



FASTAVAL 2016

Kære deltager!

Hvor er det dejligt at du vil læse vores program, fyldt med lækkerier.

Her kan du finde informationer om langt det meste du kan opleve på Fastaval - foruden foramtaler for alle de nye scenarier og brætspil, kan du også læse om vores fede workshops, designkonkurrencer, vores stemningsfyldte cafe og bar, Warhammer 40.000 turneringen - og meget, meget mere!

Programmet er delt op så der i første del er praktisk information og en guide til tilmeldingen, og anden del er foramtaler til alle scenarier og brætspil du kan tilmelde dig og information om de andre aktiviteter vi har på Fastaval.

Sidste år var Fastaval vært for mere end 800 glade nørder, som i løbet af påsken fik spillet flere tusind timers rolle- og brætspil. I år er det 30. gang vi afholder Fastaval og vi håber at du vil være med til at fejre det sammen med os.

Temaet er "Tilbage til 80'erne", som vi gennemfører i stor stil! Tag dine neon-leggings, din Walkman og dit HeroQuest med under armen, og vær med til at fejre Fastaval sammen med os.

Hvis der kommer ændringer eller tilføjelser til programmet, vil disse blive slået op på vores hjemmeside, Fastaval.dk. Så husk at holde øje med den! Jeg glæder mig til at se dig på Fastaval 2016!

Astrid S. Andersen
Hovedarrangør



Indhold

DEN PRAKTISKE DEL

Praktisk information	3
Mad og priser	5
Overnatning	6
Reglement	7
Ung på Fastaval	8
Nyttig info	9
Guide til tilmelding	10
Områder på Vallen	12

AKTIVITETER

Premierescenarier	22
Designerbrætspil	41
Andre aktiviteter	52
Andre rollespil	60
Projekt Sørimner	67

Fastaval åbner dørene onsdag den 23. marts klokken 12.00

Intro til Fastaval 2016

Velkommen til Fastaval - en kongres for rollespil, brætspil og kortspil - der i år afholdes for 30. gang.

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 Hobro 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.

Vi er i Hobro

Fastaval afholdes i 2016 for femte gang på Mariagerfjord Gymnasium. Det er en rigtig god placering til Fastaval, og vi er meget glade for samarbejdet med gymnasiet og idrætscenteret, såvel som Østerskov Efterskole. Stor tak til Mariagerfjord Gymnasium!

Hvor er det?

Adressen er Amerikavej 5, 9500 Hobro. Det ligger lidt uden for byens centrum, og de nemmeste måder at komme dertil på er:

- Med tog: Tag toget til Hobro St og derfra enten taxa eller bus til gymnasiet (tjek rejse-

planen.dk for eksakte tider)

- egen bil (fra syd): tag motorvej E45, køør fra ved frakørsel 37 (Handest) og Fortsæt ad Randersvej/Rute 180
- egen bil (fra nord): tag motorvej E45, køør fra ved fra frakørsel 34 (Hobro N) og Fortsæt ad Nordre Ringvej/Rute 541. Tag Rute 180 til Amerikavej
- fra København: der bliver hvert år arrangeret bus fra København til Fastaval. Dette bliver arrangeret eksternt for Fastaval, og tilmeldingen foregår derfor ikke igennem Fastaval. Tjek vores Facebook side for detaljer eller kontakt daniel@eventyrriidderne.dk



Udgiver: Fastaval ved Alea Ansvarshavende redaktør: General Astrid

Layout: Lars Kaos Andresen

Praktisk information

Kontaktinformation og andet praktisk information

Kom i kontakt med Fastaval

- Generelle henvendelser angående tilmelding, betaling, aktiviteter med mere: info@fastaval.dk
- Har du brug for ledelsen bag dette års Fastaval, så skriv til bunker@fastaval.dk
- De scenarieansvarlige kan kontaktes på scenarieansvarlig@gmail.com
- De brætspilsansvarlige finder du på pap@fastaval.dk
- Hvis du har rettelser til websiden, så skriv til web@fastaval.dk
- Du kan også komme i kontakt med os på vores Facebook-side.

Hvornår foregår Fastaval?

Fastaval foregår i påsken, fra onsdag d. 23. marts til søndag d. 27. marts, hvor vi søndag slutter af med Ottofesten. Mandag d. 28. marts rydder vi op i fællesskab og siger farvel og tak for årets Fastaval.

Tilmeldingen til Fastaval 2016 åbner den 30. januar og varer til den 28. februar. Herefter vil der stadig være mulighed for at tilmelde sig, men kun i begrænset omfang. Det vil f.eks. ikke være muligt at tilmelde sig scenarier og brætspil, eller bestille mad, wear med mere.

Aktiviteterne på Fastaval ligger i blokke: der er en formiddagsblok fra kl. 11:00 til kl. 16:00, en eftermiddagsblok fra kl. 16.30 til kl. 18.30 og en aftenblok fra kl. 20:00 til kl. 01:00.

Wear og merchandise

Du kan købe de traditionelle T-shirts, hoodies og krus med Fastavals logo, og som noget nyt i år en Fastaval Morgenkåbe! Vi har desværre ikke priser og produktbilleder klar til at få med her i programmet, men du kan se dem på hjemmesiden når tilmeldingen åbner.



Hvad er der lige med den der pingvin?

Pingvinen Otto er Fastavals maskot. I 1992 indførte Fastaval priser for de bedste scenarier og en ærespris, og denne pris blev kaldt en 'Otto' - for at tage lidt pis på Hollywoods Oscar. Og fik man en pris, fik man samtidig en guldmalet pingvin, som nogle måske genkender som Handelsbankens sparepingvin 'Pondus'. Sidenhen har Otto slået sit identitet fast som maskot.

Mad!

Morgen og aften

Det er muligt at bestille morgenmad og aftensmad når du tilmelder dig Fastaval. Morgenmaden serveres torsdag til søndag fra kl. 8:00 til kl. 10.30 og Aftensmaden serveres onsdag til søndag fra kl. 17.30 til kl. 19.30.

Morgenmad

Morgenmaden består af brød og boller, diverse pålæg og ost, yoghurt, drikkevarer og cornflakes/havregryn mm. Der bliver hver morgen også stillet frisk frugt frem, som man kan tage af i et par timer efter morgenmaden lukker.

Aftensmad

Aftensmaden består af en varm ret, samt en salatbuffet. Menuen for de varme retter kommer op på hjemmesiden inden Fastaval.

Madbillet

Står du på Fastaval uden at have bestilt aftensmad kan der være mulighed for at købe en madbillet. Forhør dig i Informationen fra kl. 19 på dagen om muligheden for at købe en madbillet.

Du kan tjekke direkte ved morgenmadsudleveringen hver dag, om der er mulighed for at tilkøbe morgenmad.

Mad i kiosken

Skulle du blive sulten midt på dagen, står kiosken altid klar med smeltelækre toasts, sandwiches og bjerge af chips, chokolade og andre snacks.

Mad i byen

Der er også et velforsynet supermarked i fornuftig gåafstand, som har åbent hele påsken. Hobro Down Town har også et udvalg af pizzeriaer og burgerjoints.

Penge!

Priser og betaling

Betaling af tilmelding foregår enten via onlinebetaling (kreditkort eller Mobile Pay), når du tilmelder dig, eller alternativt via bankoverførsel senere. Ved bankoverførsel skal betaling for tilmelding dog ske senest d.1. marts ellers vil din tilmelding blive annulleret. Vær opmærksom på at der via bankoverførsel vil være et gebyr for betaling.

Tilmeldingen til Fastaval giver dig mulighed for at sammensætte din billet som du vil. Det kan virke uoverskueligt, så her får du en samlet oversigt over hvad de forskellige ting koster.

Deltagelse i Fastaval:

Enkelt dags-billet 65 kr.
Indgang alle dage 215 kr.
Indgang alle dage (Ung) 160 kr.
Indgang alle dage (Arrangør) 160 kr.

Overnatning i Sovesal:

Enkelt overnatning 60 kr.
Overnatning alle dage 185 kr.
Overnatning alle dage (arrangør) 110 kr.
Leje af madras til sovesalen 100 kr.

Mad og fest

Morgenmad per dag 27 kr.
Aftensmad per dag 55 kr.
Deltagelse i Ottofest: 90 kr.
Bestil en flaske champagne til dit bord 110 kr.

ALEA medlemskab rabat:

Når du tilmelder dig Fastaval kan du også melde dig ind i foreningen bag Fastaval, den hedder ALEA. Det er en fordel for ALEA med mange medlemmer, og derfor vil vi gerne give rabat på din Fastaval billet hvis du melder dig ind. Det virker sådan at du betaler 75 kr. til ALEA (medlemskab) men til gengæld får du indgang alle dage for 90 kr., og har i alt betalt 165 kr. for deltagelse (Normal pris 215 kr.).

Overnatning

Der er mange forskellige måder at overnatte på til Fastaval, så her har du en guide, der kan hjælpe.

Sovesalen

Den oplagte løsning er sovesalen, og det eneste som er arrangeret af Fastaval. Du får plads i en sal på idrætscentret, og du skal medbringe sovepose og eget liggeunderlag. Sovesalen har tidligere haft et slemt rygte, men den er faktisk et fint valg, og den findes både i snorke- og ikke snorke udgaven. Og så skal du ikke tidligt op for at nå dine spil da den kun ligger et par 100 meter fra skolen. Der er også mulighed for, via tilmeldingen, at leje en madras at sove på.

Tips og tricks til en god oplevelse i sovesalen: Du kan købe ørepropper i kiosken; Bliver du generet af lys kan det være smart at medbringe sovebriller; Vær opmærksom på at der godt kan blive køligt i sovesalen så sørg for at medbringe en varm sovepose, noget nattøj eller et fleece indlæg til soveposen, tykke sokker der ikke strammer om anklen og en hue hjælper rigtig meget hvis du let kommer til at fryse)..

Der findes en særskilt sovesal for unge (Ungdomssovesalen) og for arrangører der arbejder på Fastaval (Arrangørsovesalen) som man kan få plads i ved

at krydse af i tilmeldingen at man gerne vil have plads der. Hvis du planlægger at leje en madras skal du vide at det ikke er muligt at leje madrasser til Arrangør og Ungdomssovesal.

Vandrehjemmet

Få hundrede meter fra Fastaval ligger Hobro Vandrehjem, der tilbyder en seng på 4/6-mands værelser til fornuftige penge. Der bliver hurtigt udsolgt, men du kan finde kontaktinformation på www.danhostelhobro.dk

Østerskov Efterskole

Rollespilsefterskolen Østerskov Efterskole tilbyder overnatning, primært til familierne. Det er elevernes værelser man bor i, og de er ryddet for ejendele mens I bor der. Overskuddet

går til Østerskøvs elevfond, så du støtter et godt formål når du lægger hovedet på puden. Afstand til Fastaval: 1,3 km. Mere information og booking på www.ostercon.dk/fastavalinn

Hotel Amerika

Du kan også vælge luksurløsningen og indlogere dig på Hotel Amerika i Hobro. Det er dyrt og ikke så tæt på gymnasiet, men til gengæld er det lækkert.

B&B

Det er også en mulighed at leje sig ind på en Bed & Breakfast. Der er et par stykker i Hobro - se mere her - i forskellig afstand fra skolen. Man kan også tjekke AirBnB for udlejere - der er begyndt at dukke nogle op i og omkring Hobro.



Et billede fra sovesalen i gamle dage - bare rolig, det er mindre pakket i dag!

Regler

Brug din sunde fornuft, vis hensyn og gå altid ud fra at folk er rare og venlige. Vi har dog nogle enkelte regler vi gerne vil bede alle deltagere om at overholde.

Ryging

Ryging er ikke tilladt på gymnasiet - heller ikke udenfor gymnasiet. Den eneste undtagelse er vores rygeområde: "Tågefyrestens Dal", bag gymnasiet, hvor der er opstillet askebægre og let belysning.

Derudover er det kun tilladt at ryge uden for hovedindgangen til idrætscenteret, hvor baren og caféen befinder sig.

Alkohol

Egen alkohol må kun medbringes til Ottofesten søndag.

Vi har en fed bar og hyggelig café, hvor du kan købe alkohol, så længe du er fyldt 18 år.

Alkohol må ikke medbringes eller indtages på Gymnasiet under Fastaval. Det er en del af vores lejeaftale, så al alkohol skal holdes på Idrætscenteret hvor bar og café befinder sig.

Det er muligt at få opbevaret sin medbragte alkohol til Ottofesten i Informationen indtil søndag eftermiddag når Ottofesten starter. Aflever det venligst når du ankommer til kongressen.

Stoffer

Stoffer er ulovlige på Fastaval, ligesom i resten af landet. Overtrædelse medfører bortvisning fra årets Fastaval.

Respekt

Fastaval er en kongres med over 700 deltagere, og det er vigtigt at tage hensyn til hinanden. Husk alle er her for at få og give hinanden en god oplevelse.

Smil til hinanden, giv folk en krammer og har du været i baren et par timer for meget, så overvej om ikke dit næste "move" er sovesalen til en god lang skraber. Der er altid en aften mere i baren.

Gør-Det-Selv

Fastaval er et arrangement af frivillige, for frivillige og derfor forventes det at alle gør deres for at give hinanden en god oplevelse. Derfor vil vi gerne have at alle, der ikke allerede er arrangører (forfattere, spillere og designere regnes som arrangører) stiller sig til rådighed for en GDS-Tjans. De korteste vagter er to timer og der findes mange forskellige GDS tjanser, så det er om at finde hvilke der passer til dig. Måske vil du være tjener til Ottofesten, hjælpe til med madudlevering eller tag en tjans hos brandvagten. Det er en hyggelig måde at hjælpe til på og vi er taknemmelige for alle GDS'er. Læs mere om de forskellige GDS-tjanser på www.fastaval.dk/hjaelp-til/gds/

Opsætning

Før Fastaval går i gang onsdag eftermiddag, er der en masse seje mennesker der sætter det hele op og gør klar. Når du tilmelder dig kan du også melde dig under fanerne til opsætningen, vi mødes mandag og tirsdag kl 12.00 på skolen og der vil være aftensmad til alle deltagere, men netop derfor er det vigtigt at du giver os besked hvis du vil være med, så vi ved hvor mange vi skal lave mad til.

Nedpilning

Mandag morgen, inden vi vender snuden endeligt tilbage til den virkelige verden, skal Fastaval pakkes sammen. Vi giver alle et nap med, så vi kan komme hurtigt hjem, så husk dit smil; vi sætter stor pris på din indsats.

Ung eller junior på Fastaval

Fastaval har mange unge deltagere, som vi gerne vil tage os særligt godt af.

Ung på Fastaval? Vi har rigtig mange unge deltagere på Fastaval, og vi sørger for at tage hånd om jer. Vi har bl.a. en ungdomssovesal, og hvis den skulle blive fyldt op laver vi et særligt ungdomsområde i den almindelige sovesal. Et vigtigt sted at kende som ung på Fastaval er Ungdomsloungen (Læs mere under "Områder på Fastaval")

Som noget nyt i år har vi bedt de scenarieansvarlige og brætspilsansvarlige om at anbefale spil og scenarier, som vil kunne give særligt gode oplevelser til dig som ung på Fastaval. Du kan læse mere om de enkelte spil og scenarier længere nede i programmet, og du kan selvfølgelig også tilmelde dig andre ting.

Fastaval anbefaler til unge

Brætspil: Blades, Bows & Fireballs, Café Life, la! la!, Jumping Frog, Orbit
Rollespil: Grevnen og Dragen, Wong Feis kro, Frankenstein's Creatures, Dancing Across the Universe.

Junior på Fastaval

Er du 12 år eller under, skal du ikke betale for indgang. Man skal være 13 år for at tilmelde sig scenarier og brætspil, men til gengæld er der rig mulighed for børn på 12 eller under for at spille både brætspil og rollespil fredag til Fastaval Junior. På samme måde vil vi også prøve at oprette juniorhold til Hinterlandet om muligt, og her må man også gerne tage sine forældre med.

Første gang på Fastaval?

Er det din første Fastaval, så venter der dig en helt ny og fascinerende verden. Det kan være et stort og skræmmende sted hvor man kan komme til at føle sig lidt alene, men tager du del i eventyret vil du hurtigt opdage de mange unikke muligheder og nye venner Fastaval har at byde på. Her er en række fifs og tricks til at åbne op for dit eventyr på Fastaval.

Nye venner på Fastaval

Det er en rigtig god ide som ny på Fastaval at bruge lidt tid på at lære nye folk at kende - så får du en meget bedre oplevelse, og nogen at dele dine historier med. Der er mange måder at gøre det på udover at hjælpe til. En af de allerbedste måder er at snakke



Fra en omgang Paranoia i 1990 eller måske 91. Næsten i 80'erne!

med de andre man har spillet med, evt. over en kop kaffe i caféen eller en øl i baren. Man kan også nemt finde folk i fællesområdet at spille brætspil med - spørg gerne om du må være med i et spil eller hør andre i Brætspilscaféen om de vil være med til et spil.

GDS tjanser

Det er en god ide at melde sig til én eller flere GDS'tjanser - det er en god måde at møde andre deltagere på, som man måske kan snakke mere med efter tjansen er slut.

Opsætning

Hjælper du med til at sætte Fastaval op mandag eller tirsdag inden kongressen åbner, så er der også her rigtig god mulighed for at lære andre at kende. Vi arbejder fra morgen til aften, hvorefter vi hygger sammen og fortæller røverhistorier. Det er en rigtig god måde at kickstarte din Fastaval på - stemningen er helt i top.

Information

Inden Fastaval begynder kan du holde dig orienteret på Fastavals hjemmeside, på Facebook og via Fastavals nyhedsbrev.

Når Fastaval er i gang vil der løbende komme opdateringer ud via infoskærme og opslagstavler, men er der spørgsmål du ikke kan finde svar på, så kontakt Informationen.

Har du oplyst dit telefonnummer under tilmelding, er du automatisk tilmeldt Fastavals SMS-opdateringer under kongressen, så er du sikker på at blive kontaktet hvis der er ændringer i dit program eller andet vigtigt.

Generalen og bunkeren

Strukturen bag Fastaval består af en gruppe hovedarrangører, i daglig tale "Bunkeren". Denne ledes af "Generalen", der står i front for kongressen. Der vil altid være én person fra bunkeren på vagt og klar til at løse de opgaver der måtte opstå. Dette er den "vagthavende general" og du kan altid komme i kontakt med vedkommende via Fastavals telefon (28 66 15 40). Se under punktet "Hovedarrangører og Vagttelefon" for mere information.

Reservekø

Har du en blok fri og lyst til at lave noget, så ligger der en god mulighed for oplevelser i reservekøen. Der kan du komme på ledige pladser til både scenarier og brætspil. Reservekøen starter en halv time før spilstart.

Oprydning

Når Fastaval er slut mandag, dagen efter Ottofesten, så hjælper vi alle hinanden med at få ryddet op, gjort rent og sætte alting på plads. Det er en vigtig del af Fastaval, da det sikrer os vi beholder vores gode forhold til skolen. Det er også en rigtig god måde at få sagt farvel til alle folk i løbet af dagen - og få nummeret på dem man gerne vil holde kontakt med.



Tre tidligere generaler vender verdenssituationen på Fastaval

Guide til Tilmeldingen

Der er mange ting at tage stilling til, når du tilmelder dig Fastaval, så her er en guide, der kan hjælpe dig.

Når du tilmelder dig Fastaval, skal du være opmærksom på at der er en masse valgfrihed i forhold til aktiviteter, valg af mad og soveordning. Vi har på Fastaval valgt at gøre tilmeldingen fleksibel, så du kan forme din Fastaval oplevelse lige præcis som du gerne vil have den. Det betyder altså at tilmeldingen ved første øjekast kan virke en smule omstændelig. Ting du skal forholde dig til, når du tilmelder dig Fastaval:

Skal du sove i Fastavals sovesal?

Hvis du planlægger at overnatte i sovesalen hele Fastaval, kan du vælge "Partout" ordning og få overnatning alle dage. For at spare plads i oppakningen kan du dertil leje en madras du vil få udleveret ved ankomsten.

Skal du have mad på Fastaval?

Du skal vælge mad til hver dag, du gerne vil have det. Har du planer om en restaurant-tur en af aftenerne, kan du bare lade være med at klikke aftensmadsboksen den aften, eller hvis du kan se, at der er en morgen, hvor du får brug for at sove så længe, at du ikke

når morgenmaden. Se tider og priser på side 5.

På Fastaval er der en fast morgenmadsordning hver dag med et varieret udvalg af brød, pålæg, morgenmadsprodukter, frugt, mysli, mælk mv. Det er en solid måde at starte dagen på, som vi anbefaler til alle vores congængere. Dertil kan du også tilføje aftensmad til din billet. Husk at gøre klart for os om du er vegetar eller har andre diætære behov, så vil vi gøre vores bedste for at tage hensyn til dem.

Til frokost anbefaler vi at tage et smut forbi kioskens sandwich- og salattilbud.

Skal du med til Ottofesten?

Som afslutning på Fastaval, er der søndag aften en Ottofest, dette er Fastavals svar på Hollywoods Oscars Show, med underholdende sceneshow og prisuddelinger. Det er tilladt at medbringe sin egen alkohol til festen, men den må ikke nydes før festen. Til gengæld vil Infoen gerne opbevare den for dig, så du ikke behøver bekymre dig for den før festen.



Ottofesten - som i mange år hed banketten - startede i 1992. Ikke i 1980'erne, men tæt på.

GDS - Gør det selv?

I tilmeldingen kan du vælge, hvad du vil hjælpe til med og hvornår du tror du får tid. Lige meget hvor mange krydser du sætter får du kun en GDS-vagt, med mindre du melder dig som Super-GDS. Når du ankommer på Fastaval får du at vide, hvornår du har fået en vagt. Hvis det er helt umuligt for dig at tage din GDS-vagt, så tag kontakt til Infoen, de kan hjælpe dig med at flytte eller bytte den.

Wear

Som en del af Fastaval er der også merchandise med alt fra T-shirts til Fastaval krus, og det være fedt med et minde om Fastaval. Wear skal forhåndsbestilles gennem tilmeldingen, hvis du vil være sikker på at kunne få det.

Aktiviteter

På Fastaval er der en hel masse forskellige aktiviteter. At tilmelde sig det rigtige er ikke altid nemt, og derfor får du i tilmeldingen mulighed for at lave en prioriteret liste over hvad du helst vil fra 1 til 3. Inden du går i gang med selve tilmeldingen, er det en god idé at læse foramtalerne til de mange forskellige aktiviteter først, så du på forhånd har en idé om, hvad du kunne tænke

dig at komme på. Udover hvad der sker i de organiserede blokke, er der også en masse andre ting at lave på Fastaval. De aktiviteter du kan tilmelde dig til på forhånd er:

Rollespilsscenerier

Der er omkring 30 forskellige scenarier du kan tilmelde dig til, hver af dem har en lille foramtale, der beskriver hvad de handler om og hvilken målgruppe de er tiltænkt. Scenarierne er for mange den primære grund til at tage på Fastaval, og der bliver lagt et kæmpe stykke arbejde for at sikre nogle fantastiske scenarieoplevelser.

Spilleleder?

Med til at skabe de gode scenarieoplevelser hører spillelederen. Der er scenarieforfatterens formidler af scenarieteksten. For at så mange som muligt kan få mulighed for at opleve scenarierne, er der derfor også brug for en hel masse frivillige spilleledere. Derfor kan du i tilmeldingen også melde dig som SL (Spilleleder), hvis du har lyst til at køre et scenarie på Fastaval. For hvert scenarie du spiller, får du en voucher, du kan bruge på enten 2 toasts og en cola, en sandwich eller en øl i baren.

Designerbrætspil

Hvert år præsenterer Fastaval nydesignede brætspil, hvor du kan få den unikke oplevelse at prøve dem for første gang. Designerne vil forklare reglerne til den enkelte spilstart, så der er ingen, der behøver at sætte sig ind i reglerne på forhånd.

Events, workshops og aktiviteter

Udover de nydesignede brætspil og rollespil, er der også mange andre aktiviteter du kan tilmelde dig til. Alt fra workshops, konkurrencer, turneringer, rumskibssimulationer og meget, meget mere. I tiden op til Fastaval vil der blive præsenteret yderligere events på hjemmesiden, der ikke kræver tilmelding.

Husk at dobbelttjekke, at du fået alt rigtigt på sidste side, der opsummerer dine valg.

Se svar på ofte stillede spørgsmål på: www.fastaval.dk/ofte-stillede-spoergsmaal-om-tilmeldingen

Tillykke! du er nu nået igennem tilmeldingsguiden. Har du spørgsmål, eller er der noget, du er i tvivl om, så skriv endelig til info@fastaval.dk

Områder på Fastaval

Hvad er der af faste lokationer på Fastaval, hvor der kan ske spændende random encounters.

Kiosk

På Fastaval finder du den legendariske og elskede Fastavalkiosk. Den tilbyder det mest basale til en rollespillers overlevelse (toast, sukker i flydende og fast form, chips), men du kan også købe f.eks. ørepropper til sovesalen, frisk frugt, sandwiches, plastre og andre nyttige ting. Det er også her du kan finde varm kaffe og te i stride strømme, selv klokken tre om natten.

