FASTAVAL

12.–16. april i århus

2006

Generalen byder velkommen til Fastaval 2006

For tyvende gang slår Fastaval dørene op for en påske fyldt med fortælling, eventyr, spænding, dramatik, diplomati og andet godt fra fantasiens verden.

Fastaval fylder også 20 år, selv om år og antal gange sjældent følges ad. Det er ikke lige meget, om Fastaval er to, ti eller tyve år. Fastaval er blevet voksen og har lagt sine børnesygdommene og teenageproblemerne bag sig.

Med voksenlivet følger også øget ansvar. Det er Fastavals opgave at tage sin alder alvorligt og bevare kongressen som et af de bedste mødesteder for rolle-, brætspillere og deres ligesindede i alle aldre. Så deltagerne også om fem, ti og tyve år fortsat vil valfarte til Århus i påsken.

Det betyder, at vi skal arbejde for at tiltrække nyt, ungt blod til Fastaval. Samtidigt må vi dog ikke glemme dem, der har været med år efter af år og formet Fastaval til den oplevelse, der er blevet til i dag.

Det er en stor udfordring, men det er Fastavals ansvar at have en bredde og en størrelse, der kan rumme alle - dog ikke nødvendigvis i samme lokale.

Den garvede Fastavalgænger vil se, at der er sket en - for Fastaval - mindre revolution med Ottoen. Live- og bordrollespil er smeltet sammen og konkurrerer nu på lige fod om Ottoerne. Det har været et ønske fra live-spillerne i mange år, som vi er glade for at kunne honorere.

Sidste år introducerede vi gør-det-selv-konceptet, hvor deltagerne for en kort stund blev en del af arrangørkorpset og var med til at gøre Fastaval endnu bedre. Det var med til at skabe en ekstra positiv stemning mellem både deltagere og arrangører og går derfor igen i årets fastavalkoncept.

På vegne af alle arrangører og forfattere på alle niveauer er det mig en ære at slå dørene op for Fastaval 2006, den 12. - 17. april i år.

Jost L. Hansen,
General for Fastaval 2006.

Hvad er Fastaval 2006?

Fastaval er et af Danmarks største og mest traditionsrige rollespilstræf. Hvert år i påsken samles 500 - 600 hundrede børn og voksne i Århus om at fejre barnet i os alle med fantasi, kreativitet og medrivende historiefortælling.

Fastaval handler om glæden og udfordringen ved rollespil, brætspil, figurspil og kortspil, men arrangementet er også en god mulighed for socialt samvær og et rum til at diskutere os selv og vores hobby gennem workshops, foredrag og diskussioner over en kop kaffe eller favorit-vand.

Her er butikker, der sælger til de laveste priser, demonstrationer af nye og nyere spil, en afslappet café, en veludstyret brætspilscafe hvor du finder både nye og gamle brætspil og en hyggelig bar for de, som er gamle nok. Og som altid slutter vi af med den traditionsrige banket søndag aften.

Fastaval Online

Før, under og efter Fastaval 2006 kan du holde dig opdateret på vores hjemmeside www.fastaval.dk om ændringer eller andre informationer.

På hjemmesiden kan du også læse mere om folkene bag Fastaval og kontakte os per e-mail. I tilfælde af modstridende informationer har hjemmesiden de mest opdaterede oplysninger.

Det er også her, du tilmelder dig Fastaval 2006.

Aktiv påske

Glæd dig til en påske hvor du helt sikkert ikke vil komme til at kede dig. På årets Fastaval har vi nemlig fokuseret ekstra meget på at have et stort og bredt udvalg af aktiviteter.

Vi har som altid rollespil af høj kvalitet på programmet. Derudover har vi kortspil, brætspil, figurspil og ikke mindst de mere sociale aktiviteter som at hænge ud i caféen eller baren, se vores egen tv-kanal, læse Fastavalmagasinet eller bruge hele dagen på bare at snakke med gamle og nye venner.

Som et supplement til alle de programsatte aktiviteter vil der være god mulighed for at deltage i flere forskellige åbne demospil og andre aktiviteter. Se præsentationerne af blandt andet rollespil og brætspil her i programmet eller følg med på www.fastaval.dk, hvor vi løbende præsenterer nye demoer og andre aktiviteter.

