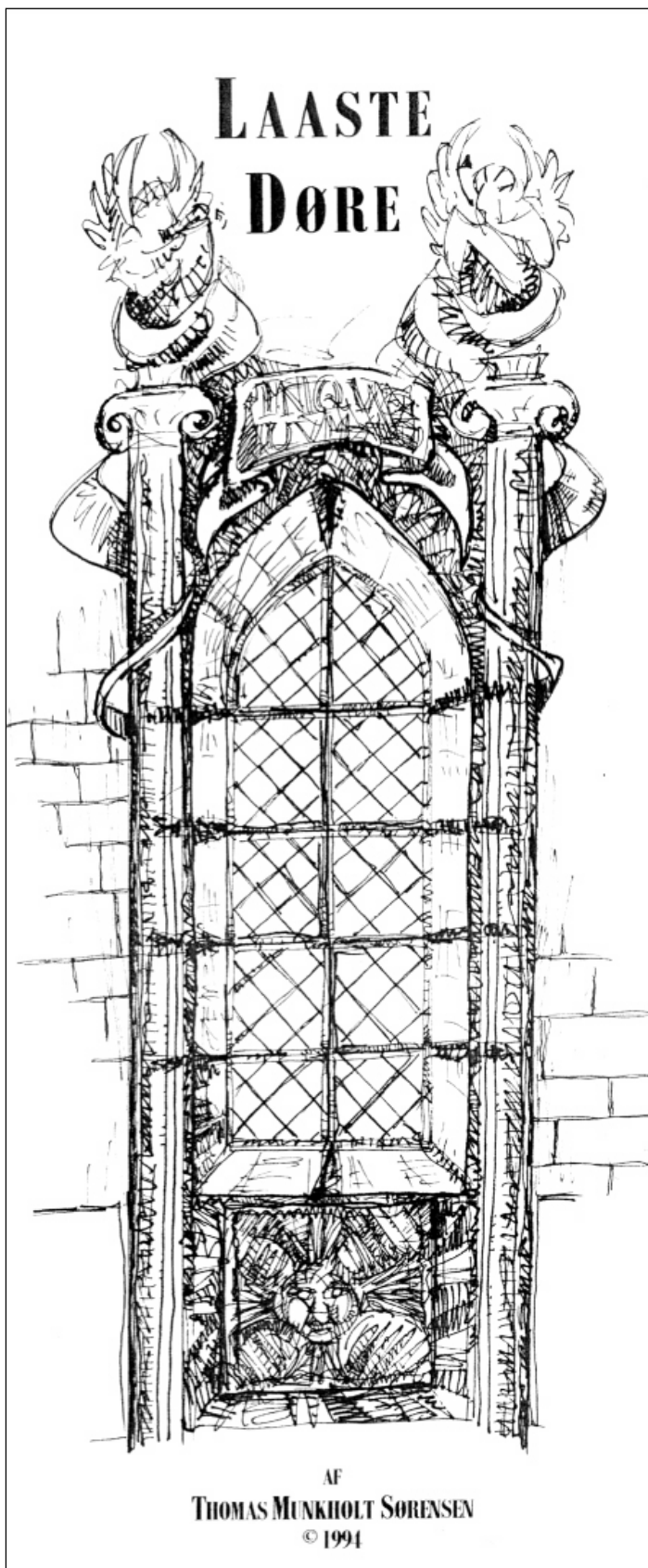
R'lyeh. For små 11 år siden valgte en anden gruppe menneske at starte på at ligge 100 scenarier op på internettet. Dengang var internettet meget mere tomt end det er i dag og det var svært at finde gode rollespilsscenerier på internettet. R'lyeh-gruppen valgte de 100 scenarier på som de på det tidspunkt synes var bedst.

Projekt R'lyeh lagte det sidste scenarie på nettet i marts 2006. Læsegruppen har fået læst og anmeldt 6 af dem.

FastMorgen bringer i løbet af Fastaval en række af disse anmeldelser. De er håndplukket ud fra hvilke der vil egne sig bedst til at læse i en avis på Fastaval. Det er altså ikke den bedste anmeldelse eller sådan noget, det må være op til læseren at afgøre, (og udvælgelsen har intet at gøre med at avisen Chefredaktør også er et medlem af gruppen, intet overover ever!) Men man opfordres til også at opsøge de andre anmeldelser på nettet.

Flere af anmeldelserne er kortet ned, så de kunne være på en avisside, men til hver anmeldelse er der også en række links til, blandt andet til den fulde tekst, anmelders blog osv.

God fornøjelse
Læsegruppen 2010



Forsiden af "Bag låste døre".