Fastavalkiosken er drevet af frivillige, og du har mulighed for at prøve kræfter med kunsten at lave den perfekte toast via GDS-systemet.

Kiosken har døgnåbent på hele Fastaval. Kiosken er der altid for dig!

Står du og mangler kontanter? Du kan hæve penge i kiosken døgnet rundt ved hjælp af dit Visa/Dankort.

Infoen

Informationen – eller Infoen blandt venner – er Fastavals absolutte nervepunkt, og også dit one-stop sted, hvis du har brug for hjælp eller information. Det er her du kan henvende dig, hvis du har spørgsmål, hvis du er faret vild, hvis nogen har ædt dit scenarie, hvis du mangler et plaster, eller har brug for at komme i kontakt med arrangørerne.

Infoens crew kaldes Infonauter, og du kan kende dem på deres klare orange farver, venlige smil, walkie-talkies, og

deres evne til at besvare selv det mærkeligste spørgsmål. Det er dem, du møder, når du træder ind på Fastaval den første dag. De tjekker dig ind, giver dig armbånd på, sørger for at du får din oversigt over hvad du skal spille – og siger velkommen til.

Det er også Infonauterne, der hver spilblok sørger for at alle scenarier har de spilledere de skal bruge, og at eventuelle ledige pladser bliver afsat til interesserede spillere i reservekøen.

Info-åbningstider:

Onsdag: 10-22
Torsdag-lørdag: 10-20
Søndag: 10-17



Ingen ved præcist, hvornår kiosken blev etableret på Fastaval - men det var helt sikker i 1980'erne.



Infoen på Fastaval, som den tog sig ud i 1980'erne

UngdomsLounge

- Også for voksne!

Ungdomsloungen er designet og drevet af Fastavals unge deltagere, og det er et sted for folk som gerne vil hygge sig, have det sjovt og nyde en alkoholfri drink. Stemningen er i de unges tegn og her er et sted hvor man kan mødes når man ikke spiller rolle- eller brætspil, og her finder du også mange af de aktiviteter der ikke er scenarier og brætspil. Ungdomsloungen vil i år gentage succesen fra sidste år med vores tema aftener, hvor vi har et nyt tema hver aften med fede aktiviteter. Et tema tvist kan f.eks. bestå af karaoke aften, hvor der vil være mulighed for at skråle med på de fedeste hits fra 80'erne, for vi kommer også til at fejre at Fastaval har jubilæum, så Ungdomsloungen vil i år blive rendyrket 80'er stil, men med et tema tvist hver aften fra kl 20:00.

Events i ungdomsloungen

Der vil komme et program op på hjemmesiden når vi nærmer os Fastaval, og vi hænger også programmet op nede i loungen, så kig forbi!

Derudover vil Ungdomsloungen være et computerfrit område.

Om formiddagen, før Loungen åbner, er der stillezone i lokalet, hvor man kan sidde og læse sit scenarie eller en god bog i stilhed.

Åbningstider:

Stillezonen: 08:00-14:00
Ungdomslounge: 16:00-02:00



Generaler kan også skænke øl i Cafeen

Butikker

Omkring fælleslokalet finder du traditionen tro flere forskellige butikker, der er klar med gode tilbud på alt inden for rollespil, brætspil, T-shirts, romaner og mange andre typer nørdet merchandise.

Bar

Fastavals bar er stedet, hvor du kan nyde en iskold fadøl, få dig en sjus, eller dele en bakke shots med nye og gamle venner, når rollespillet er færdigt og natten stadig er ung. Det er Fastavgængere, der står både bag og foran baren, og den er næsten lige så gammel som selve kongressen.

Åbningstider: 16 til 02

Café

Café Kahuna Soup er Fastavals kærlighedssoase, hvor du i rolige omgivelser kan få en pause fra kaosset og nyde en af caféens mange specialøl, hjemmebagt kage eller smagfulde snacks.

Kom indenfor til Tiki tema i Café Kahuna Soup, hvor du kan nyde en Dark 'n' stormy eller en Pina colada i skyggen af palmerne.

Café Kahuna Soup er stedet for de som ønsker at slappe af efter en lang dag med alternativt improv rollespil.

Åbningstider: 13 til 02

Flere områder og ting!

Brætspilscafé

I Fastavals hyggelige Brætspilscafé er der plads til at fordybe sig i bræt, brikker, figurer og terninger. Brætspilscaféen indeholder et stort og velassorteret brætspilsbibliotek, hvor du hver dag kan låne brætspil til dig og vennerne. Der er masser at vælge imellem; både gammelt og nyt, og de brætspilsansvarlige forklarer gerne regler eller hjælper dig med at finde det spil der netop tiltaler dig. Brætspilscaféen tilbyder også både planlagte aktiviteter og spontane indslag. Kig forbi og se hvad der sker. Det er også i Brætspilscaféen at du hvert år kan prøve den fine høst af designerbrætspil.

Åbningstider:

Brætspilscaféen holder åbent fra 10 til midnat torsdag-lørdag. Onsdag står vi klar når Fastaval åbner, og søndag lukker vi ned i løbet af dagen. Der vil stadig være et udvalg af spil til rådighed under Otto-festen.

Brandvagt

Fastavals brandvagt bor udenfor sovesalen, hvor de våger om natten (og dagen), så vi andre kan føle os trygge, imens

vi får vores hårdt tiltrængte søvn. Brandvagten består af en lille gruppe mennesker der tager de længste og hårdeste brandvagter om natten, disse støttes af alm. deltagere som en del af GDS-tjansen.

IMPROVISE, ADAPT, RELAX
- BrandVagten

DirtBusters

På Fastaval producerer vi to containere med skrald og kaos hver eneste påske. DirtBusters er arrangørerne der står for rengøring under Fastaval og dermed redder os fra en grim skæbne af skrald, død og Kaos. Du genkender dem på deres kedeldragt-uniformer og svupper-og-gaffatape bevæbning, og på deres kaldenavne, som du - måske - vil genkende fra diverse rengøringsmidler.

Otto Channel

Vi har gennem mange år haft forskellige grupper på Fastaval der laver TV til os, siden 2013 har de heddet Otto Channel. De er sjove og skarpe, og måske møder du dem på Fastaval, hvor de filmer deres sketches. Måske kommer du med i en af dem, hvis du er heldig.

Under alle omstændigheder vil deres show blive vist hver

aften på Fastaval, hvor og hvornår ved vi ikke endnu, men det bliver lagt på hjemmesiden når vi gør.

Heldigvis ligger alle deres gamle shows på nettet, hvis du vil se eller gense dem kan du finde dem på Vimeo på www.vimeo.com/user17450515

Ottofesten

Den traditionsrige Ottofest afholdes søndag aften på Fastaval. Her uddeles årets Otto'er, og du får mulighed for at være med til at hylde nogle af dem der har lagt en stor indsats i arbejdet med Fastaval 2016 - både dem der har skrevet scenarier og designet brætspil, men også dem der står bag alt det praktiske arbejde. Det er her mange af deltagere på Fastaval mødes og fester, hyggesnakker om årets oplevelser og ser sceneshow med konferencier og de bedste klip fra Otto Channel. Hertil er det muligt at købe både bobler, øl og sodavand, og efter showet er der dans og fest i baren. Tilmeld dig festen samtidig med at du tilmelder dig Fastaval, hvis du vil være en del af en uforglemmelig aften. Pris: 90 kr.

Æresgæst Jackson Tegu

Årets æresgæst er Jackson Tegu, der til dagligt huserer i det nordvestlige USA, i området Cascadia langs Stillehavet. Han er en rasende dygtig designer og laver spil, som vi tror kan berige Fastaval. Ligesom vi tror at Jackson kan være med til at udbrede Fastaval og alt det vi kan til et nyt sted.

Jackson har lavet spil om mange forskellige ting, såsom at se mærkelige film, om teenage-følsomhed og om genforeninger. I hans spil skal man røre ved hinanden, male på hinanden og danse. Et af hans mest kendte spil er Glitch Iteration, som vandt prisen for Cleverest Design i the Golden Cobra Challenge 2014. Glitch Iteration er et af de spil du har mulighed for at prøve på årets Fastaval. Udover at designe rollespil er Jackson også fotokunstner, musiker og meget mere. Han er desuden spændt på at opleve Fastaval, som der går rygter om, selv i hans afsides hjørne af USA.

Så hvad skal du forvente at få ud af Jacksons besøg?

- Måske deltager du i nogle af de officielle æresgæst-programpunkter, som står beskrevet nedenfor, og som forhåbentlig bliver både underholdende og inspirerende.
- Måske spiller du om et par år et forrygende scenarie, der er inspireret af de idéer Jackson bringer med i år. Måske skriver du det selv.
- Måske får du en hyggelig sludder med ham over en kop kaffe eller en pilsner. Det kan endda være I snakker om rollespil.
- Eller måske opdager du nærmest ikke at Jackson var her. Det er også ok - der er mange forskellige måder at være på Fastaval på.



Bunkeren

På Fastaval har der længe været tradition for at kalde gruppen af hovedarrangører for "Bunkeren", og lederen af hovedarrangørgruppen for "Generalen". I Bunkeren sidder i år 8 personer, som du kan se herunder. De skiftes i løbet af Fastaval til at være "Vagthavende General", hvilket betyder at de har vagt som beslutningstagende hovedarrangør. Har du i løbet af Fastaval brug for at få fat i en hovedarrangør, kan du hele døgnet rundt få fat på den vagthavende hovedarrangør ved at ringe til vagttelefonen på nummer: 28 66 15 40



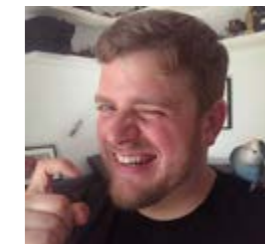
Astrid S. Andersen - generalen



Simon Steen Hansen - Aktiviteter



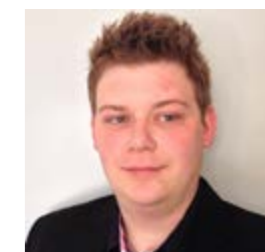
Martin Lindhardt - Service og Logistik



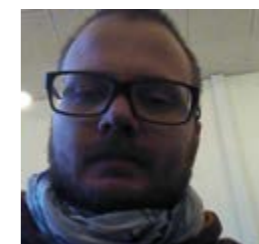
Kristoffer Nyrup - Service og Logistik



Anders Gerlev Hansen - Info Boss



Peter Brichs - Kommunikation



Charles Bo Nielsen - Skyggegeneral

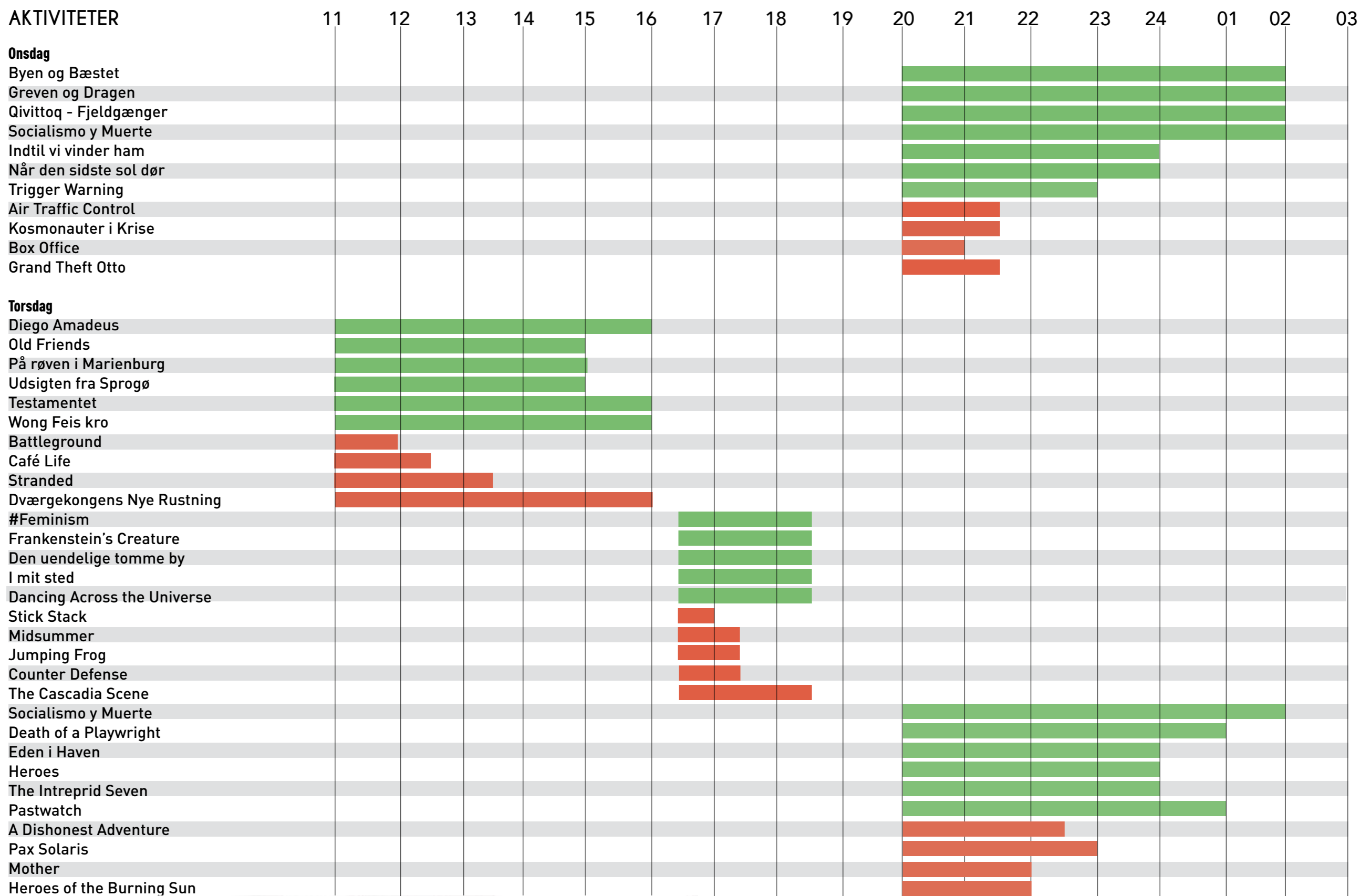


Peter Lind - IT

Rollespil er markeret med grønt

Brætspil er markeret med rødt

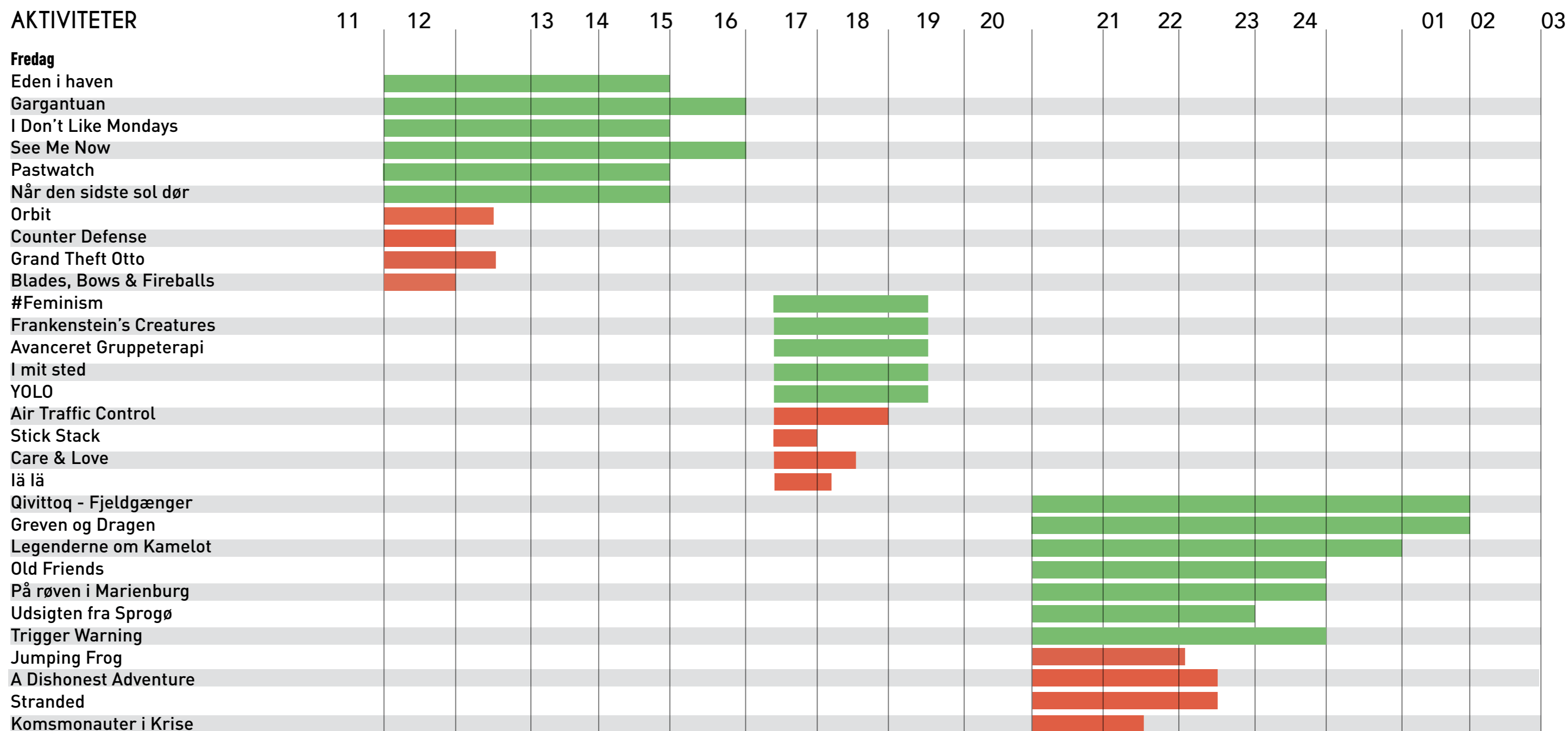
Bemærk: Aktivitetsoversigten dækker kun premierescenarier og designerbrætspil



Rollespil er markeret med grønt

Brætspil er markeret med rødt

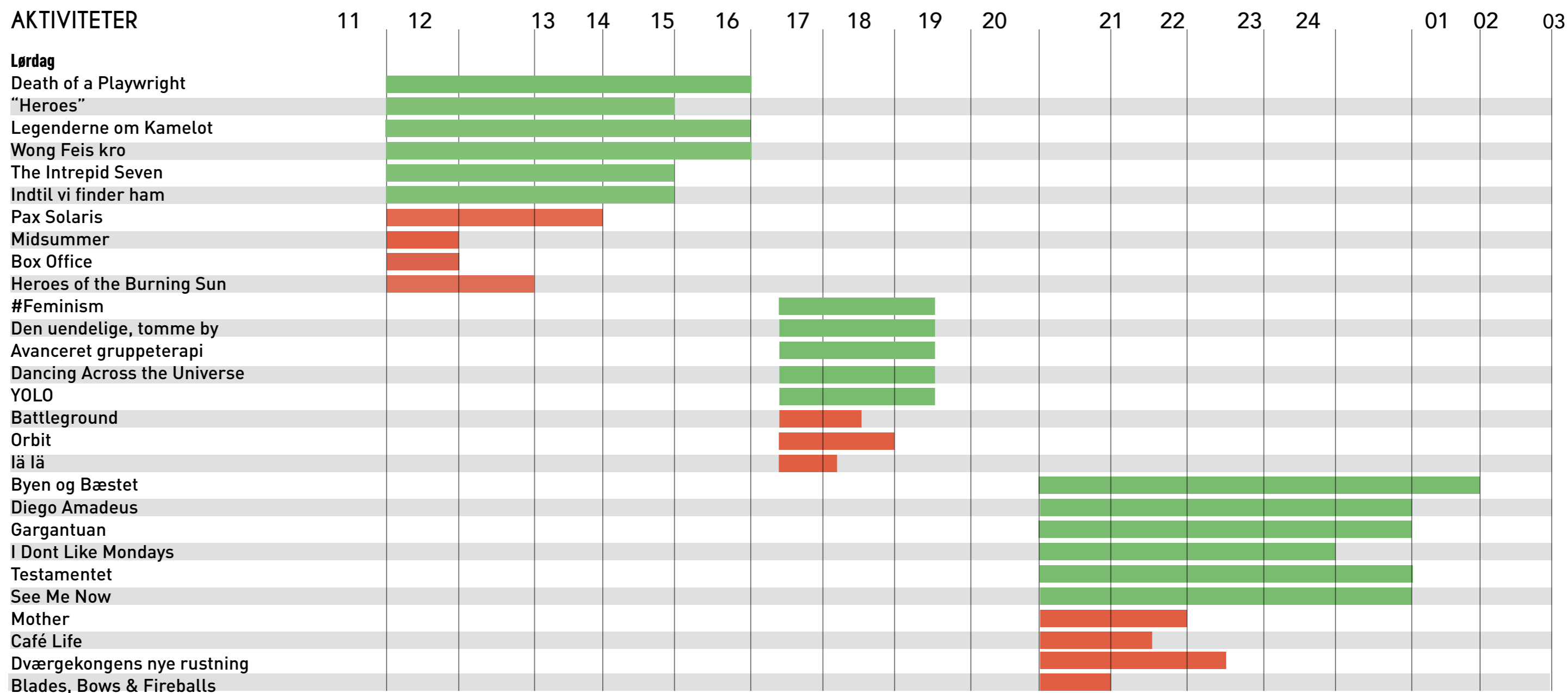
Bemærk: Aktivitetsoversigten dækker kun premierescenarier og designerbrætspil



Rollespil er markeret med grønt

Brætspil er markeret med rødt

Bemærk: Aktivitetsoversigten dækker kun premierescenarier og designerbrætspil



Premieresscenarier

Her kan du læse foromtalerne til de premierscenarier, der alle er med i årets Otto-konkurrence

BYEN OG BÆSTET

Af Mikkel Bækgaard

En by i bæstets vold. Hensunken i angst, armod og nostalgiske minder om det, der var engang. Minder om rigdom, kobberminer og funkende tage. En hverdag holdt sammen af fyrstens stålsatte vilje om at beskytte alle mod uhyrets flammer. En vilje, der koster tårer, skrig og råb om uretfærdighed. En vilje, der må se ud over den enkeltes sorg. En fyrste, der må gøre det nødvendige, selvom det gør ondt.

Byen og Bæstet er et komplekst scenarie om byen Mēsti Mēdena på kanten af bjergene. En by, der engang var rig på kobber og fuld af liv, men er sat i stå af frygten for det ildsprudende bæst Schlubemeer, der bor i de nu afsvedne bjerge.

Gennem både fastlagte kapitler og frie fortællinger dykker scenariet ned i frygtens verden. Spillerne spiller en række forskellige roller fra byen – før, under og efter en flok rædselsslagne borgere inspireret af selvbestaltet helt drager ud for at befri byen for bæstets skygge. For hvad sker der med frygten, når bæstet er væk? Forsvinder den som morgendug efter solopgang, eller bliver den hængende som en kvælende tåge til mørket atter falder på?

Forvent en intens og brutal oplevelse, der handler om mere og andet end et bæst i et bjerg. Forvent gråtoner, tragedie og måske en anelse håb for forårets komme. Forvent hverken helte eller skurke.

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-02 og lørdag 20-02

Spilletid: 4-6 timer

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder

Stikord: Socialrealistsisk fantasy, systemløst, skiftende roller, faste scener, frie fortællinger, tristhed, gråtoner, knugende angst.

Spillertype: Du holder af snævre rammer og skiftende roller. Men du holder også at improvisere frit og være med til at finde på detaljer og endda nye roller gennem scenariet.

Spilledertype: Som spilleleder skal du kunne skære scenariet tæt og sikre fremdrift i et langt scenarie. Du skal både kunne give faste scener liv og stille de rigtige spørgsmål, når spillerne skal improvisere.

Sprog: Scenariet er skrevet på dansk, men rollematerialet bliver oversat til engelsk. Kan kun spilles af danskkyndige, men spilles af alle.

Om forfatteren: Mikkel er en af Fastavals mest rutinerede forfattere, der gennem de seneste scenarier er dykket ned i Nordjyllands triste mørke. I Byen og Bæstet skifter Mikkel genre og kommer her med sit bud på en mørk fantasyfortælling fra en by i frygtens favn. Og faktisk er det hans andet fantasy-scenarie på under et år, for på Forum 2015 kravlede han ned i dungeon-mytologien med scenariet Skridt for Skridt – et scenarie, der også bliver spillet på denne Fastaval.

DEATH OF A PLAYWRIGHT

af Elias Helfer

Stratford-upon-Avon, 23. april 1616. William Shakespeare, byens stolte søn, ligger ved dødens dør. Hans hustru Anne og deres to døtre sidder i rummet ved siden af og taler lavmælt med lægen, der lige er gået fra sygesengen. Der er sendt efter præsten.