Tidsplan for Fastaval 2006

Onsdag den 12. april

17:00	Dørene åbnes
18:00 – 19:30	Aftensmad
20:00	Dag 0: Se program

Torsdag - Lørdag, 13. - 15. april

9:00 – 11:00	Morgenbuffet
11:00 – 17:00	Aktiviteter, dagblok
18:00 – 19:30	Aftensmad
20:00 – 02:00	Aktiviteter, aftenblok

Søndag den 16. april

9:00 – 11:00	Morgenbuffet
11:00 – 17:00	Aktiviteter, søndag
Søndag aften	Banketten: Se program

Mandag den 17. april

10:00 –	Oprydningsmandag

Fastaval vender blikket indad

Dag: 0

Fastaval har en lang og stolt tradition for at fremelske og præsentere noget af det mest spillede, opfindsomme og professionelle rollespil i Danmark. Dag 0 er dagen før det hele går løs, hvor forfattere, spil-ledere og andre deltagere i ro og mag kan mødes, mens skolen langsomt omdannes til det særlige sted i tid og rum som kaldes "Fastaval".

Dag 0 er i år en mulighed for at møde Fastaval åbenhjertigt, men også for at se lidt nærmere på de mekanismer og traditioner, der ligger under kongressen. Vi håber, at det bliver en god oplevelse for alle, og vi opfordrer inderligt både unge og gamle til at gæste dagens begivenheder.

Rolfo-Symposion

Rolfo vil på dag 0 være vært for et aftenssymposion om rollespilsteori i Danmark, især med henblik på hvordan navlepilleri, insiderteorier og spilindustrien kan gavne f.eks. Fastavals spilkultur – både på scenariefronten, men så sandelig også hvad angår spillere og spil-ledere i al almindelighed. Symposiet foregår i moduler af ca. 20 minutter med passende pauser, så der også bliver tid til sludder og deltagelse i scenariebasaren.

Formålet med symposiet er at genoplive Rolfo og som forum for dansk rollespilsteori og få præsenteret nogle af de mange underforståede ideer, termer og formodninger, som findes i con-rollespil. Alle er velkomne som tilhørere og debattører, og vi regner med at have deltagere fra både Rolfo, Otto-komiteen og de scenarie-ansvarlige.

Scenariebazar

Dag 0 giver spil-ledere mulighed for at både høre og tale om scenarierne, få udleveret de sidste øjeblikkes ændringer og gode råd, og i al almindelighed få sat et ansigt på forfatterne. Vi regner med at langt de fleste scenarieforfattere deltager i dette arrangement, der kommer til at foregå i forskudte moduler, så spillederne kan nå hele vejen rundt om girafindhegningen.

Arrangører: Andreas Lieberoth og Thomas Duus

Detaljeret program for Dag: 0 følger på **www.fastaval.dk**.

Program

Dag: 0-programmet går i gang klokken 20:00 lige efter aftensmaden onsdag. Arrangementet er for alle Fastavals deltagere, og ikke kun for spilledere, som det har været tilfældet enkelte år.

Du er dog også meget velkommen til at dukke op onsdag og blot "hænge ud" uden at deltage i Dag: 0. Og hvem ved, måske skifter du mening, når du overhører resten.

Detaljeret program for Dag: 0 følger på **www.fastaval.dk**.

Dag 0 søger oplægsholdere

Vi opfordrer alle, der går med en undren eller teori om scenarierollespil, til at gøre noget ved det og bidrage med en kort artikel eller note til dag 0-symposiet. For at deltage skal du have noget relevant på hjerte, hvad enten det har rod i teori eller praksis.

Resumeet skal være kort og præcist, og selve din artikel skal helst være skrevet i et tilgængeligt sprog. De ansvarlige påtager sig at give feedback og sparring. Derefter samles de skriftlige oplæg og publiseres på årets Fastaval.

Til inspiration vil vi gerne høre fra folk der har en holdning til fx det spillederløse scenarie, definitioner, fortællerollespil, virkemidlernes magt, og scenariets særegne karaktertræk i forhold til f.eks. kampagnespil.

Send os et kort og overskuelig resume af din artikel på ca. 10 linjer til os senest d. 12. marts 2006.

Materiale sendes til **al@fastaval.dk**

Scenarier

Fra formeksperimenter til fantasy

Gennem tyve år har Fastaval haft tradition for at præsentere scenarier, der både er nyskabende, gennemarbejdede og underholdende at spille og i år er ingen undtagelse.

I løbet af januar og februar slider over 30 forfattere for at skabe de scenarier, der ligger til grund for de fantastiske spiloplevelser, som Fastaval drejer sig om.

Årets scenariefelt byder på noget for en hver smag. Så uanset om du er til klassisk fantasy eller narrativistiske formeksperimenter, filosofisk tegneserievold eller shakespearsk tragedie, skulle årets program byde på rigeligt med muligheder for at få tilfredsstillet dine lyster.

Rollespil er oplevelser

Selvom man har været på Fastaval mange gange, bliver man gang på gang overrasket over, hvor meget det kræver af ens krop at spille rollespil så mange gange på fire dag. Dette er endnu mere sandt hvis det er ens første Fastaval. Derfor er det vigtigt at kende sine begrænsninger. Det er de færreste, der kan holde til at spille rollespil i alle syv blokke. Så tænk dig om, både for din egen og for dine medspilleres skyld; der er intet der ødelægger et godt scenarie mere end en eller to dødtrætte spillere.