Laaste Døre - en positiv anmeldelse

Læsegruppens første anmeldelse var af scenariet "Laaste Døre" af Thomas Munkholt Sørensen, skrevet i 1994. Det vandt en Otto for Bedste Handout.

Af Jonas Elleman

Lad mig begynde med at sige at jeg ikke har læst Kafka, men kun om ham. Det er dog tilstrækkeligt til at se at scenariet er stærkt inspireret heraf. Det lægger Thomas Munkholt heller ikke skjul på, og det klæder både ham og scenariet. Scenariet prøver at give sine spillere oplevelsen af at være små tandhjul i en stor uforståelig, uretfærdig og uafvendelig maskine: Systemet.

Scenariet er et tragisk, lukket-rom intrige-scenarie. Uanset hvad spillerne kan finde på, vil de alle i den sidste ende være ofre for Systemets uforståelige grusomme uretfærdighed. Scenariets grundkonflikt består i Systemets krav til spillersonerne, om at finde en syndebug til en forbrydelse ingen af dem har skyld i.

Forløbet skrider frem ved intriger mellem spillersonerne og en eskalering af situationens alvor. Lorten skubbes rundt, og der kommer både pistol og bombe i spil. Tanken er at spillersonerne i sidste ende står med valget om at give skylden til en tilfældig, eller i fællesskab trodse Systemets ordrer. Gør de det første, taber de deres menneskelighed ved at deltage i Systemets meningsløshed. Gør de det sidste dræbes de af en bombe, men med deres menneskelighed i behold.

Temaet er alvorligt og tungt og forfatteren lægger heller ikke skjul på, at det kan blive "...ubehageligt for spilleren måske, men det er jo for det første ikke personligt,

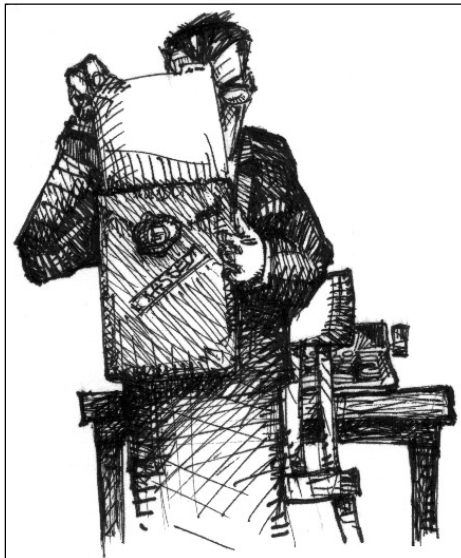


Illustration fra scenariet.

og for det andet advarede foromtalen om "sagens alvor"...” Og det er kun godt at det bliver sagt højt; drama kan få kant ved at blive hårdt, og her er det passende. Det kunne dog med fordel også være skrevet i spillerinstruktionen.

Spillerne og spillederen får hver især en instruktion der forsøger at forklare dem deres rolle i scenariets afvikling, og det er fedt at der ikke skal læses så meget mellem linierne. Spillerinstruktionen er dog mærkbart bedre end spillederinstruktionen.

Scenariet har fede stilsikre illustrationer. Tegningerne rammer

præcist den stemning der slås an i den (dejligt korte) velskrevne foromtale. Karaktererne er dejligt korte, men kunne godt have været endnu kortere.

For at kunne vurdere scenariets værd, må det læses i sammenhæng med dets samtid. Og her kommer jeg til kort - jeg ved simpelthen ikke om det var nyskabende at der blev lagt op til at det blev gjort semi-live, at det bevægede sig væk fra "6-i-en-helten"-modellen eller at intrigen foregik i lukket rum.

Teksten antyder at her er tale om nyskabelser (eller i hvert fald usædvanligheder). Hvorvidt det er sandt, vil jeg lade andre bedre belæste svare på.

Scenariet er i mine øjne spilbart med et godt resultat den dag i dag, selvom om det har 15 år på bagen; om end jeg ville gribe afviklingen noget anderledes an end teksten foreskriver. Grundkonflikten er interessant, og universet velvalgt.

Kommentar til indlægget:

"Dejlig anmeldelse"Laaste Døre" er sammen med "Maskefald" (der kom næsten samtidigt) de første intrigescenarier i dansk scenarietradition. Det er noget helt særligt."

Johannes Busted

Links:

Til den fulde anmeldelse

<http://rylle-anmeldelser.blogspot.com/2009/08/lsegruppen-frste-skud-laaste-dre.html>

Til anmelderens blog

<http://rylle-anmeldelser.blogspot.com/>

Til alle de andre anmeldelser af scenariet

<http://laesegruppen.wikidot.com/laaste-dore>

Til scenariet

<http://rlyeh.alexandria.dk/pub/scenarier/scenarie.php3?id=27>