Pludselig flammer et sært skær i rummet. Ud af de tætte skygger træder nogle sælsomme skikkelser: Shakespeares andre børn, ikke undfanget af hans sæd i Annes skød, men af muserne i hans sind. Her står de nu, anført af troldmanden Prospero, for at genopføre hans liv og stå til doms over hans levned.

I spillet vil én spiller tage rollen som Shakespeares jeg, mens de andre hver spiller en af hans karakterer. Men hver karakter er en del af Shakespeare, og reflekterer en facet af deres skaber. Karaktererne skiftes til at sætte scener, og træder ind i rollen som personer fra Shakespeares liv, for på den måde at drive ham i deres retning. Shakespeare selv bliver trukket igennem historien, og må gennemleve både sine triumfer, og sine nederlag.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 20-01 og lørdag 11-16

Spilletid: 4-5 timer.

Antal spillere: 5 og en spilleleder.

Stikord: Teatralsk, Shakespearsk Drama, bipersonspil.

Spillertype: Du kan lide at spille teatralsk, og kan godt kaste dig ud i en dramatisk enetale. Du kan godt lide at have meget indflydelse på og ansvar for scenariets forløb, og du er ikke bange for at skulle sætte scener.

Forkendskab til Shakespeare er ikke nødvendigt, men Shakespeare-nørder får rig lejlighed til at svælge i Shakespeare.

Spilleleder: Du er ordstyrer og coach, og hjælper spillerne med at sætte scener og drive spillet. Derudover spiller du Troldmanden Prospero, og indgår på den måde i spillet sammen med de andre karakterer.

Sprog: Dansk og Engelsk

Om forfatteren: Elias har brugt næsten to år på at genfortælle Hamlet på Kronborg Slot. Det her er hans arbejdsskade.

DIEGO AMADEUS

Af Morten Jaeger

Argentina er i dyb sorg. For få måneder siden faldt folkehelten Diego Maradona død om i sit hjem i Buenos Aires. Nu flyver gribbene lavt over den argentinske hovedstad. Sladderbladene har for længst udgivet ekstra tillæg, og forlagene kæmper på højtryk med at få biografier klar til julehandelen. Imens venter verden på den første respons fra rollespilmiljøet.

Vi befinder os i en alternativ virkelighed, hvor rollespil er verdens mest ansete kunstform. Dygtige scenarieforfattere og rollespilsarrangører er berømte og feterede som filminstruktører, og dygtige rollespillere har status som filmstjerner.

Diego Amadeus er fortællingen om to rivaliserende hold af rollespilmagere, der kæmper en indædt kamp om at vinde en prestigefuld bestillingsopgave: En rollespilshyldest til den nyligt afdøde folkehelt Diego Maradona i form af en universel fortælling om det utilpassede geni.

Scenariet består primært af scener, hvor de to hold udvikler idéer, teknikker og scener. Det bliver hurtigt klart, at der er masser af spændinger mellem holdenes medlemmer, og følelsen af at være et utilpasset geni er pludselig ikke så fjern.

I sidste ende er det op til spillerne, hvem der vinder opgaven.

Scenariet henvender sig til spillere, der kan lide at spille udadvendt og ikke er bange for at skulle finde på en masse tossede idéer på kort tid (eller kritisere andres tossede idéer). Fortællingen er stærkt satirisk og vil vække genklang hos spillere, som har prøvet at skrive eller arrangere et rollespil eller løse en kompleks opgave for en svær kunde. Scenariet køres af to spilledere, som styrer hvert sit af de konkurrerende hold. Dette kræver koordination, men spillederne har hver især stor frihed til at præge fortællingen og optræde direkte i scenerne.

NB! Scenariet forudsætter hverken viden om eller interesse for fodbold. Maradona optræder som ikonisk utilpasset geni, og hans konkrete bedrifter på banen er underordnede.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-16 og lørdag 20-01

Type: Semi-live

Antal spillere: 1

Antal spillere: 6

Forventet spilletid: 4-5 timer

Forfatter: Morten Jaeger

Genre: Intrige, satire, metafiktion. Scenariet er lige dele komedie og drama.

Sprog: Dansk (Engelsk kun på forespørgsel inden Fastaval)

EDEN I HAVEN

Af Lasse Arnsdorf Pedersen



I år 183 er Kina i krise. Bønderne sulter, og snart bliver landet kastet ud i en blodig borgerkrig.

I et lille te-hus mødes tre unge mænd.

De tre mænd kigger på hinanden. Ingen tør sige noget. Til sidst brydes tavsheden, da en spinkel stemme siger:

"noget må der gøres."

En anden nikker eftertænksomt: "Ja, bønderne sulter."

"Så må vi hjælpe dem med at høste," kommer det hurtigt fra den tredje.

"Jeg tror ikke, at det løser problemet."

Samtalen fortsætter til ud på natten. De tre mænd taler om Kina, og hvad der må gøres. De taler med ungdommens idealisme. I de tidlige natte timer lover tre stemmer hinanden venskab

og broderskab for altid.

Eden i haven er et scenarie om uheldig broderkærlighed. Historien er bygget over borgerkrigen i 200-tallets Kina. Vi følger de tre mænds liv over 40 år. Deres rejse går fra ingenting til magtens tinder. Et bærende element i scenariet er, at alle scener kan spilles på 2 forskellige måder. Den ene er Yin (stille og følsom), den anden er Yang (aggressivt og direkte). Det er spillerne selv der bestemmer, hvordan en scene skal spilles. Valget har indflydelse på spillets fortællescener.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 20-00 og fredag 11-15

Spilletid: ca. 4 timer.

Antal spillere: 4 spillere og 1 spilleleder.

Stikord: Drama, Realistisk, Episk, Fortællerrollespil, Yin/Yang.

Spillertype: Du har lyst til at spille en tragisk kærlighedshistorie om venskab. Du nyder både at spille med stilhed og at spille med aggressivitet i rollespil og fortællerrollespil.

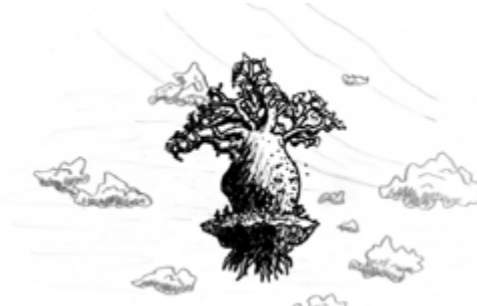
Spilleleder: Du har det kølige overblik over spillet og dets mekanikker. Du er god til at sætte scener og klippe dem skarpt.

Sprog: Alt materiale er på dansk. Men det er kun spillermaterialet der er på engelsk.

Om forfatteren: Lasse brænder for at finde det menneskelige i alle historier. Han mener også, at form og indhold skal passe sammen i rollespil.

GARGANTUAN

af Troels Ken Pedersen



Gargantuan er et enormt luftskib på vej over Oceanet fra Den Kejserslige Elver-Republik til De Nye Territorier. Skibet drives af elvernes fineste alkymi og er så velbygget, at det ikke kan styrte ned. Overklassen og officererne om bord er elvere, underklassen og tjenerne er gobliner. Elvere er smukke, vise og gode, mens gobliner er grimme, tåbelige og usle – nogle elvere er så gode, at de endda mener at gobliner bør have rettigheder.

Spillet følger to par, den rige goblin Doss og hans elsker, den fornemme men forgældede elver Illex Argentinus, samt den revolutionære forfatter Cass og goblin-rettighedsaktivisten Tanningia Danae. Livet er ikke simpelt og nemt for nogen af dem. Spillet følger også livet om bord på Gargantuan, fra den progressive salon til maskinrummets inferno.

FAKTA

Afvikling: Fredag 11-16 og lørdag 20-01

Forventet spilletid: 5 timer

Antal spillere: Fire plus en spilleleder

Stikord: Steampunk, ordrollespil, drama, ensemble, katastrofe

Spillertype: Du har lyst til at have intense relationer, til at bringe et fantastisk luftskib til live gennem medfortælling og bipersonsspil, og til at lege med svære emner som race og klasse.

Spilledertype: Du har lyst til at skubbe til spillerne gennem bipersoner, og du kan holde adskillige bolde i luften uden at tiden skrider for meget.

Sprog: Dansk og engelsk, for spillere og spilleleder

Om forfatteren: Troels tror heftigt på rollespillere som medskabere, og har en tendens til at holde med goblinerne.

GREVEN OG DRAGEN

Af Sebastian Odsgaard Kristensen og Benjamin Odgaard Mikkelsen

Inkel-Twinkel, gamle mand. Forlængst forvist fra dette land.

Berøvet sin krop... Og sin forstand. Inkel-Twinkel, en gammel mand.

Regnens monotone trommen tager til mod Valakazs hætte, da han retter på sit hellige symbol. Langsomt lader han sit sværd glide tilbage i skeden, nyslebet og klar til brug. Lejrbålet kaster dansende skygger over hans ansigt, da han drejer hovedet mod Zeptra, der omhyggeligt strenger sin bue. "Send en ravn ved første sollys. Der er brug for os... Igen".

I en dyster og intrigefyldt redningsaktion, forsøger en gruppe frygtløse eventyrere at kæmpe sig igennem overmagtens jerngreb i den sparske by West Castle. I et in media res bliver spillerne kastet ud i skæbnsvangre og moralske beslutninger samt voldsomme og blodige kampe, alt imens mørket fra det omgivende fantasy univers, kryber tættere og tættere på dem!

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-02 og fredag 20-02

Forventet spilletid: 4-6 timer

Antal spillere: 4-5 plus en spilleleder

Stikord: Indbyrdes intriger, spænding, flavor, D&D 5.0.

Spillertype: Du kan lide at samarbejde, elsker fantasy, og ser frem til at have et sværd i den ene hånd og skæbnsvangre valg i den anden... Og så er du ikke bange for drager.

Om forfatteren: Sebastian tror på, at magien i et rollespilsscenario opstår, ved et dynamisk samarbejde imellem spillere og spilleleder. Et scenarie starter som en historie, som alle omkring bordet påvirker, og pludselig males der store malerier på væggene.

Sprog: Dansk, for spillere og spilleledere.

“HEROES”

By Mo Holkar



East Berlin, 1974. In a shabby room in an abandoned building within sight of the Wall, five young people plan their escape to the West. Meanwhile, in a guardroom overlooking the barrier, five border guards talk as they wait to fulfil their duty to the Revolution – shooting any traitors who might attempt to cross over.

Each group, and each character within each group, has its mix of loyalties, of relationships, of conflicts, of truths and lies. When they come to the moment of decision, of challenge, of test – how will they respond?

You will play both the escapers and the guards, in alternating acts – after first having built your characters up together from skeletons. You will experience flashbacks and side-scenes, shedding light and darkness upon your motivations and relationships. You will be enmeshed in a tense network of loves, hates, hopes and fears. At the game’s climax you will have to decide: to escape, or to stay? To remain loyal, or to betray? To kill, or to spare?

FACTS

Scheduled: Thursday 20-00 and Saturday 11-15

Duration: four hours, including preparatory workshop and concluding debrief

No. of players: Five players and one GM.

Tags: Naturalistic style of play, historical setting, emotional relationship-driven tone, semi-live/

freeform.

Player type: You will enjoy playing if you like: conflicts of loyalty; tension about betrayal; heated inter-character debate; seeing multiple viewpoints of a complex moral situation; having input into your character’s design.

GM type: You will enjoy GMing if you like: helping players co-create; cutting and framing scenes to manage the pace of the game; identifying where flashbacks and side-scenes will deepen and intensify the players’ experience.

Language: English.

About the writer: Mo, who is from the UK, thinks that larp and freeform are fantastic ways of exploring one’s own mind and other ways of thinking and being.

I DON’T LIKE MONDAYS

Af Ann Kristine Eriksen

Mandag den 29. Januar, 1979 tager 16-årige Brenda Ann Spencer en Ruger 10/22 semi-automatisk riffel og affyrer 500 skud mod den skole, som ligger på den anden side af gaden. Barrikaderet i sit hus dræber hun to og sårer ni mennesker. Da en journalist spørger hende hvorfor, er det eneste svar han får: I don’t like Mondays, this lightens up the day.

I don’t like Mondays er et surrealistisk drama om Brendas mentale deroute et halvt år op til skyderiet. Det er et scenarie, som dykker ned i den menneskelige psyke, ved at lade spillerne skabe en bogstavelig fortælling om det der sker inderst i Brendas sind. I Don’t like Mondays er for tre spillere, der hver spiller en version af Brenda. Gennem scenariet bliver barriererne mellem de tre versioner af Brenda brudt mere og mere ned, og hendes drøm og virkeligheder flyder sammen. Jo mere grænserne udviskes, desto mindre kender Brenda sig selv; jo mindre hun kender sig selv, desto mere ødelægges hun. I sidste ende er der kun en udvej for Brenda – at finde ud af hvilken version af hende, der i sidste ende trykker på aftrækkeren.

FAKTA

Afvikling: Fredag 11-15 og lørdag 20-00

Spilletid: 4 timer

Antal spillere: 3 spillere og 1 spilleleder

Spillertype: Du er medskabende og har mod på at kaste dig ud i en kringlet fortælling

Spilleleder: Du har overblik, kan sætte og klippe scener og samtidig spille forskellige af scenariets biroller.

Om forfatteren: Ann har en forkærlighed for skæve fortællinger med afsats i virkeligheden – hun kan i øvrigt meget bedre lide at skrive surrealisme end spille det.

INDTIL VI FINDER HAM

Af Anders og Rasmus Troelsen

17. marts 1981

“Jeg er holdt op med at træde vande. Jeg kan ikke længere spille familie. Nu synker jeg bare. Jeg har brug for at komme væk. Men kæreste du, forstå, at jeg gør det, for at jeg engang kan komme hjem igen. Jeg kommer hjem til jer igen. Det lover jeg.”

En bror og søster opdager, mens de er i gang med rydde op i deres afdøde mors hjem, en bunke breve fra deres far. Han forlod familien for 35 år siden, da børnene var ganske små, og har ikke vist sig siden.

Sårbare og famlende beslutter de at følge i deres fars fodspor. Tøvende ord om dengang og nu, et kærligt latterudbrud, indforståede smil, vrede smæld, afdæmpede bebrejdelser og den akavede stilhed mellem fremmede fylder bilen, mens vi følger dem på deres færd gennem Nordens uendelige nåleskove. De møre gamle kuverter åbnes, og faderens forvirrede ord presses sig på.

Opkald fra broderens hustru, søsterens hviskende dagbog samt de mennesker, de møder på deres vej er alt sammen med til at prikke til de to søskendes tanker om faderen, om hinanden og om deres eget sted i livet.

Indtil vi finder ham er historien om to knudrede mennesker der deler fortid men er gledet fra hinanden. Bevæbnede med spørgsmål og med deres fars breve forsøger de at finde en mening. Måske møder de ham. Måske giver de op. Måske finder de hinanden. Måske bliver det hele ikke bedre end det er.

FAKTA

Afvikling: Fredag 20-00 og lørdag 11-15

Forventet spilletid: 4 timer

Antal spillere: 3 spillere og 1 spilleleder

Stikord: Skandinavisk roadmovie, systemløst, søskende-drama, fortidens magt over nuet. Forvent passager med tavshed og mavespil.

Spillertyper: Du kan lide at være en fortællende medskaber, du har det fint med forholdsvis lange rollebeskrivelser, og du har lyst til at undersøge og udfolde to mennesker, hvis facader er ved at krakelere.

Spilledertype: Du sætter og klipper scener i råkold oktoberstemning og hjælper spillerne med at få fortællingen til at flyde, men har en tilbagetrukket rolle meget af tiden. Det er dig der læser faderens breve højt og dermed giver ham hans stemme.

Om forfatterne: Rasmus og Anders er brødre, og har for øvrigt altid kendt deres far. Rasmus er fastavalscenariedebutant. Anders har været medforfatter på Femten Mand og Mass Effect 2157. Anders har for en stund lagt tjubang-scenarierne på hylden og er blevet føle-føle. Det har Rasmus altid været.

Sprog: Dansk

LEGENDERNE OM KAMELOT

Af Louise Floor Frellsen og Johanne Schilling

Sagnhelte i deres egen tid.

Arthurs unge hoved er tynget af en ny krone, som endnu føles uvant. Men han står ikke alene: Dronning Guinevere, Merlin, Morgana le Fay og sir Lancelot udgør hans nærmeste venner og familie, og hans mest betroede rådgivere.

De har alle kæmpet, dedikeret sig til og ofret idealer for at sætte ham på tronen og samle nationen under hans enevælde. Men de svære valg er ikke bag dem. De har forskellige visioner og forskellige lidenskaber.

Spørgsmålet er hvis eftermæle, der vil definere: Legenderne om Camelot

Alan Lee, 1984

Legenderne om Camelot er et episk fantasy-scenarie, der giver spillerne mulighed for sammen at skabe deres eget sagn. Om det ligner noget, vi kender, eller bliver noget helt nyt er op til spillerne.

Hvad du gør i livet giver genlyd i evigheden!

Der bygges på det fælles kendskab til legenden om Camelot, mens spillerne får lov at udforme og udforske, hvordan sagnfigurerne var som personer, og forme deres egen fortælling.

Scenariet kræver en høj grad af medskabelse fra spillerne med hjælp og støtte fra spilleleder og scenariets værktøjer. Scenariets spilles semi-live og med en forkærlighed for teateret.



FAKTA

Afvikling: Fredag 20-01 og lørdag 11-16

Deltagere: 5 spillere og en spilleleder

Spillertype: Spillere som har mod på at være aktive medskabere af en fælles fortælling og synes det er spændende at udforske og udfordre kendte historier og er glade for internt spil.

Spilledertype: Spilleleders rolle er at instruere og støtte spillerne, det handler mere om at inspirere til en historie end at male den for dem.

Genre: Fantasy, episk drama, alternative fiktiv historie, genfortolkning, Camelot
Sprog: Kan både spilles og spilledes på dansk og engelsk.

Spilletid: 4-5 timer

Om forfatterne: Johanne er vild med Camelot-legender og fascineret af de mange forskellige former denne historie har taget i fiktionen, Louise kan bare godt lide når fantasy bruges til at bearbejde moderne problemer og klassikere ses i nyt lys. De har skrevet og spillet rollespil sammen i 10 år.

NÅR DEN SIDSTE SOL DØR

Af Mads Egedal Kirchhoff



En dag vil vores univers ende. Den brugbare energi vil være opbrugt og intet nyt kan skabes. Den sidste sol vil forsvinde og det sidste liv dø. Et tomt, sort, univers.

Ved den sidste sol, i dens sidste dage, hænger en lille rumstation. På den bor en gruppe mennesker med et idealistisk, måske irrationelt projekt: At forblive i live så lang tid som muligt, for at bevare universets arv. Om de så skal gøre det på egen hånd, bære sorgen fra alt der har været på deres skuldre. Om så kun én af dem alene skal gennemleve århundreders gang i tomrummets mørke.

Spillerne fortæller om spilpersonernes liv og om projektets begyndelse. De reflekterer på det tabte, deres motivationer og vænner sig til isolationen. Sidst går solen ud og alle undtagen én må vælge døden for at spare på energien. I denne del må spillerne med de afdøde personer

ikke tale. Den overlevende kan snakke, men har ingen at snakke til. Scenariet er tæt struktureret og lineært, men stadig centreret om spillernes medindflydelse og kreativitet. Musik og fysisk spil indgår også som virkemidler.

“Når den Sidste Sol Dør” er et scenarie om melankolien ved at alting en dag skal ende. Om finalitet, sorg, ensomhed, med et glimt livsglæde. En stilfærdig, men intens oplevelse.

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-00 og fredag 11-15

Forventet Spilletid: Tre til fire timer.

Antal spillere: Tre og en GM.

Stikord: Sorg, universets ende, stemning, ensomhed, uden tale, stilhed, eksperimenterende, fortællespil, struktureret freeform, lidt science fiction.

Spillertype: For spillere der kan lide indlevelse, stemning og tragedie. Du er frisk på en god blanding af spøjse virkemidler og benspænd, karakter- og fortællespil.

Spilledertype: Du skal primært formidle et lidt komplekst scenarie, men også spille en nærgående robot, inspirere og beskrive stjernernes forsvinden.

Sprog: Kan spilles på dansk eller engelsk. Kan kun spilledes på dansk.

Om Forfatteren: Mads har nogenlunde sluttet fred med det faktum han en dag skal dø. Tanken om altings ende er til gengæld stadig svært for ham at kapere.

OLD FRIENDS

By Jason Morningstar and Ole Peder Giæver

Back in the '90's you were a team. You hunted ghosts together. You used an ancient technique that reliably bridged two worlds, and you put a lot of souls to rest.

Like any team you were a mess of individual flaws, contradictions and rivalry, but it worked. It worked until Sara died.

It happened at a haunted school, back in '96. Seemed like a routine investigation at first; tur-

ned into your worst job ever.

And that was it. You were done. Disbanded after the criminal investigation. The authorities filed the death away as “natural causes”. You all knew better, but kept your mouths shut. What choice did you have?

And now here you are: The same school, the same classroom. Renovated, painted, bright. The past has brought you back together. Together for that one last job.

FACTS

Scheduled: Thursday 11-15 and friday 20-00

Duration: Three to four hours.

Number of players: Five, including “facilitator” who reads the game and explains the basics. GM-less beyond that (everyone plays a character).

Tags: Drama, personal horror, contemporary, mini-larp/structured freeform

Player type: You're fond of improvisation, generating your own content and building on that of others. No previous larp/freeform experience should be necessary. The method will be explained.

GM type: The game runs without GM. Everyone's a player. But we need one person for each group to read the scenario and explain the method to the others.

Languages: Scandinavian/English

Authors: Jason Morningstar (US): Jason loves to make and play games. He's fond of both tabletop and larp, and tends to favor a GM-less approach in his designs.

Ole Peder Giæver (Norway): Life has been a constant struggle for Ole Peder to learn the rules of the games he loves so much. He was very happy when he heard of freeform.



TESTAMENTET

Af Lars Kaos Andresen



Sommerferierne hos tante Trisha var magiske og fantastiske. Børnene legede i det gamle, store hus med de hemmelige døre og lange, skæve gange. De elskede at lege detektiver og gå på opdagelse. Og en eftermiddag gik de på opdagelse i kælderen.

De så noget, som fire glade børn aldrig burde se. De fandt noget, som var utænkeligt og unævneligt. Noget hæsligt, forfærdeligt og umuligt.

30 år senere vender de fire fætre og kusiner tilbage til huset. En evig ung rockmusiker. En blokeret forfatter. En manisk skuespiller. En soldat på flugt. Nu vil de finde svarene på de umenneskelige spørgsmål, der har flænset og flakket i deres sind alt for længe.

Testamentet er Call of Cthulhu uden system eller terninger. Det er ældet død og glemte væsener. Det er horror med plads til både grin, gru og store følelser. Det er klassisk rollespil med én rolle til hver spiller, hvor man noget af tiden sidder omkring et bord, men måske også hopper rundt for at vise, hvordan de dansende insekter bevæger sig inde i ens hoved.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-16 og lørdag 20-01

Spilletid: 4-5 timer

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder

Stikord: System- og terningeløst horror, investigation, drama, humor og lidt action.

Spillertype: Du kan lide uhøjt tidligt rollespil med fokus på roller og plot. Testamentet kan spilles af alle, men (alternativ) sex indgår.

Spilledertype: Du kan lide klassisk rollespil, hvor der i en relativt åben struktur er scener at beskrive, bipersoner at spille og action at time. Du kommer til at skabe stemning med dine beskrivelser.

Sprog: Dansk

Om forfatteren: Lars har skrevet rollespil til Fastaval siden 1994, og Testamentet er hans 19. af slagsen. Han holder af klassisk plotrollespil med fokus på rollernes følelser og indbyrdes forhold.

PASTWATCH

Af Denise Brødløs Færg

Scenen bliver startet forfra og endnu engang følger en nøjagtig beskrivelse af forskerne. Kvindes stemme skælver, da hun fortsætter med en beskrivelse af, hvordan forskerne iagttaget hende igen og igen. Den sagte mumlen forskerne imellem dør ud, da en af dem pauser scenen og udtrykker i chokeret korthed "Jeg tror vi har ændret i tiden..."

Pastwatch handler om en gruppe historieforskere i en nær fremtid, som arbejder på instituttet Pastwatch. Historieforskerne bruger en såkaldt fortidskiggermaskine til at studere og nedskrive historiens korrekte gang. En spritny model er just blevet installeret, desværre viser det sig at den har konsekvente bivirkning, som holdet bliver udsat for og nu må de tage stilling til hvordan de skal handle.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 20-01 og fredag 11-16

Forventet spilletid: 4-5 timer

Antal spillere: 3-5 spillere + en spilleleder

Stikord: Nær fremtid, sci-fi, alternativ tidslinje, historie, moraler og dilemmaer, ansvar og handlingers konsekvenser, forskning

Spillertype: Du har lyst til at udforske alternative tidslinjer og gå i dybden med de psykologiske udfordringer det kan give.

Spilledertype: Du hjælper dine spillere, men du gør det heller ikke for nemt. Historisk viden vil være et plus, men er ikke et krav. Scenariet kan køres som både semi-live og som fortælling.