Dobbelt så mange muligheder

Lige som sidste år benytter vi et "dobbeltblokssystem". Det betyder i alt sin enkelthed at hvert scenarie kommer til at køre i to blokke. En gang i en aftenblok og en gang i en dagblok. Det giver en større valgfrihed som spiller, da man ofte gerne vil spille to scenarier, der ligger i samme blok.

Desuden kan man melde sig som spil-leder på et scenarie, selv om det ligger oven i et andet man gerne vil spille. Hvis man er helt pjattet med et scenarie (eventuelt fordi man selv har skrevet det), kan man endda komme til at være spil-leder på det to gange på samme Fastaval.

Alt i alt skulle systemet gerne komme til at give større fleksibilitet og give dig muligheden for at spille præcis de scenarier, der tænder dig mest.

God fornøjelse.

Klaus Meier Olsen og Mikkel Bækgaard,
Scenarieansvarlige

Torsdag dag / Fredag aften

Bag Lyset
Den Brændende Vinds Ild
Dobbelt A
Dragens Dom
Fjendebilleder
Højt under Solen
Krydsild
Shadyvill
Tupelo

Torsdag aften / Lørdag dag

Den Røde Pest
Guernica
Nantonaku Manga
Sort / Hvid
Tre Brødre
Ulfheðnar
Hjemvendt
No Future? (kun torsdag)

Fredag dag / Lørdag aften

Badehotellet
Burgundia
Først blandt ligemænd
Kongemord
Maksimal Entropi
Sidste nat i storbyen
Superheroes 2
Tilbage til Sortsand

Søndag dag

Arken
Drømmen om en konge i gult
Bondemænd og Biavlere
Laaste Døre
Jisei

Scenarie: Bag Lyset

En aften på det gamle bibliotek mødes fire personer. Der bor en kat som ingen ejer. Den gamle dame har 7 lys og 32 æsker tændstikker med sig. Hr. Hvid har kun ét ben med. Poul hedder egentlig slet ikke Poul. Emilie på 11 har tabt sin dukke.

Tragedik og komik, lys og mørke. En gammel dame, en krøbling, en lystløgner og en lille pige. Et bibliotek, en dukke og en kat. Et absurd feel-good drama om den magi man kan finde i det stille mørke, når man indser at lys godt kan være skræmmende.

Periode: Torsdag dag og fredag aften
Forfatter: Tobias Demediuk Bindslet
Genre: Absurd feel-good drama
Antal spillere: 4

Den Brændende Vinds Ild

Ørkenen øst for Bagdad, engang i 1930'erne. En arkæologisk udgravning. En britisk familie. En magisk lampe.

Et scenarie om fattige tæppehandlere, skønne haremskvinder og stolte beduiner. Og om hvordan magiske lamper har det med at ændre mere end man havde forventet.

Et scenarie om en konfliktfyldt familie, som pludselig står ansigt til ansigt med al Orientens mystik. Og hvem er bedre til at fortælle fantastiske historier end en ægte djinn?

Periode: Torsdag dag og fredag aften
Forfattere: Anders Frost Bertelsen/Kristoffer Kjær Jensen
System: Egen spilmekanik
Genre: Drama light (Pulp) /arabisk eventyr
Antal spillere: 4
Spillertyper: Spillere med blik og interesse for den gode historie, og som ikke er bange for ansvar for deres egen oplevelse.

Tobias Demidiuk Bindslet

Tobias er 24 år og læser engelsk og historie på KU. På Viking Con I 2000 vandt hans sci-fi intrigescenarie Blackout spillernes pris for bedste scenarie. I 2004 skrev han eventyrfortællingen Det halve kongerige til Fastaval, der vandt Ottoen for bedste spillermateriale.

Anders Frost Bertelsen og Kristoffer Kjær Jensen

Kristoffer Kjær Jensen og Anders Frost Bertelsen har begge skrevet fem scenarier før dette, flere af dem sammen. De er medlemmer af Absurth og har begge en klar målsætning om at skrive innovative, gennemarbejde scenarier. Kristoffers fokus er traditionelt "den gode historie" mens Anders har fokuseret mere på spilmekanik og interaktivitet, og i dette scenarie forenes disse fokus.

Dobbelt A

”KØR”

En mand i jakkesæt bundet til en stol i et svagt oplyst rum.

”Er.. er den tændt?” fremstammer han og synker en stor klump i halsen.

”JA”

”Jeg… jeg skal overbringe en.. en meddelelse.” Manden bløder fra adskillige flænger i hovedet. Øjnene kigger febrilsk i kameraet.