Om forfatteren: Denise går meget op i den alternative vending af en historie og hvordan et lille twist kan gøre en stor forskel for udfaldet.

Sprog: Dansk og engelsk, for spillere og spilleledere

PÅ RØVEN I MARIENBURG

Af Kristian Bach Petersen

Der hvor Tre Skillinge Broen binder Doodkanaal sammen med Suddock, står en elver parat i skyggerne. Han tripper nervøst. Kradser uroligt på pistolens skæfte med en nedbidt negl. Venter. Det her er hans sidste chance. Sidste chance for at score kassen. Sidste chance for at vende bøtten. Sidste chance for at slippe ud af Marienburg i live.

Han skal bare have fat i kisten. Den kiste som de fire kutteklædte skikkelser kommer bærende med lige rundt om hjørnet. Have fat i kisten og så have den med tilbage til de andre på kroen...

"På Røven i Marienburg" er et karakterdrevet action-intrige scenarie, hvor Warhammer universet danner baggrund for fem elveres desperate kamp for at få deres røv op over floden The Reiks beskidte vandskorpe. Fem rendestens-elvere, der tjener til dagen og vejen i jobs så usle, at de kun burde udføres af mennesker. De har ryggen mod muren og ikke nogen der dækker dem.

Et scenarie om venskab, løgne, loyalitet og den helt store gevinst sat henover en enkelt nat i Imperiets største havneby, Marienburg. Fyldt med kaoskultister, korruption, rottemænd, små, men vrede, hunde og rustne knive i ryggen.

Scenariet bruger et enkelt terningsystem, der understøtter action, spillet mellem karaktererne og scenariets intriger.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-15 og fredag 20-00

Spilletid: Cirka 4 timer

Antal: 5 spillere + 1 spilleleder

Stikord: Warhammer, grim fantasy, intrige, action, Britpunk, neo-noir.

Spillertype: Du kan lide beskidt fantasy og gustne karakterer, der lever på kanten. Du nyder at spille underdog, sætte din karakter i svære situationer og både spille med og op imod de andre spillere.

Spilledertype: Du kan lide at skabe stemning, køre scener i højt tempo og kan reagere på spillernes handlinger og udfordre deres karakterer. Sprog: Scenarie på dansk. Karakterer eventuelt på engelsk.

Om forfatteren: Kristian er del af rollespillets lette brigade (TM). Han har været glad for elvere, siden hans allerførste D&D karakter, en elver, ramte Niveau 2 (Krigerseer). Dette er hans syvende Fastaval-scenarie.

QIVITTOQ I FJELD-GÆNGER

Qivittoq | Fjeldgænger er et scenarie om myte, jagt og Grønland.

En fjeldgænger var en person, som med vilje forlod det menneskelige fællesskab og gik i fjeldet mod den visse død. Det kunne være på grund af skam, skyld, vrede eller fornærmelse. Man forestillede sig, at fjeldgængere med tiden antog dyrelignende træk og overnaturlige evner. Qivittoq | Fjeldgænger er historien om jagt. Fire menneskers jagt på en isbjørn gennem den fantastiske, barske og forræderiske grønlandske

natur. Jagten på en fjeldgænger, der har gjort området ondt og utilregneligt. Jagten på sin skæbne, tilgivelse og forløsning.

Qivittoq | Fjeldgænger er et scenarie om den grønlandske ånd, det mytologiske Grønland, hvor en kvinde kan gifte sig med en reje, babyer æder deres forældre, manden i månen hævner sig ved at dræbe hele bygden, de døde spiller bold med deres hoveder i nordlysets skær, Havets Moder kalder dyrene til sig og mænd kan forvandle sig til isbjørne efter forgodtbefindende. Det er talende dyr, varslere, onde ånder, forladte bygder, hjemløse gravpladser og en kamp mod elementerne. Det er myter og sagn levende gjort.

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-02 og fredag 20-02

Spilletid: 4 til 6 timer

Antal Spillere: 4 spillere og en spilleder

Stikord: drama, magisk realisme, Grønland, terningeløst bordrollespil

Spillertype: Du kan lide at fordybe dig i knækkede karakterer og tungt knugende drama, tilsat en heftig dosis myte og virkelighedsforvrængning. Det er mange svære temaer (tabet af et barn, voldtægt, hævn, skam) der vejer tungt i scenariet, så spillere af en vis modenhed er at foretrække.

Spilledertype: Scenariet handler meget om jagten og spilkarakterernes kamp med og mod naturen, og derfor er der brug for en relativ traditionel spilleder, der er god til facilitere spillerens interne spil og masser af stemning.

Sprog: dansk og engelsk

Om forfatteren: René Toft har selv boet 7 år på Grønland og **Qivittoq | Fjeldgænger** er et forsøg på at skrive en ode til dette vanvittigt smukke og barske og mytiske land. René har skrevet scenarier i mange år til både Fastaval, Viking Con og Særimner, sidst med novellescenariet **Werwolf**, der også kan spilles på dette års Fastaval.

SEE ME NOW

By Liz Gorinsky and Sara Williamson

It was one of those small towns where everybody knew everybody. We were pretty close. But I haven't seen Z in ages...

See Me Now tells a story about six friends by flashing through key moments in their shared childhood and adolescence, with an emphasis on the formation of their gender identities. Throughout the scenario, players choose from an array of gender-coded scene cards that will allow them to either conform to the gender assigned to them or cross its boundaries to other identities. The scenario culminates with the crew coming together as adults at their first high school reunion, to explore how they, and their relationships, have changed.

FACTS

Scheduled: Friday 11-16 and Saturday 20-02

Expected Duration of Play: Five Hours

Number of Players: Six players and one facilitator

Tags: Gender, exploration, realism, coming-of-age, queer themes

Player Type: You enjoy a combination of dramatic scenes and quiet, meditative play; you are curious about how life experiences may alter gender identity, or want to explore a gender other than your own

Facilitator Type: You strive to create a safe play environment for players to challenge themselves; you enjoy joining scenes to play secondary characters

Languages: English only

About the writers: Sara Williamson is a freeform designer whose previous work includes **Group Date**, a winner of the 2014 Golden Cobra Competition, and **Six Months, Three Days**, which premiered at last year's Fastaval and won the Otto for Best Story.

Liz Gorinsky is a speculative fiction editor by trade. As a game designer, she has published **Lioness**, a short freeform game in J. Walton's indie mixtape game anthology, and co-created **Signals on the S** for the Come Out and Play "big games" festival.

SOCIALISMO Y MUERTE

Af Jorgo Kapow

"Lad os sige det højere end nogensinde: socialisme eller død!"

~ Fidel Castro, januar 1989 ~

"Vi begyndte at gå med beskidt tøj, hullet tøj, langt hår. Vi mødtes på en vens tag, fordi på det tag kunne man lytte til Floridas rockstationer. Den musik åbnede en ny dør for os."

~ Vladimir Seballos frit efter Radiolab: Los Frikis ~

"De sparker mig, de tæver mig, de ønsker ikke, at jeg skal leve som punker her. De gør alle de her ting ved mig. Så kommer jeg også til at gøre noget ved dem! Døden er en dør. Når der ikke er flere døre at åbne, bliver døden en dør."

~ Papo La Bala, frit efter Radiolab: Los Frikis ~



Socialismo y Muerte er historien om en lille gruppe cubanske punkrockere, der for at undslippe fattigdommen, undertrykkelsen og håbløsheden valgte at give sig selv AIDS. Hellere den langsomme død i sanatoriets frihed end det tomme liv under Castros socialisme.

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-02 og torsdag 20-02

Spilletid: Scenariet forventes at tage ca 6 timer, hvor halvdelen er spilletid og resten workshops.

Antal spillere: Fire spillere og en spilleder

Stikord: Politisk, fysisk, freeform, ensembleroller, miljøkarakteristik, punk!

Spillertype: Du skal kunne lide at spille med din

krop og navigere i et tætsluttende spildesign. Du skal også holde af at improvisere og gøre et styrtdyk ned i en fortælling til en sammenhængende scene. Det er et scenarie, der overlader meget til spillerne.

Spilledertype: Samme type som spillerne. Særligt er det et scenarie, der kalder på spilledere med interesse for politiske temaer, så hvis du har en lille SJW i maven, så kom glad.

Sprog: Dansk

THE INTREPID SEVEN:

A SPACE COLONY DIARY OF A SEPTAD

By Jacqueline Bryk and Evan Torner

Seven survivors of a crashed space colony ship scavenge the wreckage to build their new society. Fortunately, they have the help of their new spouses: each other.

The Intrepid Seven is a queer science-fiction game about the first seven days of the creation of new life and civilization by a group of seven survivors. The twist? These seven recently unfrozen colonists have just been placed into a hasty arranged marriage with each other, as is their culture's custom.

The game explores themes of survival, the awkwardness of new relationships and the excitement that polyamorous newlyweds might feel toward each other as they change the world around them. Players take on the roles of characters socialized in a ritual-based future society very different than our own, and then proceed to play through seven short acts that let them explore their mutual passions for creation and each other.

FACTS

Scheduled: Thursday 20-00 og Saturday 11-15

Expected Duration of Play: Four hours

Players: Four to seven, with seven being the optimal number, plus one game organizer

Tags: Polyamory, Tradition, Ritual, Survival, Passion, Far Future

Player Type: You enjoy emotional intensity, constructive relationship drama, and openly queer content. You can improvise well.

Game Organizer Type: You can take the pulse of a game; you know when to intervene and when to stay in the shadows. You keep the pace and flow of play intact.

Languages: English

About the Authors: Jacqueline Bryk is a freelancer, larpwright, and quaintrelle in the Eastern US who writes games about eschatons, family trauma, and social intrigue. She eschews pants whenever possible.

Evan Torner is a larpwright and theorist located in North America who has written several Fastaval scenarios, including Metropolis, Post-human's Progress, and Uwe Boll's Big Gay Wedding (with Kat Jones). He wears a hat.

TRIGGER WARNING

Af Oliver Nøglebæk

Kender du det: Når tanker fylder det hele, når man ikke kan tænke på andet? Man prøver at distrahere sig selv, muntre sig lidt op. Men de vender tilbage midt i det hele. Og de er bare for store og tunge til at man kan sige dem højt? Man ved at de ville komme til at fylde det hele hvis de kom ud? Ødelægge den gode stemning man så desperat har brug for. Fuck. Her kommer de igen.

Trigger Warning handler om at føle sig alene med sine tanker, midt i morskaben. Om ikke at sige noget men bare trække sig tilbage, mens de andre fortsætter med at have det sjovt. Det er et scenarie hvor man både får lov til at svælge i traumatiske følelser og hygge med let improvisation af glade minder ud fra en stabel fotos.

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-23 og fredag 20-23

Forventet spilletid: 3 timer

Antal spillere: 4 og en spilleleder

Stikord: Realistiske traumer, indadvendt spil, ungdomswarstories

Spillertype: Du kan lide at føle i stilhed, men også at være med til improviseret fortælling.

Spilleleder: Står for en omsorgsfuld workshop og ellers har is i maven mens spillerne kører på.

Sprog: Dansk og engelsk

Om forfatteren: Oliver laver på skift små underfundige undersøgelser af den menneskelige tilstand eller virkeligt dumt gøgl til Fastaval. Dette scenarie falder i den første kategori.

UDSIGTEN FRA SPROGØ

Af Marie Skouenborg



På den lille færge sidder fire kvinder og skutter sig i den silende regn og kolde blæst. De er på vej væk fra deres familier og alt det de kender, og de er på vej til en tilværelse på den isolerede ø-anstalt på Sprogø for moralsk defekte kvinder. Forude venter der et liv afskåret fra omverdenen. Et liv med disciplin og regelmæssighed under nært opsyn af forstanderinde og overlæger. Måske med tiden, hvis behandlingen virker, tør man sætte dem ud i samfundet igen, men det er langt fra sikkert at man overhovedet kan forbedre sig, når man er så fordærvet.

Udsigten fra Sprogø er et scenarie, der leger med kampen om fire kvinders identitet og personlighed. Det udspilles i fastlagte scener, der veksler mellem dagscener med disciplin og rutiner og aftenscener med de andre indlagte på

sovesalene.

I løbet af disse scener kommer karaktererne til at træffe nogle hårde valg: Hvad gør du når omverdenen har stemplet dig som moralsk fordærvet og farlig, og de har kontrol over dit liv? Hvor langt er du villig til at gå for at tilpasse dig og måske en dag slippe ud? Hvor meget af dig selv mister du undervejs?

Valgene afspejles i spillets narrative mekanik, hvor brikkerne i et puslespil udgør kvindernes skiftende karaktertræk.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-15 og fredag 20-00

Spilletid: 4 timer

Antal spillere: 4 + 1 spilleleder

Stikord: Identitet, bordrollespil, socialrealisme, tragedie, drama.

Spillertype: Du har lyst til at spille hovedpersonen i triste fortællinger om karaktere, der håber på en bedre tilværelse, mens systemet bearbejder dem.

Spilledertype: Du kan lide at sætte dine spillere i hårde dilemmaer, gøre NPC'erne levende og nuancerede, og du kan holde styr på lidt spillemekanik.

Sprog: dansk og engelsk, for spillere og spilleledere

Om forfatteren: Marie elsker en god tragedie, hvor skæbnens uretfærdighed er til at tage og føle på, og ville ønske at hun havde fundet på plottet i "Børnehjemmet".

WONG FEIS KRO

af Morten Fakkelskov

På en landevej, der fører gennem ingenmandslandet mellem de tre stridende kongeriger, ligger Wong Feis kro. Den ser ikke ud af meget, men et skæbnesvangert møde mellem fem fremmede vil for evigt gøre Wong Feis kro til en vigtig brik i grundlæggelsen af det kinesiske kejserrige.

Wong Feis kro udspiller sig i et mytisk Kina inspireret af wire-fu film, hvor dueller udkæmpes i smuk dødsballet hængende flere meter oppe i luften eller gennem mentale dueller, der

afsluttes med et enkelt angreb, og hvor kringledede historier fortælles gennem lag på lag af flashbacks – og alt det nu i rollespilsformat.

Wong Feis kro er et impro-tungt scene-drevet scenarie baseret på regelsystemet Kineserier, som er designet til at emulere wire-fu film.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-16 og lørdag 11-16

Forventet spilletid: 4-5 timer

Antal spillere: 4-6 spillere + en spilleleder

Stikord: Mytisk Kina, Wire-Fu, Wushu, Impro, Drama og kung-fu

Spillertype: Du er glad for improvisation, du er klar til at kæmpe for din karakter og lære dens historie, mens I spiller og blive ført steder hen, du ikke havde forudset.

Spilledertype: Du skal guide spillerne, hjælpe dem til at fange reglerne, og derefter skal du spille sammen med dem, så I sammen skaber historien.

Sprog: Dansk og engelsk, for spillere og spilleledere

AVANCERET GRUPPETERAPI

Af Edin Jankovic Sumar

Alle andre er idioter, og det er kun dig, der har ret.

Der er en pædagog, som er helt usandsynligt dårlig til sit job. Nu skal den pædagog fremvise og forklare sine meget upædagogiske metoder til en gruppe småborgerlige forældre i whiskeybæltet. Det går nok ikke, medmindre altså pædagogen formår at få dem ned på et niveau denne er mere vant til at have at gøre med. Helt urelateret er der en uge senere en topdirektør, som er kommet til at hyre en pædagog som gruppeterapeut. Urelateret, bortset fra at det er samme person.

Avanceret Gruppeterapi er et komedie-scenarie, der handler om at skændes. Det handler om at påtage sig en karikatur af en rolle, som man i stor omgang selv er med til at definere. Det handler om at påpege de andre rollers skavanker og dobbeltmorale, og selv gå så fri som muligt. Det er en omgang absurd mudderkastning, og ingen slipper uden at få en smule skidt på sig.

FAKTA

Afvikling: Fredag og lørdag 16.30-18.30

Forventet spilletid: 2 timer

Antal spillere: 5-7 spillere, 1 spilleleder

Stikord: Semi-live, black comedy, skænderier, what you see is what you get

Spillertype: Du har lyst til at skændes højt med folk du muligvis ikke kender så godt, iført et alibi i form af en rolle, der har nogle helt latterlige holdninger. Du er nogenlunde god til at improvisere vred dialog.

Spilledertype: Du er en spillertype, der er i besiddelse af evnen til at cutte scener på det rigtige tidspunkt.

Om forfatteren: Edin var naiv nok til at gøre sit første Fastavalscenarie til en komedie blottet for dybe intriger og bleed. Til dagligt er han humaniorastuderende på Københavns Universitet, hvad der sikkert forklarer naiviteten.

Sprog: Dansk

DEN UENDELIGE, TOMME BY

af Mads Egedal Kirchhoff



En fjern fremtid. Det meste jorden og alt liv på den er erstattet af Byen. Roboter bygger stadig højere metal-skinrende skyskrabere, trods der ingen er til at bebo dem. En ensom skikkelse vandrer mellem de gigantiske, hule bygninger. Over endeløse broer, blandt tusinder af elektriske lys. Hun har søgt efter et andet menneske i umindelige tider eller bare et eller andet håb for fremtiden. En dag finder hun det hun søger, men er det i sidste ende hvad hun ønskede?

“Den Uendelige, Tomme By” er et stemningsfuldt fortælle/beskrive scenarie om ensomhed og den ufamilære tosomhed der erstatter den. Om et lille menneske alene i en grandios og forfærdelig by. Scenariet er uden dialog og

indre monolog inde i fiktionen. Spillerne beskriver udelukkende byen og karakterene, antyder deres indre liv og følelser på deres fysiske ageren. “Show, don’t tell” på rollespils form. Spillerne spiller abstrakte koncepter og følelser som Ensomhed, Håb og Forfald.

Scenariet har et simpelt plot baseret på fortløbende scener, men handler mere om at gøre byen og karakterene levende og mærke en stemning.

FAKTA

Afvikling: Torsdag og lørdag 16.30-18.30

Forventet Spilletid: Lidt under to timer

Antal spillere: Tre, plus en medspillende GM

Stikord: Science fiction, ensomhed, post-apokalypse, stemning, beskrivende, fortællerspil, ingen dialog, subtilt, struktureret freeform

Spillertype: For spillere som kan lide stemning og at beskrive. Du skal have mod på at fortælle en historie uden dialog og lege lidt med den form

Spilledertype: Medspillende spilformidler, dvs. du skal forklare strukturen og køre opvarmning, men ellers spille med på helt lige fod, inklusiv at vælge en rolle

Sprog: Kan spilles på dansk eller engelsk. Kan kun spilles på dansk

Om Forfatteren: Mads er ofte alene, sjældent ensom. Han foretrækker næsten at fortælle, digte og beskrive, frem for klassisk “snakke” rollespil

#Feminism

A collection of nano-games

Everyone’s talking about it. Your girl friends have tried it, and so has your mom. Not to mention stud-muffin Ryan Gosling, glamazon Beyonce, and even noted Danish man Nikolaj Coster-Waldau (aka Jaime Lannister).

Now, at long last, you’ll have the chance to experience feminism for yourself. Whether you’re not quite sure what all the fuss is about, or are experienced at making gender arguments on the

Internet, come play with us in #Feminism.

We’ve collected 34 nano-games written by feminists from eleven countries. They range from very silly to super-serious. We’ve got scenarios about how funny the word “vulva” is, about selfies and sex tapes and bad rom-com plots. We’ve also got games about school shootings, reproductive rights, grey zone sexual encounters, and what it’s like to be an aging rock musician or stripper. Whether you secretly aspire to be a commando, manicurist, or president, or just want to practice your flirting skills, you’ll be able to nab a little taste of feminism here.

Together, your group will select and play two to four nano-games, each of which will last between 5 and 60 minutes. Replay value is high, because there are so many scenarios to choose from.

FACTS

Scheduled: Thursday, friday, saturday 16.30-18.30

Duration: 2 hours

Language: All directions are in English.

Number of players: 3-5 players, including a group leader

Tags: humor, satire, gritty realism, physical play, irony, dreamlike mythos, and everything in between

Player type: You’re willing to try new things, come to quick consensus with your co-players, and can jump in and out of different roles easily. You’re also comfortable saying “yes” or “no” to games depending on whether they fit your mood and boundaries.

Game master type: You’re carefree and don’t want to do a lot of prep. You like choosing games, helping groups reach consensus quickly, and reading aloud. Some of our scenarios call for a facilitator role, but most don’t, so you can expect to join in as a player. Your main job will be to skim the collection and have some games in mind for your group. Most of the games can be played with less than five minutes of facilitator prep.

About the editors: Misha Bushyager (US), Anna Westerling (Sweden), and Lizzie Stark (US) edited this collection. Misha is a game designer, former Jeopardy! contestant, and award-winning baker. Anna Westerling organizes the

Stockholm Scenario Festival, and designs larp and freeform games. This is her seventh Fastaval. Lizzie Stark has written two nonfiction books and several games, and is the reigning sarcasm champion of her household.

About the authors:

Our scenario authors include Otto winners, Diana Jones Award Winners, Game Chef winners, international organizers, larp writers, old Forge members, freeform enthusiasts, and up-and-coming designers. They are:

Muriel Algayres (France)
 Frederik Berg (Sweden)
 Tora de Boer (Denmark)
 Emily Care Boss (US)
 Sarah Bowman (US)
 Baptiste Cazes (France)
 Rowan Cota (US)
 Karin Edman (Sweden)
 Julia Ellingboe (US)
 Rebecka Eriksson (Sweden)
 Ann Eriksen (Denmark)
 Katrin Førde (Norway)
 Kajsa Greger (Sweden)
 Laura Guedes (France)
 Elsa Helin (Sweden)
 Kat Jones (US)
 Kaisa Kangas (Finland)
 Dominika Kovacova (UK)
 Frida Karlsson Lindgren (Sweden)
 Kira Magrann (US)
 Jason Morningstar (US)
 Elin Nilsen (Norway)
 Siri Sandquist (Sweden)
 Laura Simpson (US)
 Agata Swistak (Poland)
 Leïla Teteau-Surel (France)
 Livia von Sucro (Brazil)
 Lizzie Stark (US)
 Sofia Stenler (Sweden)
 Cathriona Tobin (Ireland)
 Evan Torner (US)
 Moyra Turkington (Canada)
 Susanne Vejdemo (Sweden)
 Anna Westerling (Sweden)
 Tobias Wrigstad (Sweden)
 Eva Wei (Sweden)

FRANKENSTEIN'S CREATURES

By Graham Walmsley

In a forest, creatures wake in their new bodies and discover who they are. When the world rejects them as ugly, twisted and monstrous, they must decide: do they fight back against a world that rejects them or accept that they are evil? How does a monster live? Frankenstein's Creatures is a short freeform game that plays with themes of loneliness, queerness and self-acceptance. There's a lot of guided meditation, a lot of physical movement and a lot of monsters trying to work out who they are.



FACTS

Scheduled: Thursday and Friday 16.30-18.30

Expected duration of play: Two hours maximum

Number of players: 3-8 plus one game master

Tags: Drama, freeform, gothic, based on the novel Frankenstein by Mary Shelley (which players do not need to have read)

Player type: You like deep, immersive games in which you act out your character.

Game master type: You can create a comfortable, safe environment and take care of the players. You're comfortable playing several characters. You can act reasonably well.

About the designer: Graham has written lots of different games, including tabletop games and freeforms. He likes horror but it scares him. You should buy him red wine.

Language: English.

DANCING ACROSS THE UNIVERSE

By Aaron Vanek

The universe lies before you on the floor, in the air, in the mysterious bodies of your dancers, in your mind. From this voyage no one returns poor or weary.
 --Agnes de Mille (American dancer and choreographer, 1905-1993)

As Earth crashed into the Apocalypse, we launched an ark into the deep dark infinite void of space. Hope rested on multiple generations of families that, one day, hundreds or maybe thousands of years from now, they would discover a new home suitable for humanity to grow again. Unknown challenges await, and mankind's ultimate destiny rests in the hands of our children, grandchildren, and great-great-grandchildren. This scenario is an experimental freeform-inspired role-playing game based on the new Songlines system. It combines aspects of GM-less larping, dice rolling, and crafting through pre-written scenes selected by a musical playlist. This will be a condensed version of the full adventure yet still features fast-paced thrills, dramatic debates, poignant introspection and philosophical inquiry, all scored to music.

FACTS

Scheduled: Thursday and Saturday 16.30-18.30

Expected duration of play: Two hours

Number of players: Five to seven, with one facilitator (can be a player)

Tags: Music (which the players do not need to recognize nor understand), science fiction, freeform

Player type: Someone eager to try new things, who enjoys both role and roll playing, and can do both in roughly three to five minute bursts. Players who can rapidly embody different characters, make them real, and let them go when they die.

Game master type: The facilitator should have experience with Spotify or another music playing service, preferably an account, and the ability to fluently read English text.

About the designer: Lives in Los Angeles.

Language: English only

I MIT STED

Af Terese M. O. Nielsen

Mor: Jeg kan huske dine små bitte fingre, der greb om min pegefingre, og dybblå øjne som søer af tillid. Nu barberer du dig, og jeg ved ikke, hvor du er onsdag aften.

Mathias: Jeg troede, du vidste alting. Jeg var sikker på, at du altid ville mig det bedste. Og alligevel holder du med min lærer.

Far: Men hvis du tænkte dig om, ville du indse, at det passer meget bedre til dig med en studentereksamen. Der er simpelthen flere muligheder i det bagefter. Hvorfor lytter du ikke til mig mere?

Sofie: Jeg fortæller dig om mit yndlingsband og min yndlingsfilm – og du rynker på næsen. Så er det da klart, at du ikke skal møde min kæreste.

"I mit sted" handler om de øjeblikke, hvor teen-geboørn og forældre indser, at de alligevel ikke er enige om alting. Og om fristelsen til at handle hen over hovedet og bag om ryggen på en, du elsker – for deres egen skyld, naturligvis. I kommer til at spille Mor & Mathias og Far & Sofie og bygge konflikter op for derefter at overveje, om I vil lade jeres handlinger bestemmes af omsorg for den andens bedste eller respekt for den andens ret til at træffe beslutninger.

FAKTA

Afvikling: Torsdag og fredag 16.30-18.30

Spilletid: To timer, inklusiv opvarmning

Antal spillere: fire spillere, der spiller hhv. Mor & Mathias, Far & Sofie, samt en spilleder

Stikord: novelle, hverdagsdrama, terningeløst, karakter- og konfliktopbygning styret af spillervalg

Spillertype: Du vil gerne digte en spilperson selv ud fra stikord og valg. Du kan lide at undersøge principielle konflikter og hvordan de ytrer sig i hverdagsituationer.

Spilledertype: Du interesserer dig levende for dine spilleres skabelsesproces og hjælper dem med at strukturere den fælles historie.

Sprog: Dansk

Om forfatteren: Terese ynder at spille scenarier i fjerne og fantastiske settings, men skriver mest scenarier, der foregår i danske parcelhuse i starten af det tredje årtusind.

YOLO

Af Lasse Blichfeldt

Fire unge tager i sommerhus for at feste, som var der ingen morgendag – for en af dem, er dette tilfældet.

YOLO er et scenarie i to akter. Den første akt er festen, der bliver vildere og vildere, jo flere drinks, der ryger ned og jo mere coke, der bliver sniffet. I løbet af aftenen, får de alle blackout. I løbet af akten, kan alle spillerne vælge, om de vil tage døden-kortet, så det er deres karakter, der dør ved aktens afslutning. Ellers foregår alt in character.

Anden akt er morgenen efter. Opvågningen et underligt sted. Tømmermændene. Og fundet af liget. Herefter er det store spørgsmål: "Hvad fanden skete der i går?!". For at få en idé om gårsdagens begivenheder, griber de til deres smartphones for at se, hvad de kan finde ud af. Er en af dem morder? Denne akt køres som flashback-scener baseret på nogle korte chat-samtaler, som den afdøde spiller giver som handouts til de andre spillere. Hver af spillerne kommer således til at være hovedperson i en flashbackscene, som personen selv sætter ud fra handoutet.

Spillerne har en del frihed til at forme handlingen ud fra handouts, karaktererne og deres potentielle konflikter.

FAKTA

Afvikling: Fredag og lørdag 16.30-18.30

Forventet spilletid: ca. 2 timer (novellescenarie)

Antal spillere: 4 og en spilleleder

Spil-sprog: Dansk, engelsk

Genre: Semi-live drama (med enkelte fortælleelementer)

Spillertype: Du kan lide at have stor indflydelse på handlingen og sætter pris på samspillet med dine medspillere – også når der skal spilles på konflikter

Spilledertype: Du sætter i gang, sætter rammerne og sørger for intensitet. Samtidig skal du kunne træde tilbage og se på spillet udfolde sig

Om forfatteren: Lasse fylder 30 kort efter årets Fastaval (KRISE!) og egentlig er han alt for gammel til at sige YOLO. Han har deltaget på val'en siden 2003 – dette er tredje gang, han bringer et scenarie med sig.

Designerbræt spil

Hvert år præsenterer Fastaval nydesignede bræt spil, lavet specielt til jer af nogle af miljøets skarpeste, og mest kreative, brætspilshjerner. På Fastaval 2016 kommer disse perler til at kæmpe om din spilglæde og Brætspilsottoerne:

A DISHONEST ADVENTURE

Af Stefan Nordborg Eriksen, Sarah Iversen Damm, Jonas Boel, Christian Kajsing

Det tog noget tid at finde de rigtige "kammerater", men nu er vi her – et fuld hold af eventyrere, klar til at tackle den grotte, som jeg har planlagt at plyndre i så lang tid. Og ingen, INGEN skal stoppe mig fra at få alt æren! Ikke engang holdet! – tænkte de alle sammen.

Vælg din klasse, og tag rollen som en opportunistisk eventyrer, som søger sin egen lykke! Spillere bygger deres dungeon-oplevelse sammen, bevæger sig som en gruppe, og prøver på at udnytte hinanden så meget som muligt. Hold øje med hinanden, for der er ingen måde at vide på, hvem der dolker en anden først! Men hvis du overlever, og har fået høstet flest værdier og mest erfaring, vinder du al æren! Døden er dog ikke enden i spillet! Døde spillere fungerer som "Dungeon Mestre", som styrer monstrene mod deres tidligere "venner".

FAKTA

Afvikling: Torsdag og fredag 20.00-22.30

Varighed inklusiv regler: 2.5 timer

Spillere: 4-6 spillere

Sprog: Engelsk

Held eller Skill: 3/5

Kompleksitet: 2/5

Genre: Fantasy, humor

Mekanikker: Terninger, Bane-konstruktion, Stat-system

AIR TRAFFIC CONTROL

Af Morten Lund

Spillerne arbejder sammen i par for at styre lufttrafikken i en sektor omkring en større international lufthavn. En spiller tager sig af landende fly og skal koordinere med sin medspiller, der styrer de startende fly. Startende fly skal sendes mod deres destination i nabosektorerne, og indkommende fly fra nabosektorerne fly skal passes ind i køen til landingsbanerne. Hvert hold spiller imod nabosektorerne med deres flyveledere om at håndtere deres flights hurtigst og mest effektivt.

Trafikken skal flyde hurtig og effektivt, samtidig med at sikkerhedskravene til sikker flyvning skal overholdes. En god plan for brugen af luftruterne er vigtig, men lige så vigtigt er det at kunne tænke hurtigt, når det uventede smider en svensknøgle i planerne, og du pludselig

skal omdirigere 6 fly til en ny landingsbane på grund af dårligt vejr. Hvert hold tjener penge på effektiv håndtering af deres fly, men får bøder for ikke at overholde sikkerhedskravene – Bøder kan tolereres op til et vist antal – men får man for mange, er det en fyring! ATC bruger en kombination af en tidsbegrænsning og et begrænset antal ordrer pr træk, og programmeret bevægelse til at give et godt indblik i hvordan flyveledere arbejder.



FAKTA

Afvikling: Onsdag og fredag 16.30-18.00
Varighed inkl. regler: 1,5 time
Spillere: 2-8
Sprog: Sproguafhængigt
Kompleksitet: 2-3/5
Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 4/5
Genre: Simulation, nutid
Mekanikker: Co-op, action management, programmed movement
Om designerne: Efter at være blevet bidt af en gal Hawker Tempest mk V i en ung alder, blev Morten noget af en nørd udi alt med fly. Han er tabt til krom, elegante spilmekanismer og det usædvanlige. Tidligere har han lavet Third Person Shooter til Fastaval 2012 sammen med Mads Havshøj

BATTLEGROUND

Af Morten Hartelius

Battleground er et bræt- og kortspil, hvor krigsmaskiner, heroiske soldater og frygtindgydende monstre kaldes til kamp. Spillet spilles over en række runder, hvor de to spillere forsøger at udmanøvrere hinanden og beskadige modstanderens borg nok til at vinde spillet.

Spillet kombinerer et kortspil med et brætspil, hvor hver spiller køber gradvist stærkere styrker til sin hær, mens spilleren på samme tid angriber sin modstander på brættet. I starten af hvert spil vælger spillerne hvilke tropper og fæstningsværker, der skal deltage i slaget, så hvert spil udvikler sig vidt forskelligt.

Der er 3 forskellige typer af kort i spillet: Units, Fortifications og Orders. Hver type kort interagerer med hinanden på forskellige måder, men grundlaget for spillet er, at ordrer bruges til at anbringe de forskellige tropper og fæstninger på spillepladen, og ordrer desuden bruges til at angribe fjendens tropper.

Formålet med spillet er simpelt: Giv modstanderens borg 10 i skade. Der er mange måder at opnå sejrns sødme på.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-12 og lørdag 16.30-17.30
Varighed inkl. regler: 1 time
Spillere: 2
Sprog: Engelsk
Kompleksitet: 3/5
Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 4/5
Genre: Fantasy wargame
Mekanikker: Deckbuilding kombineret med wargame, på et bræt
Om designeren: Morten Hartelius bor sammen med sin mekaniske hund Conquistador på en ø i det sydfynske øhav, og lever af en diæt bestående udelukkende af tang og kandiserede bævernæser.

BLADES, BOWS & FIREBALLS

Af Allan A. Kirkeby

I Blades, Bows & Fireballs samarbejder spillerne om at overvinde 4 hulerum med monstre. Det gælder om at nå det 4. rum, og nedkæmpe det store boss monster. Hver spiller tager rollen som eventyrkriger, specialiseret inden for enten nærkamp, skud eller magi. Hver kriger får et sæt udstyr, og trækker et tilfældigt sæt evnekort.

Kampe udspilles på en 6x6 felter stor spilleplade. Eventyrkrigere og monstre flytter rundt på spillepladen for at angribe, bruge evner, undgå fælder eller samle skatte.

Monstre flytter og angriber i henhold til et sæt



taktikregler. Disse regler bestemmer monstrenes handlinger. Ingen spiller styrer altså monstrene. På denne måde samarbejder alle spillere imod spillet.

For at angribe slår spillerne med specielle 6-sidede terninger, med ikoner af sværd eller skjold. For at lykkes med et angreb, skal spilleren rulle med terningerne og opnå et resultat med flere sværd-ikoner end monstrets forsvar.

For hvert rum som spillerne klarer trækker de belønningkort fra en kortbunke. Kortene giver spillerne bedre udstyr. Ved at overvinde monstre og forbedre kamp-udstyr, opbygger gruppen af eventyrkrigere deres styrke, således at de kan konfrontere det store boss monster.

FAKTA

Afvikling: Fredag 11-12 og lørdag 20-21
Varighed inkl. regler: 1 time
Spillere: 2-4
Sprog: Engelsk (1 kopi på dansk)
Kompleksitet: 2-3/5
Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 2-3/5
Genre: Fantasy, ameritrash
Mekanikker: Coop, terninger, RPG-lite
Om designeren: Allan Kirkeby (40) har spillet og designet spil siden barndommen. Fra 95-2007 arbejdede han som designer/producer i computerspilsbranchen. Allans favoritspil er Blood Bowl, RoboRally og Carcassonne. Han er stor fan af spildesigner Richard Garfield.

BOX OFFICE

Af Max Møller

I Box Office kæmper filmselskaberne om publikums gunst. Lav en blockbuster med de største stjerner eller find de åbne huller i markedet og fyld dem med billige B-film.

Spillet og brættet er opdelt i fire sæsoner med forskellig størrelse publikum, både samlet og inden for de fire genrer i spillet. Om sommeren er der fx et stort samlet publikum, som især vil se action og komedier, mens gyser og drama

kun tiltrækker et lille publikum. Men hvis alle andre også satser på sommersæsonen er der flere om at dele kagen og så kan det måske bedre betale sig at sætte sin komedie på plakaten om efteråret, som på papiret er mindre lukrativ. Samtidig er det en fordel at sætte sin film på plakaten først, men så ved man ikke, hvor der bliver mest konkurrence.

En del af underholdningen kommer fra de alternative udgaver af kendte film, som man sammensætter i løbet af spillet. Spillets tone er light, men det er i sin kerne et taktisk spil med direkte konkurrence mellem spillerne.

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-21 og lørdag 11-12

Varighed inkl. regler: 1 time

Spillere: 3-5

Sprog: Engelsk

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 3/5

Genre: Eurogame, film industry

Mekanikker: Areal control, hand management

Om designeren: Max lavede designer brætspil til Fastaval før det blev moderne, og fik ikke en gang en T-shirt. Han lavede Cykelspillet til Fastaval 2004, så han har tydeligvis flair for gode titler. Han har også skrevet et par rollespilsscenerier til Fastaval i tidens løb.

CAFÉ LIFE

Af Kåre Werner Storgaard

Du har lige købt en forfalden og fejlet café med dine sidste penge. Kan du gøre det bedre og blive en succesfuld café-ejer? Café Life er et light-medium brætpil, hvor spillerne kæmper om at opbygge den mest succesfulde café ved at tiltrække og servicere de bedste kunder, have det mest effektive køkken med de rigtige medarbejdere og opgradere caféen.

I din tur slår du med terninger for at aktivere dine medarbejdere. Chefen er ansvarlig for mar-

keting og opgraderinger, tjeneren for at betjene kunderne og kokken for at lave maden. Timing er vigtig, så det er vigtigt at servicere kunderne inden de går og sikre at maden ikke bliver kold inden servering. Vinderen er spilleren, som har samlet flest sejrspoint ved at betjene flest kunder, fået gode anmeldelser og opgraderet caféen med de rigtige ting.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-12.30 og lørdag 20-21.30

Varighed inkl. regler: 1,5 timer

Spillere: 2-5

Sprog: Sproguafhængigt

Kompleksitet: 2/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 2/5

Genre: Familiespil, nutid

Mekanikker: Dice rolling, set collection

Om designeren: Kåre har lavet brætspil i flere år og "Café Life" er det tredje spil, som han tager med på Fastaval, hvor målet i år var et simplere spil end sidste år. Det første spil han havde med på Fastaval – Hospital Rush – blev udgivet af Eggertspiele i 2014.

CARE & LOVE

Af Thomas Felding & Asbjørn Olsen

Care & Love er et samarbejdsspil for 2 spillere om empati og respekt, kærlighed og kommunikation. Det er et spil som leger lidt med rammerne for hvad et brætspil kan være, og det handler mere om kemien imellem spillerne end om mekanikker. Spillet har ret centrale fysiske og intime elementer, men ikke seksuelle, og de er designet til at sikre begge spillere kan styre intimiteten på deres egne præmisser.

Du skal være mindst 18 år gammel, for at spille Care & Love på Fastaval.

FAKTA

Afvikling: Fredag 16.30-17.30

Varighed inkl. regler: 1 time

Spillere: 2

Sprog:

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 4/5

Genre: Romantisk, Stemningsspil

Mekanikker: Kommunikation, co-op, kortspil

Om designerne: Thomas er spildesigner, bartender på Bastarden og studerer sexologi.

Asbjørn arbejder til dagligt med at lave simulationsspil om alt fra patientsikkerhed til mersalg, og er polyamorøs relations anarkist. Tilsammen syntes og tænker de rigtig meget om spil, kommunikation og romantik.

COUNTER DEFENSE

Af Jens Christian von Holck

Brætspilsdesignet er et skræddersyet adrenalinkick, hvor to rumskibshære mødes i en nervepirrende dyst. Spillet kører på variabel tid mellem 22 og 33 minutter og slutter, idet "alarmer" ringer.

Hver kommandant har ansvaret for sin sektor med hovedmodstander i form af en spilplade inddelt i hexameterfelter. Det gælder om at kontrollere planeter og erobre sin hovedmodstanders rumskibe. Erobrede skibe sættes i stand og bruges af kommandanter (medspillere) i andre sektorer (= andre spilplader).

I spidsen for hæren står admiralen (og evt. hans adjutanter, hvis hæren er meget stor). Det er admiralen, der fordeler ressourcerne ud på spilpladerne og sender reserve- og specialtropper til de steder, hvor det brænder på.

Det er vigtigt, at man medbringer en mobiltelefon. Man har således kun mellem 30 sekunder og få minutter til at tage sin tur.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 16.30-17.30 og fredag 11-12

Varighed inkl. regler: 1 time

Spillere: 10-48

Sprog: Sproguafhængigt.

Minimumsalder er 13 år

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 4/5

Genre: To hold, Brætspil med stemning af computerspildyst mellem to hold

Mekanikker: Boards: One vs. One, Interaction between Boards

Om designeren: Jens Christian von Holck er 43 år gammel og har professionel erfaring med at gennemføre simple såvel som komplekse spillevens til alt mellem 2 og 1.000 deltagere. I sin fritid træner Jens sine børn i undervandsrugby.

DVÆRGEKONGENS NYE RUSTNING

Af Sven Strandbygaard

Hver spiller repræsenterer en stolt og ærefuld dværgeklan i det mægtige underjordiske dværgerige. Hver klan starter med et begrænset antal arbejdshold samt en lille gruppe specialister men kan gennem spillet etablere flere arbejdshold, uddanne elitehåndværkere i form af ædelstensskærere og runesmede samt udskifte deres specialister med udgangspunkt i aktuelle behov.

Via udforskning af ukendte områder omkring riget skal spillerne finde mineralårer og efterfølgende skal hver spiller udvinde og forarbejde mineralerne og anvende dem til at konstruere en mægtig magisk runebesat Mithrilrustning. Under udforskningen er der mulighed for at støde på farer og forhindringer, der ofte vil kræve samarbejde mellem klanerne at overvinde, men også mulighed for, at finde magiske genstande og andre skatte, der kan støtte en. Første version af dette spil blev designet som del af "Byg et brætspil" 2013.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-16 og lørdag 20-01

Varighed inkl. regler: 4-5 timer

Spillere: 3 til 6

Sprog: Engelsk

Kompleksitet: 4/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 4/5

Genre: Fantasy, eurogame

Mekanikker: Ressource management, Worker placement, Exploration

Om designeren: Sven Strandbygaard har spillet brætspil og rollespil siden slutningen af 80'erne og har tidligere været arrangør ved både Fastaval og andre kongresser og har skrevet flere rollespilsscenerier, men dette er første brætspil, der er med på kongres. "Fritiden" bruges på informationsvidenskab pt. i form af et speciale – om brætspil!

GRAND THEFT OTTO

Af Peter Brodersen

Hvad gør man, når ens scenarieidé til Fastaval er blevet afvist, men man alligevel er opsat på at stjæle Ottoen for Bedste Scenarie med hjem? En række bitre, afviste forfatteraspiranter konkurrerer nu om dette i al hemmelighed.

Skal man hænge ud blandt forfatterne for at smigre sig ind hos de potentielle vindere? Tage en snak med Otto-dommerne for at høre om årets udvalg og trends? Gå i reservekøen og køre et godt scenarie i sæk, fordi én af konkurrenterne er ven med forfatteren og dermed en trussel? Lokke folk i Ungdomsloungen i uføre og få dem til at gøre ens beskidte arbejde? Få en ordentlig nats søvn ude i verden eller i stedet besøge kiosken og dope sig med koffein for at kunne blive oppe for at feste med Otto Channel? Man må prioritere: Vil man indsamle viden, påvirke resultaterne eller satse på at finde den reelle scenarie-vinder?

Dette brætspil simulerer Fastaval og giver dig mange muligheder med velkendte steder og fraktioner, hvor man uhørt får lov til at bruge alle de grimme tricks mod de rare arrangører, forfattere og øvrige deltagere.

FAKTA

Afvikling: Onsdag 20-21.30 og fredag 11-12.30

Varighed inkl. regler: 1,5 timer

Spillere: 3-6

Sprog: Engelsk; regler og referenceoversigt findes på dansk og engelsk

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 4/5

Genre: Eurogame, Humor

Mekanikker: Worker placement, Investering, kort

Om designeren: Peter Brodersen har skrevet et par Fastaval-scenarier, men har nu efter at være blevet afvist flere gange lavet et brætspil over besiddertrangen af det uopnåelige. Peter står også bag rollespilsdatabasen Alexandria.dk, larmer meget på Facebook og er fan af røde skjorter og manglende bukser.

HEROES OF THE BURNING SUNS

Af Emil Larsen



Galaksen er i kaos, krig er udbrudt i hjertet af den galaktiske civilisation alt imens at nye trusler fra the mørke ydre rum er dukket op. Sammensæt et mandskab af lejesoldater, agenter og krigere, og gør jer klar til at kæmpe for galaksens overlevelse.

Heroes of the Burning Suns er inspireret af computerspilsserien Mass Effect og brætspillet Battlestar Galactica. Målet med spillet er at give spillerne en oplevelse af rollespil kombineret

med taktisk kamp, spillerinteraktion og samarbejde. Spillet er ment som et "living legacy" spil, hvor folk kan tilføje nyt mandskab til deres skib, opgradere dem og selv vælge missioner. Men det betyder også at man kan miste mandskab, og ting kan gå galt – det bliver jeres mandskabs historie.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 20-22 og lørdag 11-13

Varighed inkl. regler: 2 timer

Spillere: 3-4

Sprog: Engelsk

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 3/5

Genre: Sci-fi, dungeon crawl

Mekanikker: Coop, Tablet driven narrative, Legacy

Om designeren: Emil står bag sidste års nominerede spil Burning Rome. Emil har også designet Burning Suns, og er skaberen bag dets IP, hvilket pt. også inkluderer en roman. Alt er udviklet i hans firma SunTzuGames. Emil er uddannet løjtnant i den danske hær, Kickstarter-veteran og projektleder.

IA! IA!

Af Martin Bødker Enghoff

Du er en fjern efterkommer af en Cthulhu mytologis-legende og konkurrerer med andre som dig om at udøve mægtige besværgelser. Spil som Camilla – Prinsessen i Gult – der balancerer gymnasiets unævnelige rædsler med sine okkulte interesser, eller som Den Store Whately, en forfejlet tryllekunstner.

Hver tur trækker du kort med okkulte fraser i et forsøg på at færdiggøre forskellige sæt. Når det er din tur må du ikke se dine egne kort så du skal huske hvilke kort du har ellers kan dine besværgelser gå grueligt galt.

Som du kaster formularer lærer du Mythos som giver dig forskellige kræfter, såsom at kunne trække flere kort eller bytte kort med dine modstandere. Men det er ikke uden risiko – jo mere Mythos du tilegner dig jo dybere synker

du også ned i Vanviddet. Dette repræsenteres ved kort som gør det sværere for dig at spille korrekt – for eksempel kan du blive permanent forhindret i at se nogen af dine kort eller tvunget til at grine manisk når du spiller kort.

Jo mere Mythos du får jo stærkere træk kan du tage men kan du vinde spillet før du bliver helt Vanvittig?

FAKTA

Afvikling: Fredag og lørdag 16.30-17.15

Varighed inkl. regler: 45 min

Spillere: 3-5

Sprog: Engelsk (tekst på kort er engelsk, men det er åbne kort og de kan forklares)

Kompleksitet: 2/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 3/5

Genre: Humor, Cthulhu Mythos

Mekanikker: Set collection, Hand management, Memory

Om designerne: Martin lavede sit første spil i 1987. Det handlede om He-Man og My Little Pony. Efter en pause har han lavet spil til Fastaval, siden de kom på programmet. For at understøtte sin spilhobby arbejder han på DTU Space, men har endnu ikke fundet The Great Old Ones i rummet.

JUMPING FROG

Af Lars Wagner Hansen

Hver spiller kontrollerer en frø, som spilleren forsøger at få sikkert over floden for at nå bunken af fluer, samtidig med at man forsøger at stoppe de andre spillere i at opnå det samme mål. Spillet spilles over 3 heats, og den der klare sig bedst sammenlagt vinder spillet. Men hvorfor springer frøerne ikke bare i floden og svømmer over? Fordi floden har en stærk og uforudsigelig strøm, og det er aldrig lykkedes for nogen frø at svømme over floden. De er alle blevet skyllet tilbage til bredden fjernest fra fluerne.

Brættet er opbygget tilfældig i hvert spil, med 25 af 32 brikker på pladen. 5 af de resterende 7 brikker placeres af spillerne på brættet og skubber derved 5 nye brikker fri, samtidig med at de forsøger at hoppe deres frø frem over floden. Man skal derfor forsøge at optimere sin egen vej over floden, samtidig med at man skal forsøge at forhindre de andre spilleres vej over floden. Point kan bruges til at give ens egen frø ekstra springkraft, og man skal derfor vurdere om det kan betale sig at ofre point for at tjene flere point senere.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 16.30-17.30 og fredag 20-21

Varighed inkl. regler: 1 time

Spillere: 2-4

Sprog: Sproguafhængigt

Kompleksitet: 2/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1)

eller Skill-baseret (5): 3/5

Genre: Væddeløb / Racing

Mekanikker: Tile placement, Changing board

Om designeren: Lars Wagner Hansen er 49 år, og har spillet spil hele sit liv, og har altid ændret, tilføjet og lavet nyt til sine spil. Dette er det første brætspil som er fuldstændigt selvkomponeret. Når Lars ikke spiller arbejder han med drift af IT-systemer.

ligheden en rar fyr der er lidt for interesseret i viden om de andre planeter?