”VIDERE”

”Der kom.. der kommer et tidspunkt for enhver forfatter, hvor han må kigge på den verden, der er hans, det miljø han bevæger sig i, og beskrive det. Der kommer et tidspunkt, hvor han må skrive et portræt af sin by.”

Manden i jakkesættet synker endnu en gang og kigger bedende i kameraet, mens han tager mod til sig for at sige en sidste strofe.

” 9000 BETON har gjort det... IGEN.”

Stilhed. Manden kigger sig omkring, næsten overrasket over at han klarede det. ”Er jeg færdig nu?”

Stilhed.

”Men jeg gjorde som I sagde! I kan da ikke bare… I lovede.. min familie?”

Stilheden er larmende, men med et tager Fanden fat i manden, der ikke vil finde sig i det mere.

”DE ER SINDSYGE! I SKAL IKKE TRO PÅ DERES LØGNE! AALBORG ER EN LORTEBY! DE ER KORRUPTE HELE BANDEN! STOL IKKE PÅ …”

BLAM BLAM BLAM.

Mandens krop giver tre hurtige ryk, da han bliver ramt i brystkassen.

”CUT.. hehe…”

Som tungmetaller fra tabernes by går vi beton igen og giver dig – 9000BETON II! – Nu med blålyn og møgbeskidte strømere. Dobbelt så blodig, dobbelt så hård og dobbelt så meget dobbelt A

Om Dobbelt A

Dobbelt A er en fuldstændig uafhængig fortsættelse af sidste års 9000 BETON, og er skrevet efter foldescenarieprincippet, dvs. det er skrevet af 8 forfattere, der ikke ved hvad de andre har skrevet, før det er for sent. En ting er dog sikkert – Dobbelt A bliver en ond omgang råk’n rål.

Periode: Torsdag dag og fredag aften

Forfattere: 9000 Beton

System: Systemløst

Genre: Råk’n rål

Antal Spillere: 5

9000 Beton

Forfatterkollektivet 9000 BETON består af en flok utilpassede elementer, der alle vedkender deres kærlighed til RÅK’N RÅL og Aalborg, den gamle havneluder. I 2005 brød de reglerne for, hvad man kan slippe af sted med på en Fastaval. Da kom de med deres syn på Aalborg-amok i scenariet ”9000 BETON”. Derudover er de er komplet utilregnelige.

Dragens Dom

"Jeg synes, vi skal holde os til planen, og bortføre Prinsesse Girana," sagde Odeon og nikkede tilfreds med sig selv og sin plan.

"Jeg ved ikke, om jeg synes, det er så god en ide," Rufus understregede sin tvivl ved at klø sig under hagen. "Helulf bliver ikke glad, når vi fortæller ham om den."

Odeon kiggede ligegyldigt over på den tredje prins. Helulf lå og dovnede i solen og hørte ingenting .

"Det er helt ok, at han ikke synes, det er en fed ide, det er trods alt hans søster, vi vil nakke. Men DU skulle da være den sidste til at stikke halen mellem benene. Du er bagud på point!" sagde Odeon

"Vel er jeg da ej! Jeg har 342," vrissede Rufus, men nu blandede den sorte drage sig i samtalen. Den havde ellers været stille og dybt koncentreret om sit regnskab.

Hvis ikke det var fordi, den netop var en drage, ville det have været nemt at grine af den, som den sad der med fjerpen og alt for små briller på snuden, men en drage, det var den – og den holdt derudover deres skæbne i sine hænder.

"Prins Odeon har ret," sagde den. "Du har kun 287 point. Og du har ikke fået et eneste, siden vi satte ild på en landsby sidste mandag."

Rufus sukkede. "Så må vi hellere stjæle den prinsesse," sagde han.

Pludselig befinder de tre tronarvinger Odeon, Rufus og Helulf sig i en vanvittig konkurrence om, hvem af dem, der er den mest mandige mand. På en rejse ud i verden skal de bevise deres værd overfor den medrejsende dommer. Det gør det hele noget mere besværligt, at dommeren er en drage – og at det er den, der bestemmer reglerne.

Dragens Dom

Scenariet er fantasykomedie og velegnet for spillere, der kender deres klicheer og ikke er bange for at spille dem til kanten – og lidt længere – for at more sig.

Der er et meget simpelt system, som forklares inden spillet, og som gør det muligt både at improvisere og smide nogle terninger.

Periode: Torsdag dag og fredag aften

Forfatter: Mette Finderup

System: Hjemmelavet

Genre: Fantasy/komedie

Spillere: 4–5

Mette Finderup

Mette lever til dagligt af at være journalist, skrive bøger og sælge gode ideer til dem, der vil betale for dem.

Hun skrev sit første scenarie til Fastaval i '92 og er med 'Dragens Dom' vendt tilbage til den lettere genre efter et par år med mere tunge scenarier.