Undervejs skal spillerne klare kriser der truer med at umuliggøre missionen, finde ud af om missionen kan klares, kommunikere med Kreml og holde kommunismens fane højt, og frem for alt finde frem til og afrette besætningsmedlemmer der går imod din egen personlige agenda. For alle vil nok frem til Neptun, men ikke alle på samme måde.

Kosmonauter i Krise vandt Byg et Brætspil i 2014.

FAKTA

Afvikling: Onsdag og fredag 20-21.30

Varighed inkl. regler: 1,5 timer

Spillere: 4

Sprog: Dansk

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1)

eller Skill-baseret (5): 3/5

Genre: Sci-fi, Stemningsspil

Mekanikker: Coop, Ressourcemanagement,

Skjulte agendaer

Om designerne: Morten Brøsted er lærer på Østerskov Efterskole og har lavet spil siden han var 13. Til daglig laver han læringsspil.

MIDSUMMER

By Nathan Hook

Faeries – Intrigue – Favours. A hidden role game with the characters of Shakespeare.

Hamlet & Ophelia, Romeo & Juliet, Macbeth, Prospero and other mortals have strayed into the forest on Midsummer night. The Summer and Winter Courts of Faeries are hunting the mortals to feed on their passions and emotions, whilst hidden by glamour. However, the Fair Ones do not agree who gets to play with each mortal.

Midsummer is a game of hidden roles, intrigue and auctions for 4 to 9 players. It takes 30 to 60 minutes to play.

Each turn the faerie players compete to hunt a mortal from one of Shakespeare's plays, and

then auction the mortal off to the other faeries for favours. At the break of day, faeries score points based on the emotions of the mortals they have claimed. The objective is for the court you are in to score the most points at the end.



FACTS

Scheduled: Thursday 16.30-17.30 & Saturday 20-21

Duration, including rules: 1 hour

Players: 4-9

Language: Symbol driven, so language open.

Rulebook, flavor text and expansion cards in English

Kompleksitet: 2/5

Held eller Skill on a scale between Luck (1)

eller Skill-based (5): 4/5

Genre: Shakespeare, Faerie

Mechanics: Hidden Role / teams, auction / bidding

About the designer: Nathan Hook is a British games designer and academic, currently working a game studies-psychology PhD about role playing at the University of Tampere, Finland. This is his second board game for Fastaval.

MOTHER

Af Håkan Almer

She's your mother, a planet-sized organism floating in space. Around her, your father orbits as a small moon. The father moon is a place of bone forests, endorphan geysers, a great blood river and fields of eyes. This is where Mother's

eggs hatch and your life as a hatchling starts – and where a deadly competition takes place between you and your ruthless siblings.

Show Mother your dominance over your siblings to ensure your survival.

- Grow stronger and gain new abilities.
- Harvest resources to use, hoard or trade back to father for precious milk.
- Gain rewards by collecting and feeding Mother her favorite snack, the eyes of the father moon. Present all your resources to Mother at the end of the game (or after the first year as a hatchling) to see whom she will grant the most love. In the end, only the best loved hatchling will be allowed to grow up – all the others will be devoured by Mother.



FACTS

Scheduled: Thursday & Saturday 20-22

Duration (first game) including rules: 2 hours

Players: 2-4

Language dependent: English (Short text snippets. All text components are open and can be explained)

Complexity: 3/5

On a scale between Luck (1) or Skill-based (5): 3

Genre: sci-fi-body-horror, strategy

Theme words: resource management, economic, card drafting

About the designer Living across the bridge in Malmö, Håkan spends his nights designing board games. To pay for cubes, glue and paper, he works as a level designer at IO Interactive in Copenhagen.

ORBIT

Af Troels Vastrup

“Sir, vi er ikke alene! Der er 3 andre rumstationer herude og de er alle i gang med at gøre sig klar”.
“Fold solsejlet ud og lad os vise dem hvem der bestemmer i det her orbit!”
Rotér laboratoriet modet så vi kan få gang i raffinaderiet og kan udbygge denne tin dåse, omdiriger booster kraften via HQ, send kosmonauter ud, sabotér stationen til bagbord, få et skold op og gør det alt sammen NU!”

Hver spiller tager kontrol med en rumstation og via spillets unikke rotations mekanik skal du forsøge at holde liv i stationen, udbygge den, forsvare den – og holde de andre spillere nede. Det er eurogame ressource management spil hvor kamp, overblik og tilpasningsevner er i højsædet. Dine muligheder er begrænset af hvad du har gjort og hvad du ønsker at gøre næste tur, men det er de andre også og vi ved jo godt hvem der er den smarteste!

Spillet har simultane ture og interaktion mellem spillerne er højt prioriteret

FAKTA

Afvikling: Fredag 11-12.30 og lørdag 16.30-18

Varighed inkl. regler: 1,5 timer

Spillere: 2-5

Sprog: Sproguafhængigt, fra 10 år

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 4/5

Genre: Eurogame, rum

Mekanikker: Spillerinteraktion, Simultane handlinger, Ressource håndtering

Om designerne: Troels har lavet rollespil siden dengang papir i endeløse baner var det vilde.

Siden flyttede fokus over mod brætspil og sammen med sine venner udgav han i 2012 sit første spil – i hele 200 eksemplarer! På Fastaval har han opfundet brætspilsdesignkonkurrencen, været arrangør, overdommer samt deltaget med spillet Heirs.

PAX SOLARIS

Af Johannes Følsgaard



Mennesket har erobret rummet og tværs gennem galaksen hersker Sun Imperiet, sejrherren i Stellar Krigen.

Påtag dig rollen som senator, repræsentant for et af de interplanetariske konglomerater. Selve fundamentet i Imperiet. Med udgangspunkt i enten militær, industri eller forskning stræber du efter at nå dine mål. Hvad enten det er at blive kejser, have kommando over en af imperiets flåder eller styre en af planeterne.

Under spillet vil du blive tildelt titler, konspirerer med og mod de andre, samtidig med at du forsøger at have et overblik over hvad der foregår på planeterne. Alle forsøger at udnytte efterdønningerne af krigen, men ingen ønsker en ny krig.

Pax Solaris er et massiv multiplayer board game med fokus på diplomati og handel. Spillet forgår på flere borde samtidigt, hvor hver repræsenterer en planet og bruger rummet som spilleplade. Som spiller bliver du din egen spillebrik. Spillets kerne er resourcekort og specialiserede roller kombineret med en planlæg/afvikle struktur.

Selvom diplomati udgør en hjørnesteen, er det intentionen at det bliver et spil om kompromisets kunst fremfor kynisk backstabbing.

For Sun, Kejser og Uendelighed!

FAKTA

Afvikling: Torsdag 20-23 og lørdag 11-14

Varighed inkl. regler: 3 timer

Spillere: 10-18

Sprog: Engelsk

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 2/5

Genre: Sci-fi, Massive multiplayer brætspil

Mekanikker: Forhandling, kort, rummet er spilpladen
Om designeren: Johannes er spildesigner og drømmer om at ha' sin egen Star Destroyer.

STICK STACK

Af Kåre Murmann Kjær og Mads Havshøj



Stick-stack er et abstrakt spil, med inspiration fra Qwirkle, "Fire på stribe" og "Tænk dig om". Stick-stack foregår 40 cm over bordet og er i fuldt 3D. Spillet går i al sin enkelthed ud på at samle figurer, på 6-8 stænger mellem spillet samlingspunkter: Tetraiderne. Den, der først får samlet to målfigurer vinder.

Hvilke figurer du skal samle er skjult for din modstander, mens hvad du gør, kan måske røbe hvad dine hensigter er. Samtidig med at du skal prøve at gætte hvad din modstander har gang i og spolere denne planer.

Spillet foregår ved, at man får handlings-kort på hånden. På hvert kort er der et antal af de farvede stænger, som man må sættes på eller fjerne. Man må så i vilkårlig rækkefølge fjerne og sætte stænger på strukturen. Det gælder så om at få placeret dine stænger, så du kommer tættere på dine målfigurer, uden at gøre "banen" bedre for din modstander og uden at vise for tydeligt, hvad du prøver at opnå.

FAKTA

Afvikling: Torsdag og fredag 16.30-17.30

Varighed inkl. regler: 30 min

Spillere: 2

Sprog: sproguafhængigt

Kompleksitet: 2/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 5/5

Genre: Abstrakt, 3D konstruktionsspil

Mekanikker: 3D printede plastik, kort, hovedbrud

Om designerne: Mads har været en fast deltager på Fastaval i mange år og har været med i design konkurrencen tre gange før. Mads er ide manden bag Stick Stack, men manglede hjælp for at få spillet til at blive til virkelighed.

Kåre er 3D geniet bag Stick Stack og det er hans evner med 3D tegning og hans 3D printer, der har gjort at spillet i det hele taget kan lade sig gøre.

STRANDED

Af Per Alexander Bruhn

Stranded er et strategisk brætspil, hvor spillerne både kæmper indbyrdes og mod spillet. Hver spiller styrer sine overlevende folk fra en af fem forskellige organisationer fra hjemlandet, og skal nå til sejr inden det nye land rejser sig mod dem. Man skal løbende sikre sin kolonis overlevelse, samtidig med at man bygger op til et af flere forskellige sejrsmål: Fra at bygge et skib og sejle hjem, til at tage magten over de indfødte og udslutte sine konkurrenter.

FAKTA

Afvikling: Torsdag 11-13.30 og fredag 20-22.30

Varighed inkl. regler: 2,5 timer

Spillere: 3-5

Sprog: English

Kompleksitet: 3/5

Held eller Skill på en skala mellem Held (1) eller Skill-baseret (5): 3/5

Genre: Kolonisering, fantasy

Mekanikker: Deck Building, Ressource Management, Worker/Unit Placement

Om designeren: Per Alexander Bruhn er uddannet pædagog og har mange års erfaring med at designe rolle- og læringsspil.

Andre aktiviteter

Der er meget andet på Fastaval end rollespil og brætspil - se her, hvad der sker.

FASTAVAL JUNIOR

– Lad dit yngel få en lille bid af kagen

Fredag på Fastaval kan dit barn få lov til at være med for alvor. Vi arrangerer to spilblokke for de yngste fra 6 til 14 år med både brætspil og bordrollespil. Ungerne får deres eget armbånd, de får frokost og en fed oplevelse – og du kan hvile ørerne i et par timer. Alle aktiviteter er ledet af voksne og er kun for de deltagende børn, og vi vil gøre vores bedste for at opdele deltagerne, så de kommer på hold med jævnaldrende.

Mens spilblokkene kører, skal barnet have en ansvarlig voksen til stede på Fastaval, som vi kan tilkalde via SMS – derudover har voksne ikke adgang til arrangementet. Barnet skal altså turde være sammen med os alene.

Bag Fastaval Junior står Mette Finderup og Maya Krone, der begge nørder og har været på Fastaval i mange år, både som deltagere, arrangører og som scenarieforfattere. De har også begge fået nørdebørn og stod for Fastaval Junior sidste år.

Program - fredag

Vi anbefaler en aldersgruppe, men man må gerne tilmelde sig udenfor sin egen, hvis der er noget, man meget gerne vil spille. Vi forsøger at opfylde alle ønsker i det omfang, vi kan.

Blok 1 BRÆTSPIL

Mice & Mystics (6-8-årige)

Cross over mellem rollespil og brætspil. Spillerne er tidligere helte, der nu er tryllet om til

mus, der bekæmper biller, kakerlakker og andet kryb i kælderens under et stort slot.

Kings of Tokyo (9 til 11-årige)

Spillerne er monstre, der skal opnå berømmelse ved at hærge Tokyo mest muligt. Terningespil i familie med Yatsy, men med mulighed for at blive bedre ved at købe kort.

Castle Panic (12 – 14-årige)

Coop-spil, hvor alle enten vinder eller taber sammen mod spillet. Spillerne sidder i midten af en borg midt ude i skoven og skal forsvare den mod orker og trolde fra alle sider.

ROLLESPIL

Vi ved ikke så meget om alle rollespillene endnu. De bliver lavet til lejligheden, og så de passer til målgruppen. Men vi har de ydre rammer:

Sørøverscenarie (6-8-årige)

Paninaro (9 til 11-årige). Spillerne er designere, der kæmper mod hinanden i et reality-show. Og de skal kreere påklædningsoutfit undervejs.

Klassisk fantasy – noget med drager (12 – 14-årige)

Blok 2 BRÆTSPIL

Minibrætspilscafe (6-8-årige)

Vi lader ungerne prøve forskellige nemme småspil, fx De tre små grise, Loopin Louis og måske Jamaica i hold.

Clay'o'rama (9 til 11-årige)

Byg dit eget modellervoksmonster og lad det

– under guide af spil-lederen – bekæmpe de andres monstre.

X-Wing (12 – 14-årige)

Miniaturespil i Star Wars-verdenen, hvor du enten styrer et 3d-rumskib fra rebellerne eller for Kejseren i en indbyrdes indædt kamp.

ROLLESPIL

Vi ved ikke så meget om alle rollespillene endnu. De bliver lavet til lejligheden, og så de passer til målgruppen. Men vi har de ydre rammer:

Drillehobbitter, scenarie (6-8-årige)

Klassisk fantasy – noget med drager (9 til 11-årige)

Call of Cthulhu-scenarie (12 – 14-årige)

DET PRAKTISKE

Fastaval Junior varer fredag fra kl. 11 til 16
Pris: 100 kr. pr. barn. Prisen er inkl. spildeltagelse, frokost (pizza og saft) og en Fastaval Junior-T-shirt

Tilmeldingen foregår gennem Fastavals hjemmeside, hvor barnet skal tilmeldes som alle andre. Dog er der gratis indgang for børn på 12 år eller under.

Læs mere på www.fastaval.dk/aktivitet/fastaval-junior/

FASTAWAR 2016 – WARHAMMER 40K

Velkommen til FastaWar 2016!

Årets turnering i Warhammer 40.000 afholdes torsdag og fredag d. 24-25 marts under Fastaval.

Turneringen afholdes efter ITC regelsættet og med deres missioner: www.frontlinegaming.org/community/frontline-gamings-independent-tournament-circuit

1850 points, 3 Sources, fuldt malet.

TIDSPLAN

6 spil efter følgende plan:

Torsdag d. 24/3:

10.00-13.30 Spil 1

14.00-17.30 Spil 2

18.30-22.00 Spil 3



Fredag d. 25/3:

10.00-13.30 Spil 4

14.00-17.30 Spil 5

18.30-22.00 Spil 6

DET PRAKTISKE

Tilmelding sker gennem Fastavals store fælles tilmelding.

Pris for deltagelse: 50 kr.

Maks antal deltagere: 40 personer

Yderligere informationer og debat om oplæg og hærlister kan findes på Powerfist.dk på www.powerfist.dk/forum

Spørgsmål kan rettes til turneringsarrangørerne på mail: maobchristensen@gmail.com eller laugeperto@gmail.com

SCENARIO- SKRIVNINGS- KONKURRENCE 2016

Har du også haft lyst til at prøve kræfter med at skrive et scenarie? Så har du muligheden her! Til Fastavals scenarioskrivningskonkurrence 2016 får du udleveret en række benspænd at skrive ud fra, og så har du 72 timer til at skrive et scenarie.

DET PRAKTISKE

Benspændene bliver udleveret torsdag morgen kl. 10. Hvis du ikke har mulighed for at dukke op der, kan du efterfølgende afhente opgaven i Informationen. Du skal selv skaffe eller låne en computer til at skrive scenariet på.

Scenariet skal afleveres senest søndag kl. 10. Der er individuel feedback til alle mellem kl. 15 og kl. 17 søndag. Vinderen kåres til Ottofesten søndag aften, og modtager den eftertragtede Lady, Ottos bedårende kæreste.

HVEM KAN DELTAGE

Scenarioskrivningskonkurrencen er primært rettet til at lade nye folk prøve kræfter med at skrive scenarier. Erfarne forfattere er meget velkomne, men skal forvente at de nye prioriteres først.



Den bedårende Lady

Der er max. 15 pladser og der er rift om dem. Vær derfor afklaret med om du har lyst til at lægge tiden og energien på 'vallen.

HVORDAN BLIVER DU TILMELDT?

Tilmelding sker gennem Fastavals store fælles tilmelding.

BYG-ET-BRÆTSPIL

Byg-et-brætspil er et brætspilsdesign event, der løber af stablen under Fastaval, fra onsdag til lørdag.

Som deltager får du udleveret et allerede udgivet dårligt brætspil og skal ud fra dette udvikle et nyt og bedre spil. Det udleverede brætspil er de komponenter der må bruges i dit nyt spil. Du får derved som deltager begrænset dine udviklingsmuligheder og kommer derved til at fokusere på ide- og mekanik-udviklingen fremfor layout og prototyper.

Konkurrencen handler derfor ikke om layout, regelforklaringer og de andre kedelige opgaver ved brætspilsdesign. Layout, regelklarhed m.m. er altså ikke vigtige, så længe mekanikken i spillet er til at forstå.

HVORDAN BLIVER DU TILMELDT?

Tilmelding sker gennem Fastavals store fælles tilmelding. Det er muligt at tilmelde sig både som enkeltperson eller som en gruppe, og alle er velkomne, både erfarne udviklere der vil teste deres evner og uprøvede deltagere der gerne vil prøve kræfter med brætspilsdesign.

Deltagelse koster 20 kr., og der er plads til 20 deltagere.

ARTEMIS: "THE THAURON EXPANSE"

Af Troels Rohde Hansen, Christian Iversen og Erik Warming

Thauron Expanse. En region med endeløse udfordringer og muligheder. Efter at gravitationskiftene er blevet kortlagt, har The Expanse set en eksplosion af trafik, for opportunisten og selvstændige forretningsdrivende. Så mens aktiviteten i sektoren er steget, med hver nyklækket rumkaptajn der er kommet til, er spændingerne også. Nogle vil sige, at de bedste profitmuligheder er taget, men galaksen har ikke set den sidste håbefulde rumkaptajn endnu.



Du vil få kommandoen over dit eget uafhængige fartøj med en gæv besætning, klar til at møde, alt hvad Thauron Expanse har at byde på. Artemis er tilbage på Fastaval. Denne gang handler det om at klare sig som uafhængig rumkaptajn, i en sektor vi har kaldt The Thauron Expanse. Ikke helt uafhængig, for dem der har betalt dine start-omkostninger, vil gerne se resultater.

AFVIKLINGSTIDER:

Onsdag aften Kl. 20-22 og 22-24
Torsdag dag Kl. 11-13 og 13-15
Torsdag aften Kl. 20-22 og 22-24
Fredag dag Kl. 11-13 og 13-15
Lørdag dag Kl. 11-13 og 13-15
Lørdag aften Kl. 20-22 og 22-24

DET PRAKTISKE

Længde: 2 timer

Antal spillere: 12 spillere, fordelt på 2 crews

Stikord: Rumskib, simulator, samarbejde, sci-fi action, semi-live

Spillertype: Du vil opleve ægte rum-action. Du vil blive en del af et crew hvor du får din egen ansvarspost på rumskibet. Vi vil introducere lette rollespils elementer.

Sprog: Artemis Spaceship Bridge Simulator er et computerspil på engelsk, så alt tekst i computerspillet er engelsk. Introduktions-Power-Points findes på dansk og engelsk.

Om forfatterne: Det er tredje år i træk at Christian, Erik og Troels stiller med computerspillet Artemis Spaceship Bridge Simulator som platform for et rumeventyr.

WORKSHOP: IDÉENS FØDSEL

Arrangeret af Jorgo Kapow og Nina Runa Essendrop

Nogle idéer viser sig klart og præcist, andre skal lokkes og tæmmes før de kan formuleres eller realiseres.

Workshoppen giver redskaber til, hvordan du kan arbejde med en ny ide og gøre den konkret nok til, at den kan blive til et scenarie.

DET PRAKTISKE

Du tilmelder dig gennem den Fælles Fastaval tilmelding.

Afvikles i novelleblokken torsdag (16.30-18.30)

Antal deltagere: 20

Sprog: dansk

Tid: 2 timer

SPILLEDER- WORKSHOP

– Skal man være over 30 og have læst 100 scenarier?

Workshop med Cleo Hatting og Emma Greve

Kan man være spilleleder, hvis man er ny på Fastaval? Hvad hvis man aldrig selv har skrevet et scenarie? Og kan man spillede for folk, man ikke kender?

Der vil være plads til at dele erfaringer, bekymringer og alt andet, når vi tager en snak om, hvad det vil sige at være spilleleder på Fastaval. Vi vil tale lidt om, hvordan man kan forberede sig, forskellige metoder, gængse begreber indenfor Fastavalgenren m.m. Derudover vil der være plads til at tage de emner op, I som deltagere føler, der er brug for og at dele GMwarstories, hvis det skal være.

Workshoppen henvender sig primært til nye spillede hvad end man er ny som spillede generelt eller bare er ny på Fastaval-scenen, men alle er selvfølgelig velkomne.

Kom med til en workshop hvor vi deler erfaringer omkring det at være spilleder og snakker om hvordan man forbereder sig til at køre et scenarie. Vi gennemgår nogle af de metoder man kan bruge til at komme fra at stå med et scenarie i hånden til man kører det for spillerne. Og kommer med vores egne do and don'ts og sjove warstories.

DET PRAKTISKE

Afvikling: Fredag 16.30-18.30

Varighed: 2 timer

Antal deltagere: Max 20

Sprog: Dansk

THE CASCADIA SCENE (TALK)

Jackson Tegu talks about the Cascadia roleplaying scene and what is going on there. There are four or five cities that each have their own styles and subcultures, but there are still some commonalities.

Jackson will introduce some interesting games from the area, including a few of his own. You can also sample techniques from some of them like learn-as-you-go, an approach that tries to do away with long-winded introductions before getting to play.

Scheduled: Thursday 16.30-18.30

Duration: 1-2 hours

Max number of participants: 30

Language: English

OTHER ART FORMS IN ROLEPLAYING

A panel discusses how we can use other art forms like music, dancing and performance art to enrich our roleplaying experiences.

The panel consists of Nina Runa Essendrop, Maria Bergmann Hamming, Oliver Nøglebæk and Jackson Tegu. They have all designed

several games incorporating other art forms. They will discuss the games they've made, games they would like to make and strive to inspire you to make even more awesome games yourselves. The panel will be moderated by Kristoffer Apollo.

Scheduled: Friday 20-22

Duration: 2 hours

Max 30 participants

Language: English

MAGIC:**THE GATHERING**

På Fastaval kan du selvfølgelig også spille Magic, så husk at pakke dine kort med i tasken. Vi tilbyder følgende:

Torsdag formiddag: Sealed I klokken 11 – 17. Koster 150 kr. Ikke noget max antal – minimum 6 spillere

Torsdag Aften: Duel Commander 1 vs 1 klokken 20 – 00.00. Koster 30 kr. Ikke noget max antal – minimum 6 spillere

Fredag Morgen: Draft I klokken 11 – 17. Koster 150 kr. Ikke noget max antal – minimum 6 spillere

Fredag Aften: Pauper klokken 20.00-00.00. Koster 30 kr. Ikke noget max antal – minimum 6 spillere

Lørdag morgen Draft II klokken 11-17. Koster 80 kr. Ikke noget max antal – minimum 6 spillere

Lørdag aften : Sealed II klokken 20 – 02.00. Koster 150 kr. Ikke noget max antal – minimum 6 spillere

MTG: SEALED DECK TURNING

Afvikles af Olaf Johansen

Sealed er et fantastisk format, hvis du ser frem til spændingen ved at checke nye kort ud og spille uden at være forpligtet til at medbringe dine egne pre-byggede deck.

I modsætning til konstruerede spil, hvor du ankommer med dine strategisk skabte deck, bygger du i en sealed deck turning et nyt deck fra seks uåbnede booster packs i starten af eventen.

Retningslinjerne kræver, at du opbygger et deck størrelse på 40 kort minimum, inklusiv lande.

Hvis du leder efter en sjov måde at øge størrelsen på din kort samling, mens du spiller spillet, så er sealed deck vejen.

Turneringen består af følgende boosters 4 boosters fra Oath of the gatewatch/2 booster fra Battle for Zendikar

MTG: DUEL COMMANDER TURNING

Duel commander:

Man vælger 1 legendary creature som ens commander, der findes også enkelte planeswalkere der må benyttes som commander.

Alle Manasymboler i decket skal være i samme farve som ens commander.

Man må kun benytte 1 af det samme kort, medmindre det er basic lande.

Decket skal bestå af præcis 100 kort inkl. din commander.

Sideboards er ikke en mulighed

Man starter med 30 liv.

Banliste

<http://www.duelcommander.com/banlist/>**MTG: DRAFT TURNING**

Vil du have en måde at spille, der tilbyder lige vilkår og lader dig tjekke nye kort ud på samme tid?

Så er Draft lige noget for dig. I modsætning til konstruerede formater, hvor man ankommer

med et omhyggeligt konstrueret deck, giver Limited formatet dig mulighed for at bygge et deck med de nyeste kort.

Ved starten af boosterdraft, åbner hver spiller en boosterpakke og tager et enkelt kort (vis ikke de andre spillere, hvad du vælger!) Så giver man resten af kortene til spilleren på ens venstre hånd. Hver spiller tager derefter et kort fra boosterens. Denne proces fortsætter, indtil alle kort i pakkerne er blevet taget. Så åbner hver spiller en anden pakke, men denne gang giver man pakken til højre. Efter at alle disse kort er delt ud, gør du det samme med den tredje pakke, der passerer til venstre igen.

MTG: PAUPER TURNING

I formatet Pauper, har man et deck bestående af 60 kort og 15 sideboard kort, alle de kort man benytter, skal ha været printet som common, for at være tilladt.

Banliste: Cloudpost, Cranial Plating, Empty the Warrens, Frantic Search, Grapeshot, Invigorate, Temporal Fissure



BRÆTSPILSCAFÉ PROGRAM

CAFÉ SPIL

Torsdag 12-15

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 tankekraft man orker at stable på benene efter en travl dag.

BATTLESTAR GALACTICA

Lørdag 20-24

Spillet er baseret på den nye "Battlestar Galactica"-serie men kan sagtens spilles af folk der ikke kender til serien. I BSG gælder det om at samarbejde imod gentagne angreb fra Cylons, utilfredse arbejdere og stadigt svindende forsyninger. Men, endnu værre, 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 vi også spille med udvidelser.

TILBAGE TIL 80'ERNE

Fredag 20-24

Vi finder spil frem fra gemmerne og skruer tiden 30 år tilbage for at introducere nogle af de spil der udkom i de gode, gamle dage. Dengang pap var pap, og regler var noget der krævede en længere videregående uddannelse at tygge sig igennem

NYT GULD

Torsdag 20-24

Der bliver hvert år udgivet hundredevis af nye spil på markedet, og det er kun de færreste der kan følge med. Her er chancen for at prøve en række af dem. Vi udvælger nogen af de bedste spil fra det sidste års tid og lader jer spille løs.

NATIONS

Fredag 12-16

Fra tidernes morgen har forskellige civilisationer kæmpet om at blive de største, rigeste og mest magtfulde i verden. Dette er din chance for at føre din civilisation til sejr ved at opbygge et rige der aldrig vil blive glemt og efterlade dine konkurrenter i glemslens støv.

Nations er et kortdrevet civilisationsspil, hvor hver spiller udnytter deres sparsomme resurser til at føre deres civilisation frem i kultur, militær og produktion.

MEGA CIVILIZATION

Lørdag 11-23

I 1980 udkom brætspillet Civilization. Det har sidenhen inspireret et hav af både computerspil og brætspil med samme tema men mange er alligevel vendt tilbage til denne klasikker indenfor genren.

Nu er spillet så genopstået i en ny 'Mega'-version. Større og vildere end nogensinde før.

Dette modul henvender sig primært til folk der kender det gamle spil på forhånd. Der vil kun være sparsom regelforklaring.

Reglerne kan læses inden på: www.pegasuss-hop.de/spielregeln/8719214420024_gb.pdf

Der vil formentlig blive spillet med tidsgrænser på nogen faser for at spillet kan blive færdigt.

STAR WARS: ARMADA

Lørdag 12-16

Det er en mørk tid for rebellerne. Imperiets massive flåde erobrer det ene system efter det andet uden noget tegn på at stoppe.

Men der er håb endnu.

Rebellerne har deres egen flåde og tager nu kampen op... hvem der vinder er op til dig.

I Star Wars: Armada styrer spillerne de enorme krigsskibe, man kender fra filmene, i en kamp om at ødelægge modstanderens flåde, før det er for sent.

OBS: Dette modul henvender sig til folk der endnu ikke har prøvet spillet.

VILLAGE

Søndag 11-15

Det var hårdt at leve i en landsby i middelalderen. Faktisk så hårdt at man kunne dø af det. I dette eurogame fra 2011 styrer hver spiller sin lille familie i landsbyen, høster korn, opdrætter heste, får børn eller hvad man nu ellers får tiden til at gå med. Desværre dør familiemedlemmer også undervejs, men hvis de har været dygtige nok, bliver de indskrevet i historiebøgerne, så familiens navn kan blive husket for evigt.

DESIGNER BOARD GAME RERUN

Nåede du ikke at prøve det der fede designer brætspil som dine venner ikke vil stoppe med at snakke om?

Her er muligheden for at prøve alle årets fede designer brætspil! Mød op, find det spil du vil prøve – og ha' verdens mest hyggelige søndag.

DET PRAKTISKE

Hvor: Brætspilscafeen

Hvornår: Dagsblokken om søndagen

Varighed: 1-5 timer

Antal: 2-50

Sprog: Dansk, engelsk

Øvrige rollespilsaktiviteter

Der er mange andre rollespil end lige dem, der er med i Ottokonkurrencen. Her er en oversigt.

OUTPOST

I en mørklagt hal står et massivt opbud af interaktive kulisser, kostumer, våben, lyd- og elektroniske effekter, røg, lasere, stressende stroboskoplys og en hær af NPC'er klar til at møde jer. Spillerne indtager rollen som krigsveteraner fra en fjern krig der stadigvæk spøger i deres bevidsthed. Krigen har berøvet dem alle andre muligheder end at blive sendt til en planet i en øde del universet. Her skal de stå til rådighed ved en mystisk udgravning, hvis noget skulle gå galt.

...og galt skal det gå, i et hårdtpumpet klassisk rum-action-scenarie. Her skal de tungt armerede veteraner holde hovedet koldt i en verden der snigende, men sikkert fragmenteres mellem indre og ydre fjender, mareridt og virkelighed.



Ved deltagelse er uniform og våben inkluderet i prisen. Alt du selv skal medbringe for at overleve på kanten af dine grænser i det iskolde univers, er et par sko.

Lyder det som en oplevelse for dig? Så meld dig til tjeneste på Outpost.

FAKTA

Afvikling: Torsdag, fredag og lørdag 11-18
Tilmelding sker gennem den fælles tilmelding til Fastaval.

Antal spillere: 8-10

Pris: 500 kr. (Alt er inkluderet; kostume, transport, våben osv.)

Spiltid: 4-5 timer + 1 times transport hver vej. (7 timer i alt – og bare rolig, du er tilbage tidsnok til at få aftensmad).

Sprog: Dansk/Nordisk

Genre: Live Rollespil, Action

Transport: I vil blive transporteret fra Fastaval til lokationen, i Silkeborg, og tilbage. Briefing og debriefing forgår på vejen frem og tilbage.

Medbring: Et par mørke, bløde sko.

SIKKERHEDSFORANSTALTNINGER

Har du nogen former for problemer med:

- Stress og pres
- En hård militaristisk tone
- Fysiske udfordringer
- Røgeffekter, blinkende lys og lasere

Anbefaler vi at du undlader at deltage. Hvis du er i tvivl, så kontakt os på:

katastrofe.kompagniet@gmail.com

Hjemmeside: www.katastrofekom.com

FLADLANDS-SAGAEN (LIVE)

Kære dagbog,
Vi påbegyndte vores rejse mod Lenet Alzark for nogle dage siden. Kort efter at vi havde forladt vores trygge storby blev brolagt gade til hovedvejenes grus – men nu da vi nærmer os rejsens mål, bliver stier til... mudder. Jeg har aldrig været i nærheden af et af Fladlandets grænseområder før, men historierne om Rigets mest berygtede Len har jeg selvfølgelig hørt mange gange – ligesom alle mine medrejsende. Ja, vi har endda kunne udveksle historier om alt fra mordere og tyve, der flygter hertil væk fra lovens vogtere, til mystiske historier om en skov fyldt med ukendte magiske kræfter. Jeg ved i sandhed ikke, hvad jeg skal forvente. Hvem ved hvor mange af historierne der er sande – og hvilke af dem? Vi er blevet inviteret hertil af selveste Grevinde Sofie Rechtsfelt, der har lovet, at intet ondt vil hænde os som gæster i hendes magisk beskyttede borg. Det skal nok blive spændende.

Grevinde Sofia Rechtsfelt har haft held til at invitere fornemme gæster til Alzark, der i mange munde er kendt som Rigets mindst spektakulære Len. Din rolle vil være en del af den indbudte karavane, som både indbefatter handlende, gøglere og tilrejsende lykkejægere.

Fladlandssagaen er Østerskov Efterskoles månedlige rollespils-kampagne. Arrangørerne sørger for udklædning og rekvisitter, samt en skreven rolle, der placerer dig midt i spændingen, som en del af rejseskabet. Spillet foregår i Østerskov Efterskoles kulisseyby.

Afvikling: Onsdag 11-16

Forventet spilletid: 4 timer

Antal spillere: 5-20 (udover kampagnens faste spillere på 50-100 deltagere).

Stikord: Eventyr, Liverollespil, Intriger.

Spillertype: Du kan lide eventyr, intriger og drama – og synes udklædning er fedt.

Sprog: Dansk

Om forfatterne: Forfatterne består af Fladlands-sagaens arrangørhold.

THANK YOU KINDLY (TABLETOP)

By Jackson Tegu

The characters of Red Riding Hood and the Big Bad Wolf are iconic – repeated throughout literature and embodied throughout history. We'll play through a snapshot of two people at a chance meeting, working together to play with the question of who's who – which of these is Red in this situation, and which is the Wolf? Thank You Kindly is a very small 2-player game. It plays in about ten minutes, but has a lot of replay value and gains nuance and momentum when played repeatedly in one sitting.

We'll pair up, play it through, then pair up differently and play it again. And again! There's no competition, but there is some strategy – collaboration strategy. Before we wrap up we'll have a debrief session to talk about our experiences together.

Scheduled: Friday 16.30-18.30

Number of players: 8-30

Duration: 2 hours

Language: English

GLITCH ITERATION (LIVE)

By Jackson Tegu

You were loading into a digital world. Something went wrong. Now you – several copies of you, actually – stand here amid awkward glances, wondering what comes next.

This is not a game about investigating a problem. This is a game about experiencing a problem, perhaps self-identifying as a problem.

Explore the actual environs. Interpret them through the game's lens. Comb for meaning until serendipity breaks open into understanding.

Scheduled: Thursday, Friday and Saturday 11-15

Number of players: 4-8 + 1 GM

Duration: 4 hours

Languag: English, Danish

FOREST GHOSTS (LIVE)

By Jackson Tegu

We will play as the ghosts of dead trees. Our wooden tree bodies now gone, our spirits are free to dance as we never have before, twirling through each of the four elements: Air, Earth, Fire, and Water.

You'll choose one of 9 cards depicting trees native to the Cascadia region of North America, and identify as this simple being. Instead of working with a plot or story arc, your goal will be to explore and embody your character through partner and solo dance.

Features an introduction to blues fusion dancing, an intimate partner dance style.

Originally written for The Olympia Blues Convergence, Forest Ghosts has been adapted for the Fastaval audience.

Scheduled: Saturday 11-16

Tags: Dance, Larp

Number of players: 8-30

Duration: 5 hours

Language: English

EYE OF THE BEHOLDER



Af Morten Greis Petersen Fakkelskov

Befolket med sære monstre lurer der talrige farer i kloakkerne dybt under byen Waterdeep, og her er gammel ondskab begyndt at røre på

sig. De magtfulde fyrster i Waterdeep har brug for helte til at vove sig ned i mørket og standse ondskaben, inden det er for sent. Er I de helte?

Eye of the Beholder er kulmineringen af 80'ernes dungeon crawls, topmålet af digital underholdning for Dungeons & Dragons fans, og det er chancen for et episk dungeon crawl gennem 12 levels!

Oprindeligt et computerspil, hvor en spiller styrede et helt party af eventyrere, tager vi nu den analoge vej med Eye of the Beholder og stormer ned i mørket for at besejre fjenden i dybet. Undervejs vil der være save games, glitches og mulighed for at interagere med monstre, som det aldrig var muligt i computerspillet.

Eye of the Beholder bliver spillet med et simpelt regelsystem – vi forklarer hvordan! – og det er kompatibelt med Hinterlandet. Spillere fra Hinterlandet kan bruge deres karakterer i Eye of the Beholder.

Afvikling: Lørdag 11-16

Spillere: 3-6

Spilleleder: 1

Varighed: 4-6 timer

Sprog: Dansk, kan spilles på engelsk

HINTERLANDET: DRAGEN VÅGNER

Sorte røgsøjler tegner sig mod horisonten. Lugten af brændt jord hænger overalt i luften, og i floderne flyder de forkullede lig af Dragens ofre, som den bandt med flammer. Landet er ved at blive bragt i ruin af Dragen.

Fra fæstningen på randen til ødemarken bliver der lagt en desperat plan for en gang for alle at fælde Dragen og standse dens ødelæggelser. Spejdere og orakler har afsløret, inden vanvidtet greb dem, at Dragen har sin rede i en skjult dal, og dalen rummer en hemmelighed, som kan dræbe Dragen. Der er brug for helte, som kan modstå Dragens fristelser, som kan modstå dens frygtindgydende blik, og som er villige til at vove livet for at redde Kejserriget fra ødelæggelse. Er du en af de helte?

Hinterlandet er en gigantisk fantasy-kampagne, og den deltager nu for fjerde gang på Fastaval. Kampagnen strækker sig over flere spilblokke og inkluderer Eye of the Beholder-scenariet, og du kan deltage i en eller flere blokke, når du har lyst. Nye eventyr begynder hele tiden. Overlever din helt i et eventyr, kan du forsætte med helten i nye eventyr, og har du en helt fra en tidligere Fastaval eller fra en anden con, kan du spille videre med karakteren.

Afvikling: Onsdag, torsdag, fredag, lørdag 20-01 og torsdag, fredag og lørdag 11-16

Spillere: 3-6

Spilleleder: 1

Varighed: 4-5 timer

Sprog: Dansk, kan spilles på engelsk

PATHFINDER SOCIETY



På dette års Fastaval har du også mulighed for at stifte bekendtskab med – eller gense – Pathfinder universet.

Pathfinder Society (eller Pathfinder Society Organized Play) er en global multiplayer rollespils-kampagne administreret af den amerikanske spiludvikler Paizo.

Som Pathfinder-spiller er du en del af et globalt fællesskab som tæller mange tusinde spillere rundt om i verden.

Det betyder at du, uafhængigt af, hvem du plejer at spille med, kan tage din foretrukne karakter med til spil rundt om i Danmark (eller i verden) og fortsætte dens udvikling med spillere fra nær og fjern.

Alle Pathfinder scenarier spilles efter et

fasttømret regelsæt for karakterskabelse og spilrapportering. Hvis du ikke medbringer din egen karakter, får du udleveret en prægenereret karakter i stedet.

SCENARIER:

PSS #7-10: THE CONSORTIUM COMPACT

At arbejde for Aspis Consortium giver normalt godt i lønningsposen, men få kan håndtere dens uærlige og snu taktikker særligt længe. En af deres agenter, godt træet af Aspis Consortium og deres måde at håndtere tingene på, har kontaktet Pathfinder Society med et fristende tilbud; hjælp hende med at afhoppe fra Aspis Consortium og hun vil tilgængelig forsyne Pathfinder Society med flere års insiderviden omkring deres mangeårige rival. Det er op til agenterne at rejse til Diobel – en stolt by ledet af snu smuglere, opnå afhopperens tillid og skabe problemer for Aspis Consortiumet.

Er du helt ny til Pathfinder og vil du gerne prøve det af? Eller vil du bare gerne starte en ny karakter? Så er dette scenariet for dig. "The Consortium Compact" scenariet er en evergreen der kan spilles gentagne gange, og er lavet til at introducere nye spillere til Pathfinder Society, øen Kortos og en af Pathfindernes største rivaler. Gamle rotter i faget kan få et glædeligt gensyn med et godt scenarie, mens der startes en ny karakter op.

Til dette scenarie skal du bruge en karakter på level 1-2. Du kan også sagtens blot møde op og få udleveret en præskrevet karakter og hoppe direkte med på eventyr. Scenariet kræver ikke viden om systemet eller verdenen, men er ment som et introduktionsscenarie hvor alle kan være med – nye som erfarne spillere.

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer på level 1-2

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie.

Scenariet kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk.

Afvikling: onsdag 20.00-01.00

Varighed: 4-5 timer

PSS #7-14—FAITHLESS AND FORGOTTEN, PART 1: LET BYGONES BE

Siden tragedien ved Delhaven for flere årtier siden har det infernalske imperium Cheliox sjældent tilladt Pathfinderere at udforske landets mange ruiner og arkæologiske skatte. Og selv da kun efter at landets nylige afsatte ambassadør Zarta Dralneen havde kæmpet for at Pathfindererne måtte det. Cheliox har imidlertid atter udstrakt hånden til Pathfinder Society og inviteret dets agenter til at udforske en forladt borg der daterer sig tilbage til før den Chelioxiske krig. Det er op til agenterne at udforske byen Corentyens gader og politik imens de frembringer en begravet fortid og ligger fundamentet for et nyt partnerskab med en gammel rival.

Scenariet er for spillere der har kendskab til Pathfinder og måske har prøvet PFS før. Der er selvfølgelig også plads til helt nye spillere! For at spille dette spil skal du have en karakter mellem level 1-5. Hvis du ikke har dette, kan du få udleveret en præskrevet karakter så du kan hoppe direkte igang med eventyret.

“Let Bygones Be” er første del af en tre-delt historie. Efter dette scenarie følger part 2; Pathfinder Society Scenario #7-16: “Lost Colony of Taldor” og part 3 Pathfinder Society Scenarios #7-18: “The Infernal Inheritance.” De tre scenarier er beregnet til at blive spillet i rækkefølge.

Bemærk venligst at vi også spiller del 2 “Lost Colony of Taldor” her på Fastaval. Del 3 “The Infernal Inheritance.” udkommer 30 marts, så stay tuned!

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer mellem level 1-5; med subtiers 1-2 og 4-5.

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie.

Scenariet kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk.

Afvikles torsdag 11.00-16.00

Varighed: 4-5 timer

PSS #7-13: CAPTIVE IN CRYSTAL

Nylige begivenheder har efterladt Master of Spells Aram Zey ude af stand til at udføre hans pligter. Uden hans ekspertise kæmper Pathfinder Society for at løse presserende sager af magisk karakter. Decemviratet har genåbnet den årtier gamle sag, der drejer sig om den mest kvalificerede erstatning: Aram Zey’s forgænger og tidligere Master of Spells Sorrina Westyr. Den tidligere Master of Spells forsvandt imens vedkommende håndterede en kraftfuld wayfinder – en wayfinder som Pathfinder Society siden da har holdt under skarp bevogtning. Det er nu op til agenterne at finde Sorrina Westyr og bringe tilbage hvadend der er tilbage.

Scenariet er for spillere der har kendskab til Pathfinder og måske har prøvet PFS før. Der er selvfølgelig også plads til helt nye spillere! For at spille dette spil skal du have en karakter mellem level 5-9. Hvis du ikke har dette, kan du få udleveret en præskrevet karakter, så du kan hoppe direkte igang med eventyret.

Bemærk venligst at indholdet i “Captive in Crystal” direkte bidrager til den igangværende historie hos Grand Lodge Faction.

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer mellem level 5-9; med subtiers 5-6 og 8-9

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie.

Scenariet kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk.

Varighed: 4-5 timer

Afvikles torsdag 20.00-01.00

PSS #7-16—FAITHLESS AND FORGOTTEN, PART 2: LOST COLONY OF TALDOR

Pathfinder Societys udgravninger fortsætter og bringer nu agenterne til Chelioxs sydligste territorium Kharijite. Her danner Arch of Aroden bro over Hespereth strædet og har etableret et Avistiansk fodfæste i nationen Rahadoums baghave. Der tyder en ældgammel Taldansk ruin på at emperiets store Armies of Exploration havde

rejst langt længere end det hidtidigt er troet muligt. Kan agenterne afdække lokalitetens hemmeligheder – og i processen omforme Inner Sea regionens historie?

Scenariet er for spillere der har kendskab til Pathfinder og måske har prøvet PFS før. Der er selvfølgelig også plads til helt nye spillere! For at spille dette spil skal du have en karakter mellem level 1-5. Hvis du ikke har dette, kan du få udleveret en præskrevet karakter, så du kan hoppe direkte igang med eventyret.

“Lost Colony of Taldor” er anden del af en tredelt historie. Første del “Let Bygones Be” spilles også her på Fastaval. Efter dette scenarie følger part 3; Pathfinder Society Scenarios #7-18: “The Infernal Inheritance.”, der udkommer 30. marts. De tre scenarier er beregnet til at blive spillet i rækkefølge.

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer mellem level 1-5; med subtiers 1-2 og 4-5

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie.

Scenariet kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk.

Varighed: 4-5 timer

Afvikles fredag 11.00-16.00

PATHFINDER SOCIETY SCENARIO #7-09: THE BLAKROS CONNECTION

Et nyligt angreb på Grand Lodge blev alt det mere forfærdeligt efter en af de invaderende agenter brugte et magisk relikvie til at bortføre en højt rangerende pathfinder. For at kunne befri denne person må Pathfinder Society forstå dette relikvie og spore den agent, der flygtede. Dette er en mission der leder pathfinderne til Absaloms mest prestigefyldte arkiver, hvor de blotlægger en mørk hemmelighed.

Scenariet er for spillere, der har kendskab til Pathfinder og måske har prøvet PFS før. Der er selvfølgelig også plads til helt nye spillere! For at spille dette spil skal du have en karakter mellem level 5-9. Hvis du ikke har dette, kan du

få udleveret en præskrevet karakter, så du kan hoppe direkte igang med eventyret.

Bemærk venligst at noget indhold i dette scenarie knytter an til et specielt metaplot element fra Pathfinder Society Special #6-98: Serpents Rise. Spillere der har færdiggjort dette special event opfordres til at tage deres chronicle sheet med.

Dette eventyr kan dog sagtens spilles uden at du har spillet Pathfinder Society Special #6-98: Serpents Rise først.

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer mellem level 5-9; med subtiers 5-6 og 8-9.

Afvikling fredag 20.00-01.00

Varighed: 4-5 timer

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie

Scenariet kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk.

PSS: THE SILVERHEX CHRONICLES

Da den dristige halvork lærde Ulisha gør en adelsfamilie i River Kingdoms alvorligt vred på hende, kontakter hun agenterne med en speciel aftale i tankerne: hun vil sælge dem et unikt og ældgammelt druide relikvie til en heftig rabat, for at sikre det guld hun har brug for, til at betale hendes dusør. Da agenterne ankommer for at møde hende, er hun gået under jorden. Hun har dog efterladt en dagbog fyldt med profitable spor som et tegn på gode hensigter. Kan agenterne finde denne skjulte rigdom og den magtfulde Silverhex før en snigmorder finder deres ven?

Er du helt ny til Pathfinder og vil du gerne prøve det af? Eller vil du bare gerne starte en ny karakter? Så er dette scenarie for dig. “The Silver Hex Chronicles” scenariet kan spilles gentagende gange med nye level 1 karakterer og er lavet til at introducere nye spillere til Pathfinder Society. Gamle rotter i faget kan få et glædeligt gensyn med et godt scenarie, mens der startes en ny karakter op.

The Silverhex Chronicles består af seks 1-times eventyr, der tager agenterne til en kirkegård i Gralton, en tågefyldt skov i Ustalav, en hjernevasket landsby i Razmiran, et ældgamelt nedstyrtningssted i Numeria og den farefyldte by Daggermark. Eventyrene kan opleves i vilkårlig rækkefølge for at skabe en unik historie hver gang.

Til dette scenarie skal du bruge en karakter på level 1. Du kan også sagtens blot møde op og få udleveret en præskrevet karakter og hoppe direkte med på eventyr. Scenariet kræver ikke viden om systemet eller verdenen, men er ment som et introduktionsscenarie hvor alle kan være med – nye som erfarne spillere.

Du behøver ikke spille alle eventyrene igennem, så du får credit for de dele, du har gennemført. Men du får den bedste oplevelse, ved at spille dem alle igennem.

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer på level 1

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie

Kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk

Lørdag 11.00-18.30 (bemærk 2 blokke!)

Varighed: 6-7 timer. Bemærk det løber over 2 blokke!

PSS #7-15: THE DEEPMARKET DECEPTION

Da Pathfinder Society fandt og erobrede Hao Jin Tapestry i landet Tian Xia, virkede det til at Aspis Consortiums indflydelse der var slut. En anonym informant har for nyligt identificeret en genopblusning af Aspis aktivitet i Gokas Deepmarket og Venture-Captain Amara Li håber at et lille, veltrænet hold kan opsnuse skurkene og forhindre flere grusomheder. Kan agenterne navigere rundt i Deepmarkets forreæderiske politik og neutralisere Aspis Consortiums lokale ringleder?

Scenariet er for spillere, der har kendskab til Pathfinder og måske har prøvet PFS før. Der er selvfølgelig også plads til helt nye spillere! For at spille dette spil skal du have en karakter

mellem level 3-7. Hvis du ikke har dette, kan du få udleveret en præskrevet karakter, så du kan hoppe direkte igang med eventyret.

Bemærk venligst at indholdet i "The Deepmarket Deception" direkte bidrager til den igangværende historie hos den pensionerede Lantern Lodge Faction.