Fjendebilleder

"Lille spejl på væggen dér, hvem er jeg?"

Fra dit tårnvindue stirrer du forvirret på Prinsen på den Hvide Hest. Du havde ventet dig …noget andet. Et sted derude i Mørkeskoven letter en flok krager med en indforstået skræppen og meget skarpe klør. Historien kan begynde sin slutning.

DER

Du har sikret dig at dit sværd er indenfor rækkevidde, og trods den hyggelige stemning, ved du, at der et eller andet alvorligt galt: Du lugter død og drage-ild. Ser sorte skygger skarpt skåret mod en skæbnetung, mørk himmel. Er det nu, du skal være helten?.

VAR

Stilheden brydes af telefonens ildevarslende kimen: Et nyt slag i kampen mod Mørkets Kræfter skal udkæmpes. Dæmoner der skal findes og uskadeliggøres. Verdens Undergang truer. Igen. På vejen møder du en uventet fremmed med et timeglas og en stor, solid le. "Undskyld, kan De sige mig, hvad klokken er slået?"

EN

Dit elskede skib er ramt, og mens du styrter mod den fremmede planet et sted langt under dig, er din eneste tanke underligt nok: "Det her skulle da ikke kunne ske!" Du besvimer, da planetens atmosfære drukner skibets kabine i et uimodståeligt flammehav.

SIDSTE

"De har ret til ikke at udtale Dem" siger Manden med Leen. "De har ret til en advokat. Hvis De ikke har råd til en advokat, vil…" Du har hugget hovedet af ham, inden du får tænkt nærmere over hans besynderlige talestrøm. "Fuck!" siger hans hvide, afkroppede hoved henne fra hjørnet.

GANG

Den enes underholdning er den andens dødssynd i et scenarie, hvor en stor del af handlingen foregår med fuld fart et sted mellem fantasi og virkelighed. Fanget i en kamp mellem underholdningsbranchens store flagskib og ukendte undergravende kræfter udefra. Mistænkt for massemord. Forfulgt og forvirret. For at overleve og bevise din uskyld må du finde frem til Sandheden om dig selv under flere lag af illusioner. Hvis du tør.

"Lille spejl på væggen dér, hvem er jeg?"

Fjendebilleder

I en verden, hvor underholdningsindustrien har fået helt nye og spændende muligheder, sender Fjendebilleder en lille gruppe mennesker ud i en jagt på de sande bagmænd for den frygtelige forbrydelse, de selv er de hovedmistænkte for. Først må de dog – helt bogstaveligt – finde sig selv. Fjendebilleder har det hele – undtagen kedsomhed.

Periode: Torsdag dag og fredag aften

Forfatter: Michael Erik Næsby

System: Basic

Genre: Sience fiction, eventyr, fantasy, noir, gyser

Antal spillere: 5

Michael Erik Næsby

Michael Erik Næsby er en af landets ældste relativt nulevende forholdsvis aktive scenarieforfattere. Af en eller anden grund er han gennem tiden blevet nomineret i både hoved og røv, og har endda fedtet sig til et enkelt par pingviner undervejs i et forfatterskab, der ser ud til at være stort set umuligt at få sat en stopper for.

David Riis / november 2005

Højt Under Solen

Scenen er markedspladsens skafot. En let rystelse går gennem brædderne hver gang en ny komediant træder op. Drøm efter drøm går velvilligt i døden til klapsalver og hujen. Der er flere hvor de kom fra, og ingen kan alligevel huske længere end sig selv. Også dét skal de glemme. Glemme når det er dem selv der bliver til grin.

På bagtæppet kravler komedievognen op ad en snoet bjergsti. Højere og højere. Gennem sne og slud. Trukket af et gammelt øg hvis blinde øjne kun er for syns skyld. Vejen er for længst blevet vane. Masken et sted at hænge hovedet når tanken bliver for tung.

Under tæpper i vognens mørke sidder komedianterne, forviste og forfrosne. Kisten med maskerne er lukket og låst. Nøglen har de stadig. Den skal bruges en sidste gang. Når solen står højest på himlen, og kun skyerne kan bremse deres fald. En forestilling der skal gøre en ende på alle deres forestillinger.

Højt under Solen er en latterkrampe på liv og død i commedia dell'artens ånd og tidsalder. Et sted i alperne mellem Frankrig og Italien forsøger en lille skuespillertrup at gøre sig fri af deres masker og genvinde menneskeligheden.

Krydsild

Kanonild. Masten splintres!

Kieth svinger sig over på fjendeskibet. Bordingen er i gang!

Blod. Død!

Keith kaster sig frem over dækket, mens hans fjender hjælpeløst falder for hans huggert. Han søger den anden kaptajn og finder ham i færd med at kværke en ynkelig bolværksmatros.

"Du får aldrig min ska..." Mere når han ikke at ytre, før hans hoved lander på det tilsølede dæk.

Et piratscenarie, for fem spillere, der lægger op til personintriger og skattejagt. Karakterernes skæbner synes at være viklet uhjælpeligt sammen med den berygtede Lionel Keiths forsvundne skat som dragende knudepunkt.

Krydsild

Periode: Torsdag dag og fredag aften
Genre: Piratscenarie
System: Systemløst
Forfattere: Johanne Wenstrup
og Louise Frellsen

Højt Under Solen

Periode: Torsdag dag og fredag aften

Forfatter: Jacob Schmidt-Madsen

System: Simpel mekanik lånt fra commedia dell'arte

Genre: Drama

Antal spillere: 5 (ingen spilleder)

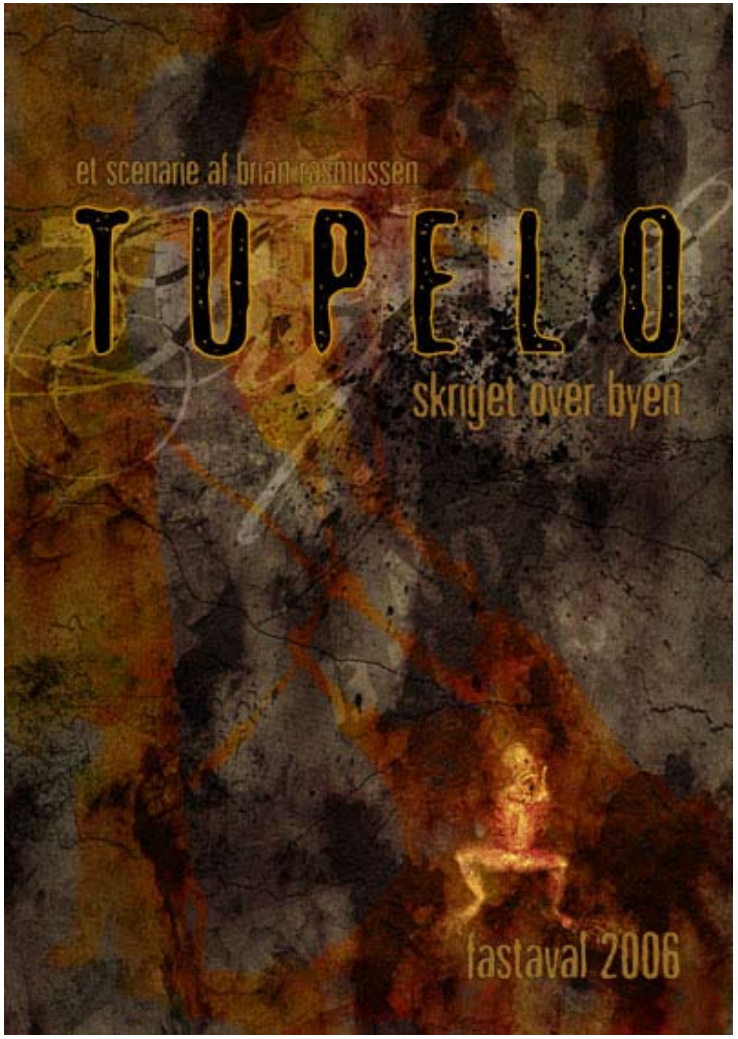
Note: Alle spillere samles indledningsvis til en kort gennemgang af scenariets virkemidler, commedia dell'arten og dens slægtskab med rollespillet.

Jacob Schmidt-Madsen

Jacob Schmidt-Madsen er en ung gammel rotte der har for vane at gnave i rollespillets randområder. Rygter vil vide at han har solgt ud og er blevet spiselig. Dan din egen mening, eller kløjs i de andres.

Johanne Wenstrup og Louise Frellsen

Vi er begge bosat i en af forstæderne til København og går i 1.g på Allerød Gymnasium. Hvad fremtiden angår, har vi ambitioner indenfor henholdsvis det samfundsfaglige og det naturvidenskabelige og drømmer begge om at blive forfattere. Vi mødte hinanden gennem rollespil. På vej hjem fra Fastaval 2005 fløj karakterer og plotlines hen over bordet, og nu debuterer vi på Fastaval 2006.



Tupelo – Skriget over byen

Da sagde Herren: "Sandelig, skriget over byen er stort, og deres synd er såre svar. Derfor vil jeg stige ned og se, om de virkelig har handlet så galt, som det lyder til efter skriget over dem, der har nået mig – derom vil jeg have vished!"