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer mellem level 3-7; med subtiers 3-4 og 6-7

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie.

Kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk

Varighed: 4-5 timer

Afvikles lørdag 20.00-01.00

PSS #7-03: THE BRONZE HOUSE REPRISAL

Et nyligt angreb på Pathfinder Society har fornyet fjendskabet ned Aspis Consortium og spor efterladt peger på en af deres snedigste opråb: guld agenten Maiveer Sloan. Ved at infiltrere en af Consortiumets genstands-smuglende operationer, kan pathfinderne sabotere deres rivalers kriminelle aktiviteter og sende en klar besked: intet angreb vil ske uden konsekvenser.

Scenariet er for spillere, der har kendskab til Pathfinder og måske har prøvet PFS før. Der er selvfølgelig også plads til helt nye spillere! For at spille dette spil skal du have en karakter mellem level 5-9. Hvis du ikke har dette, kan du få udleveret en præskrevet karakter, så du kan hoppe direkte igang med eventyret.

FAKTA

Dette er et Pathfinder Society Scenarie lavet til karakterer mellem level 5-9; med subtiers 5-6 og 8-9

Der er plads til 3-6 spillere + 1 GM pr. bord af dette scenarie

Kan spilles på både dansk og engelsk. Bemærk venligst at alt regelmateriale findes på engelsk

Varighed: 4-5 timer

Afvikles søndag 11.00-16.00

Projekt Særimner

I år er der ekstra gode muligheder for at spille rollespil om søndagen på Fastaval. Projekt Særimner har i løbet af de sidste år leveret en perlerække af eksperimenterende, skæve og underholdende novellescenarier til Bifrosts årlige kongres, Forum. Frederik Berg og Rasmus Høgdall, der i de sidste tre år været arrangørerne bag, har sammensat et fantastisk program til søndagsblokken på Fastaval, så endnu flere har mulighed for at opleve Projekt Særimners særpræg.

DOBBELTBINDING

Af Morten Jaeger

Kunstfotografen Leigh har endelig fået den succes, han fortjener. Hans provokerende, oftest pornografiske billeder er et verdensomspændende hit, og han kan nu spankulere rundt til ferniseringer og tale til en skare af interesserede mikrofoner.

Succesen har dog fået Leigh til at se tilbage på de hårde år og hans forliste ægteskab til den unge Meghan. Kærligheden var stærk, men forholdet kunne ikke bære konstant at ligge på grænsen af økonomisk ruin, mens Leigh til stadighed takkede nej til kommercielle opgaver for fotografering sin egen mor med et diadem oppe i kussen. Det er nu fem år siden skilsmissen, men Leigh har stadig brug for at vise Meghan, at de hårde tider var umagen værd.

Leighs soning med fortiden tager form af et eksperimenterende kunstprojekt, der involverer både Meghan, hendes nye mand og en fjernt beliggende skovhytte.

Scenariet er bygget over nedslag i begivenhederne i og omkring hytten. Formen er semi-live: Spillerne spiller scenerne med deres egne kroppe, men vi ser bort fra udseende og påklædning. Fiktionen lægger op til pornografisk indhold, men rollespillet kan dog foregå fuldt påklædt.

Dobbeltbinding handler hovedsagligt om intimitet. Intimiteten ved at fotograferer og ved at posere. Intimiteten ved at dele noget man ikke normalt deler. Scenariet undersøger, hvordan nogle delte oplevelser bringer os tættere sammen, mens andre kommer imellem os.

FAKTA

Spilletid: 2 timer

Antal spillere: 3 + 1 spillede

Stikord: Drama, semi-live, kærlighed/begær, parforhold.

Spillertype: Du skal være parat til at spille live. Din krop vil uundgåeligt spille med. Der er både plads til indlevelse og udadvendt showspil. Du skal være komfortabel med at spille et voksent indhold. Scenariet indeholder ikke eksplicitte sexscener, men der er tematikker, som berører seksualitet og pornografi. Aldersgrænse: 18+ år.

Spilledertype: Instruktør. Du starter og cutter scener. Du skubber til spillerne undervejs, men du er altid selv off-game.

Sprog: Dansk

Om forfatteren: Morten Jaeger har siden 1999 skrevet Fastaval-scenarier om et utal af emner. Hans mest succesfulde scenarier er sat i kunstneriske miljøer og stiller skarpt på nære, personlige relationer i lyset af kærlighedsintriger og rivalisering. Dobbeltbindinger ét af dem.

EN (SLAGS) KÆRLIGHEDSHISTORIE

Mads L. Brynnum og Jonas Ellemand

Et par i krise opsøger psykologen for at redde deres forhold. Psykologen forelsker sig, og terapien udvikler sig til en magtkamp. Hvem vinder striden?

En slags kærlighedshistorie er en kulsort bitter komedie om, hvordan kærlighed gør dig til en idiot.

FAKTA

Spilletid: 2 timer

Antal spillere: 3 spillere (spillelederløst)

Stikord: komedie, kærlighed, sort

Spillertype: Du kan lide at dele ansvaret for spiloplevelsen med dine medspillere

Sprog: Dansk

Om forfatterne:

Mads Brynnum er en bitter forsmået forfatterterrotte. Jonas Ellemand elsker at skrive om rådden kærlighed. En slags kærlighedshistorie er det første scenarie, de har skrevet sammen. Scenariet er et remake af "En kærlighedshistorie" af Jonas Ellemand og Ida Nilsson.

OND DØD

Af Lars Kaos Andresen

"Stop bilen Mikkel! Jeg er sikker på, at det var en grævling!"

Sofie vender sig om og griner mod Kristine, der sidder med armene over kors på bagsædet.

"Who cares, Kristine, den kan bare lade være med at vade ud på vejen uden at se sig for," siger hun og smiler bredt.

Magnus nikker med forstilt alvor: "Sofie har ret. Man skal altid se sig for. Først til venstre, så til højre og så til venstre igen," siger Magnus og Karsten råber med i kor.

De ler begge højt, da Karsten drejer ind af skovstien. Bilens lygter fejer ind i den mørke skov, og træernes skygger springer rundt i skovbunden.

"Nu er vi snart ved hytten," siger Karsten.

Fire venner i en skovhytte. Unge mennesker uden respekt for skoven. En bog med sære dyrefabler.

En meget død grævling. ... og skovens ånder, der vågner for at tage hævn over deres døde søster.

OnD Død er et horror-scenarie. Du skal spille menneske. Og du skal spille monster. Skovens ånder er derude. Grævlingen. Uglen. Rotten. Og muldvarpen. De vil forvandle dig. Du skal lære at behandle skoven med respekt. På den hårde måde!

OnD Død er et hurtigt scenarie. Et morsomt, vanvittigt og skræmmende scenarie.

FAKTA

Spilletid: Cirka 2 timer

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder

Stikord: Evil Dead

Spillertype: Du kan lide horror, og du kan lide at blive skræmt og skræmme andre.

Spilledertype: OnD Død skal faciliteres og styres skarpt.

Sprog: Dansk

Om forfatteren: Lars skrev i 1990 afsluttende gymnasieopgave om horrorfilmen Evil Dead, og fik til Forum 2014 mulighed for at lave sin yndlingsplatterfilm om til et horrorspil.

UNDER REGNBUEEN

Af Nina Runa Essendrop

Under Regnbuen handler om tre væsner, der søger efter noget, som de måske allerede har, men som de tror, at de mangler. Den ene vil være smuk, den anden klog og den tredje spændende. De bliver sendt ud på en rejse for at finde Troldmanden, som kan opfylde deres ønsker, hvis de altså er villige til at ofre alt, hvad de er og alt hvad de kender.

Under Regnbuen foregår i et abstrakt og eventyrligt univers. Scenariet er en adaptation af "Troldmanden fra Oz".

FAKTA

Spilletid: 2 timer

Antal spillere: 3 spillere og en spilleleder

Stikord: Abstrakt, eventyrligt, poetisk

Spillertype: Spillere som kan lide at indleve sig i enkle, indadvendte roller og at finde skønheden i de små særlige øjeblikke af samvær med andre.

Spilledertype: Spillelederen formidler scenariets virkemidler gennem en kort workshop, sætter og cutter scenerne og spiller bipersonerne som skal påvirke eller udfordre spillerne.

Sprog: Dansk eller engelsk

Om forfatteren: Nina Runa Essendrop har en kandidatgrad i teater, performance og dans. Hun elsker det eventyrlige, men er ikke sikker på, hvad hun ville ønske sig hvis hun mødte en ønskeopfyldende troldmand.

WERWOLF

Af Rene Toft

"Det er kun topterroristerne, vi fangede – mange andre må være gået fri (...) Historien om Varulvene er historien om hvor hypotetisk blodigt, det hele kunne være endt, hvis Himmler havde trykket på knappen."

Artikel i information om Himmlers danske varulve.

Varulvene var et underjordisk terrornetværk skabt med det ene formål at fortsætte den tyske modstandskamp i slutningen af 2. verdenskrig, skulle Tyskland blive besat. De skulle brede død og ødelæggelse i Europa. I Danmark skulle der have været 100 mand fordelt på adskillige celler.

Werwolf er et scenarie om en glemt historisk begivenhed. Om sleeper agents fra 2. verdenskrig, gemt af vejen i en lille provinsflække i Danmark, hvor de håbefuldt venter på ordren, der aldrig kommer. Spillet er et nedslag i deres liv over mange lange år, evigt ventende og altid på udgik efter faresignalerne. For selv disse mange år efter kan man stadig blive opdaget.

FAKTA

Spilletid: 2 timer

Antal spillere: 4 spillere og 1 spilleleder.

Stikord: lavmælt drama, 2. Verdenskrig, Himmlers varulve, provinsielt idyl, familie krønike,

Spillertype: du kan lide det lavmælte, dragende drama, de store fortællinger om helt almindelige mennesker, deres liv og virke og deres mange skeletter i skabet.

Spilledertype: der er brug for en klassisk spilleleder, der kan lide underspillet drama fra provinsen, og som forstår at underbygge den nødvendige intime og til tider intense stemning. Du skal desuden hjælpe spillerne i udfoldelsen af deres helt personlige fortælling.

Sprog: dansk og engelsk.

Om forfatteren: René Toft har de sidste 15 år skrevet om alt fra jyske terrorister, svenske robotter, dræbersvin, zombier, bankrøverier, fængsler, agenthunde, tabere i Aalborg og mytisk jagt i Grønland. Og nu et familiedrama om danske nazister.

600

Af Jonas Trier-Knudsen

Luften i omklædningsrummet er tyk af selvbruner og kamfercreme. Et par skærme viser højdepunkter fra stjernens bagkatalog. De kigger hurtigt på hinanden. 72 kigger ned i gulvet, da 600 med vanlig rutine trækker tøjet af og påfører sig den hvide t-shirt, de har fået udleveret. Mr. 137 har endnu ikke sagt et ord.

Hun ligger inde ved siden af på en gummi-beklædt drejeskive og er allerede godt i gang. Branchelegenden Tron Machos løbende kommentarspor kan høres gennem væggen.

De næste står i en lang kø. Mange er nervøse med blikket flakkende fra den knælende pige foran dem til kvinden, der ligger med benene og silikonebrysterne i vejret. Hendes krop rykker sig mekanisk indtil 32 trækker kondomet af og tømmer sig inden for det sanktionerede område mellem hage og navle. Hun bliver hurtigt tørret af og rækker ud efter glidecremen.

I dag skriver den 42 årige pornodronning Cassie Wright sig ind i voksenunderholdningens historie. 600 mænd, 1 minut hver. 10 timers uafbrudt sex.

600 følger tre mænd, der venter på at komme ind og få et minut med kvinden fra deres

drømme. Den ukronede dronning af hardcore: Cassie Wright. Scenariet veksler mellem scener i venteværelset og flashbacks til hver af de tre historier, der fortæller hvorfor netop de sidder der den dag. Mr. 72, Mr. 137 og den gamle Mr. 600. Deltagere i The World's Biggest Gang Bang.

Scenariet er en slags tragedie om mænds forhold til kvinder. Om machokultur, porno og ægte kærlighed. Det er en historie om en underholdningsindustri, der startede som idealistisk projekt, men i sine mørke afkroge er endt med dildo-gladiator kampe, dobbeltpenetrerede 18-årige og rekordforsøg, som det scenariet handler om.

600 er en bearbejdning af Chuck Palahniuk's Snuff.

FAKTA

Varighed: 2 timer

Antal spillere: 4 (3 spillere og 1 biperson) + 1 spilleder

Nøgleord: Porno, kærlighed, lyst

Spillertype: 600 er for dem, der kan lide at lave karakterportrætter, og kan spille bipersoner i de andres scener.

Spilledertype: Scenariet er for instruktøren, der kan klippe hårdt og holde styr på hvornår flashbacks giver dramatisk mening.

Om forfatteren: Jonas Trier-Knudsen er tekstforfatter og spildesigner, der har skrevet og skrevet om rollespil de sidste ti år. Deriblandt Før Høsten (2009), Den Hvide Krig (2013) og Morgenrøde (2014). 600 vandt Envoy-prisen på Forum 2013.

CULT

Af Simon Steen Hansen

"Go' energi vinder altid". Sådan står der på forsiden af CULT-håndbogen, som ligger nederst i pakken, under de røde hotpants og de stramme T-shirts. Ditte smiler, mens hun begynder at bladere i bogen. Hun kan næsten ikke vente med at fortælle sine veninder, at hun er blevet CULT-pige.

'CULT' handler om tre piger, der arbejder for

firmaet CULT som event-piger. Vi følger dem på boot camp, hvor ejerne af CULT rustet dem til jobbet. Vi følger dem ude i sommerlandet, hvor de med søde smil og lårkorte kjoler sørger for, at der bliver solgt så mange energidrikke som muligt. Og vi følger dem, når det for alvor begynder at gå op for dem, hvad det vil sige at være en CULT-pige.

'CULT' er en adaptation af DR-dokumentaren 'CULT-pigerne'. Historien bliver fortalt i fragmenter, der springer frem og tilbage i tid, og scenariet består af et fast antal scener. Tre spillere påtager sig rollen som en af CULT-pigerne, mens den sidste sammen med spillederen både spiller ejerne af CULT og de forskellige fyre og mænd som pigerne møder i nattelivet.

FAKTA

Varighed: 2 timer

Antal spillere: 4 + 1 spilleder

Stikord: Drama, dokumentar, energidrik

Spillertype: Både for spillere der kan lide at indleve sig i én rolle, og for dem der kan lide at veksle mellem flere forskellige bipersoner og have fokus på den overordnede historie.

Spilledertype: Spillederen sætter og klipper scener, spillerbipersoner og holder styr på rammerne omkring scenariet.

Sprog: Dansk

Om forfatteren: Simon plejer at skrive genre-scenarier med sørøvere og monstre, og CULT er hans første scenarie der tager afsæt i virkeligheden.

DA CAPO

- a sideshow RPG for four freaks and a show manager

Af Jacob Schmidt-Madsen

Da Capo fortæller historien om et omrejsende freakshow langt ude på landet. Da cirkusdirektøren bliver fundet myrdet, må vanskabningerne tage piskeren i egen hånd og vove sig uden for manegen.

Men død og ødelæggelse følger dem overalt hvor de kommer frem, og snart må de stille sig

selv det ubekvemme spørgsmål om hvorvidt de mon selv bærer skylden for det hele.

FAKTA

Spilletid: 2 timer

Antal spillere: 1 spilleder og 4 spillere

Stikord: Drama, horror, absurd, stoleleg, sudden death

Spillertype: Trang til at udleve sin indre freak. Medbring gerne egne farvekridt.

Spilledertype: Instruktør og fløjteholder. God til at spille død.

Sprog: Engelsk (kan uden problemer spilles på dansk)

Om forfatteren: Jacob Schmidt-Madsen er en gammel cirkushest der vender tilbage til manegen efter ti års fravær, uden helt at vide om det bare var en stemme i hans eget hoved der råbte: "Da capo!"

FELICIDE

Af Lasse Blichfeldt

De forbandede katte! Jeg sidder i mørket på min seng. Efter en lang dags arbejde ønsker jeg intet andet end at sove, men på taget lyder der til at være heksesabbat. Og nu er det tredje nat i træk. De satans bæster! Og den værste er Madames grå mis. At se den spankulere rundt, den forkælede møgkat. At den får fasan friskt fra køkkenet, mens vi bliver serveret råddent kød, som ikke engang et dyr vil røre. Før i tiden havde os trykkeriarbejdere anstændige kår, men nu er vi degraderede til en stand under dyrene. Det må få en ende! Vi vil hævne os!

Felicide er løst baseret på en historisk beretning. Scenariet foregår i 1730'ernes Paris, hvor arbejderne gennem en årrække har oplevet en forringelse af deres kår. Medarbejderne på et trykkeri får nok og lader det gå ud over mestrens katte. En efter en fører de kattene for en domstol.

Det er i denne absurde setting spillet folder sig ud. Spillerne sætter på tur en kat på anklagebænken og fører sag mod den - de projicerer deres karakters lidelser og lader det gå ud over katten.

FAKTA

Spilletid: Ca. 2 timer

Spillere: 4 + 1 spilleder

Genre: Absurd historisk drama, fortællescenarie med semi-live elementer

Spillertype: Du skal kunne indleve dig i karakteren, ignorere den moraliserende stemme indeni dig og spille med. Vær bevidst om, at det kan være barskt.

Spilledertype: Du skal kunne skabe balance så det hverken bliver for tamt eller tager overhånd.

Sprog: Dansk

Om forfatteren: Lasse har ud over Felicide skrevet 3 scenarier til Fastaval. Han er interesseret i historie, og kan rent faktisk godt li' katte.

SKRIDT FOR SKRIDT

Lidt uden for landsbyen ligger hulen. Midt i de bløde bakker med det grønne græs åbner den sig pludselig. Lyset fra solen og græshoppernes sang når kun få meter derind. Derefter er alting mørkt, tomt og dødsens stille.

En flok unge fra landsbyen har besluttet sig for at gå ind i hulen. De vil se, hvad der gemmer sig. Ind i mørket og det ukendte. Ind i sig selv. Og hvem ved, om de alle kommer ud igen?

Der er mange historier om, hvad der gemmer sig derinde. Men ingen ved det med sikkerhed. Eller også siger ingen det højt. Man siger også, at der er nogen, der ikke er kommet ud derfra igen fra. Andre siger, at det er bare er historier.

Skridt for Skridt er en slags moderne dungeon-gyser om at drage ind i mørket og det ukendte. Meget lidt ligger fast i scenariet, men i løbet af spillet lærer vi de unge, deres landsby og hulens indre at kende. Du skal være klar til improvisere, skabe historier i fællesskab, mens du skridt for skridt bevæger dig længere og længere væk fra lyset og ind i det uhyggelige mørke.

Forvent ingen klassiske dungeonhelte, orker og fantasy-drager.

Skridt for Skridt vandt prisen som The Explorer på Forum 2015.

FAKTA

Stikord: Dungeon-gyser, fantasy-agtigt, improvisation, fortællepil

Antal spillere: 3-4 spillere + 1 spilleder

Spilletid: 1-2 timer

Spillertype: Du elsker at improvisere og fortælle historier og lege med et nyt og temmelig alternativt take på dungeon-scenariet. Du elsker også at dvæle ved detaljer og bygge spænding op ganske langsomt.

Spilledertype: Som spilleder er din vigtigste opgave i dette scenarie at bygge spænding op, trække tiden i langdrag og stille en masse spørgsmål til spillerne, så de skaber en god fortælling.

Sprog: Kan spilles og spilledes på dansk og engelsk.

Om forfatteren: Mikkel Bækgaard er mest kendt for dystre scenarier om Nordjylland, men i dette scenarie stikker han af fra køkkenvasken og kravler en tur ned i en temmelig dystre dungeon. Her giver han sit særlige bud på, hvordan man kan nytænke en ellers uddødelig rollespilsgenre.

en modbydelig, skrøbelig, fantasifuld knægt og holder du af at konfrontere dine medspillere, så passer du fint til scenariet.

Spilledertype: Du skal først og fremmest kunne puste til konflikter mellem rollerne og have sans for drama. Og så må du gerne nyde, når spillerne er lede mod hinanden.

Sprog: Scenarieteksten er på dansk

Om forfatteren: Jesper har skrevet scenarier siden 1997 om både zombier, vampyrer, dungeons, gale eventyrere og vrede gymnasieelever. Dette scenarie vandt Særimners Envoy-pris i 2014.

VIL DU SE VORES KLAMME ZOMBIE?

Af Jesper Stein Sandal

Svend kunne til sidst ikke længere holde på hemmeligheden. Han tyrede den glatte sandsten langt ud i mergelgraven og vendte sig mod de tre andre drenge med et bredt grin:

»Vi l se noget rigtig klamt? Tør l?«

Scenariet handler om fantasi og drenges ondskabsfuldhed. Hvem tør gå længst og prikke til zombien – og hvem er bangebukse?

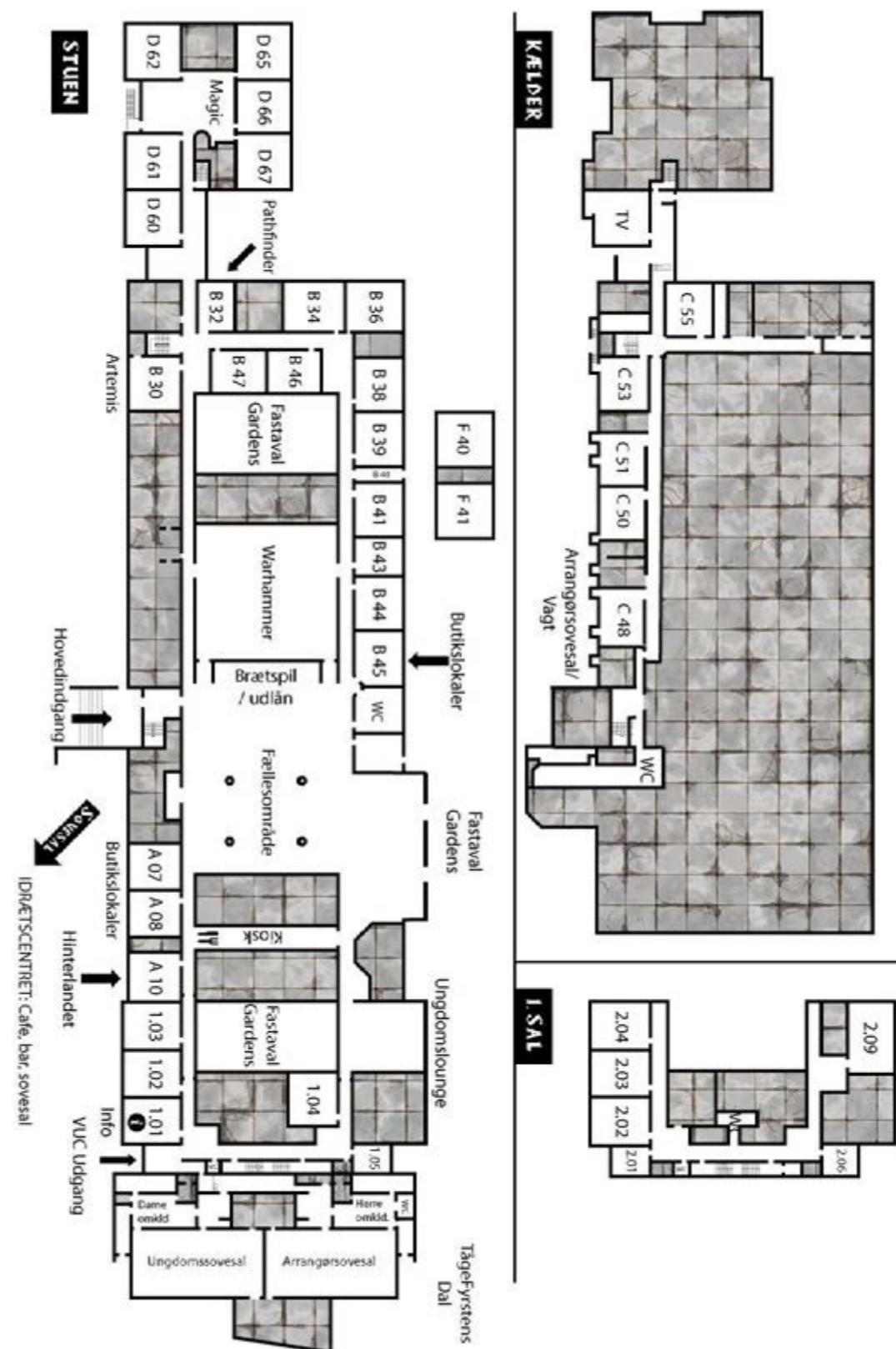
FAKTA

Spilletid: Ca. 2 timer

Antal spillere: 4 + 1 spilleder

Stikord: Hudafskrabninger, mobning, venskab, drengestreg, fantasi, sommerferie, trælar.

Spillertype: Er du fan af "Stand by me", "Bare en drengestreg" eller har du blot mod på at være



AKTIVITETSOMRÅDE PÅ FASTAVAL

Mariagerfjord Gymnasie