Og Abraham trådte nærmere og sagde: "Vil du virkelig udrydde retfærdige sammen med gudløse? Måske findes der tredive retfærdige i byen; vil du da virkelig udrydde dem og ikke tilgive stedet for de tredive retfærdiges skyld? Det være langt fra dig at handle således: at ihjelslå retfærdige sammen med gudløse, så de retfærdige får samme skæbne som de gudløse – det være langt fra dig! Skulle den, der dømmer hele jorden, ikke selv øve ret?"

Da sagde Herren: "Dersom jeg finder tredive retfærdige i byen, vil jeg for deres skyld tilgive hele stedet!"

Men Abraham tog igen til orde: "Se, jeg har dristet mig til at tale til min Herre, skønt jeg kun er støv og aske! Måske mangler der fem i de tredive retfærdige – vil du da ødelægge hele byen for fems skyld?"

Han svarede: "Jeg vil ikke ødelægge byen, hvis jeg finder femogtyve i den."

Men Abraham blev ved at tale til ham: "Måske findes der tyve i den!"

Han svarede: "Jeg skal ikke gøre det, hvis jeg finder tyve i den."

Men han sagde: "Min Herre må ikke blive vred, men lad mig kun tale denne ene gang endnu; måske findes der blot en i den!"

Han svarede: "For den enes skyld vil jeg lade være at ødelægge den."

Tupelo – Skriget over byen

Tupelo er en dyster fortælling for 4-6 spillere og en spilleder. Historien skabes under forløbet, så holdet skal være forberedt på en hel del improvisation. Rammerne er givet på forhånd, men derfra er fortællingen langt i spillerne og spillederens hænder. Der anvendes et simpelt system til at håndtere konflikter og til at motivere fortællingen. Systemet forklares som optakt til scenariet.

Periode: Torsdag dag og fredag aften

System: Hjemmelavet

Genre: Gammeltestamenteligt drama.

Forfatter: Brian Rasmussen.

Antal spillere: 4-6

Brian Rasmussen

Kendt fra Internet. Tidligere scenarier: Erindringernes manuskript, Ripper og Port Charlotte.

Shadyvill

Et scenarie om gruen ved det værste og bedste i mennesket.

Regnen trommer mod ruden, mens du sidder i dine egne tanker, og den gamle bus snor sig igennem det mørke landskab. Dine tanker driver tilbage til de sidste dages begivenheder. Helvede på MCUU er over, men konflikten inden i dig brænder stærkere end nogensinde. Det er med et splittet sind, du vender tilbage til Shadyvill.

Fire unge vender tilbage til deres hjemby efter et ophold på det berygtede Morrys Center for Utilpassede Unge. Glade over at være sluppet fri, er de uvidende på vej ind i et nyt og helt anderledes helvede.

"Jeg overlever ikke, jeg overlever ikke," hører du dig selv mumle – hvad er det der sker?

Shadyvill er et klassisk horrorscenarie, inspireret af H. P. Loftcrafts værker, men hvor hans kosmiske dommedags horror i stedet er fokuseret ned på det personlige plan. Centralt i scenariet er en ekstrem splittelse mellem det gode og det onde. Shadyvill er fanget i en total polarisering af nat og dag, af himmel og helvede. En splittelse der gennemsyrer alt fra Shadyvills borgere til spillernes personligheder.

Øjenvidner #5: Hjemvendt

"Jeg vil være hvor jeg ikke er

Jeg søger et sted jeg ikke ved

Jeg vil ud

Jeg vil væk

Jeg vil hjem

og tilbage igen:

Ud. Væk. Hjem

Tilbage igen."

– Peter H. Olesen; Jeg vil være hvor jeg ikke er.

Fortællingen om unge Simon, der flytter fra Ærø i det sydfynske øhav, til provinsbyen Svendborg på Fyn, blot en færge væk. Hans kamp for at etablere sig. Hans kamp for at finde hjem. Et rollespil. Et event. En oplevelsesrig udfordring for aktive spillere. Om at nedbryde grænser, og finde lysten til at tage fat.

En oplevelse på 1 - 3 timer. En fortælling om at finde hjem. En let spilmekanik som søger at samle spilgruppen til én søgende enhed i opførelsen af fiktionen. For potente spillere, og spilledere med batterier i blodet.

Shadyvill

Periode: Torsdag dag og fredag aften

Titel: Shadyvill

Forfatter: Simon James Pettitt

Genre: Horror/investigation/psykologisk thriller

System: Call of Cthulhu d/100 (oldstyle), regelkundskab ikke nødvendigt

Antal spillere: 4

Simon James Pettitt

Simon er Journaliststuderende på praktik. Jeg er nok en rollespiller af den gamle type, hvor fokus ligger på spænding og den fede oplevelse. Det vigtigste for mig er, at spillerne og spillerlederen har indflydelse på scenariet. Du skal selv kunne bestemme, om det skal være psykologisk thriller, investigation eller rent ud horror.

Øjenvidner #5: Hjemvendt

Periode: Torsdag aften og lørdag dag

Forfatter: Sigurd Buch Kristensen

System: Systemløst med let spilmekanik

Genre: Drama

Antal spillere: 4

Den Røde Pest

En historie om en belejret by, hvor en frygtelig sygdom raser. Om den sidste skæbnesvangre nat, før det endelige angreb. Om heltemod fra fem soldater, for hvem tiden er ved at løbe ud. Om at sætte venskab højere end troskab. Om at se Kaos i øjnene og svinge sit sværd.

Et Warhammer-scenarie af Lars Kaos Andresen

Fra den høje bymur talte Adelmo lysene fra bålene i det mørke landskab foran sig. Bag ham, inde fra byen, kunne han svagt høre præstindernes aftenbøn til de døde. Han længtes efter selv at knæle på den sorte, kolde marmor i templet, men han tvivlede på, at Morr havde tid til at høre ham. Dødsguden havde travlt. Selv om det var 58 dage siden sidste angreb, gjorde Den Røde Pest sit beskidte arbejde i byen. Alle frygtede at blive en af dem, der blødte fra øjnene, ørene og det, der var værre.

Adelmo hørte skridt på trappen op til den øverste etage på muren, og døren til det ottende vagttårn gik op.

"Det er koldt i nat," sagde en stemme bag ham.

Han nikkede og vendte sig mod Wolfgang. Hans blik fæstnede sig på Wolfgangs hoved.

"For fanden da Wolfgang. Selv om du kommer fra Imperiet, klæder du dig værre end pyntesyge Tileanske prinser," sagde Adelmo og vendte blikket tilbage ud over fjendens lejr. Han lod, uden at tænke over det, igen hænderne glide over de kolde ru sten.

"Min hat?," sagde Wolfgang. "Synes du at påfuglefjer er for meget?".

Adelmo rystede på hovedet. Han begyndte igen at tælle bålene fra fjendens lejr. Han bemærkede en klynge på fem store bål. Selv i mørket kendte han placeringen. Det var der, floden slog et stort sving og skabte en fin strand. Indtil for seks måneder siden, havde der stået en lille olivenlund. Kaoshæren havde for længst fældet træerne og brændt den nærliggende gård.

"Jeg tror, der sker et eller andet," sagde Adelmo og pegede ud på sletten, hvor små prikker bevægede sig.

Wolfgang smed hatten fra sig, og tog sin kikkert frem. Han studerede de mange små lys.

"Du har ret. Det ser sgu ud som om, de er på vej væk," sagde Wolfgang og smilede lidt forundret.

Adelmo kneb øjnene sammen og sukkede. "De er ikke på vej væk. De er på vej".

Om scenariet

Den Røde Pest er et alvorligt fantasyscenarie, der lugter tungt af horror. Kaos er på færde, og det kræver både mod, beslutsomhed og omtanke at komme levende gennem natten før det endelige angreb på byens mure.

Scenariet vil tiltale fans af low-fantasy og spillere, som kan lide at rulle en terning, uden der kommer til at gå system-nusseri i den. Der er styr på reglerne, men der er ikke fokus på dem. Til gengæld er du død, når du ikke har flere wounds eller fate points!

Den Røde Pest

Den Røde Pest er et episk og klassisk Warhammer-eventyr til fem spillere og en spilleder. Det kræver ingen særlig viden eller regelkundskaber at spille eller køre som spilleder.

Periode: Torsdag aften og lørdag dag

Genre: Fantasy	Forventet tid: 5-6 timer
System: Warhammer	Regelkundskab: Nej
Antal spillere: 5	Forfatter: Lars Andresen

Lars Andresen

Lars Andresen var opvasker, da han skrev sit første scenarie til Fastaval i 1994. I dag er han redaktionschef på et magasinforlag i København, men skriver stadig klassisk opbyggede karakterdrevne scenarier, der taler til spillernes følelser. Det er i tidens løb blevet til 10 scenarier til Fastaval.

Nantonaku Manga

Når jeg tænker tilbage på dengang i Waruiken, er det børnene jeg tænker på. Vi var måske selv børn, men sådan så vi det ikke.

Dagene skulle bare overstås, og om natten for vi som ånder over byens tage – optaget af noget større.

Selv om vi var lukket inde på børnehjemmet bag hegnet, selv om vores sweaters havde endnu større huller end deres, så var det kun dem, der var børnene – vi var helte!

Hvis soldater fra besættelsesstyrkerne kom igennem gaden og delte boblegummi ud til højre og venstre, så de nok kun børnene som store umættelige øjne. De var et hav af håbløshed og armod.

Men selv om vi var endnu fattigere og endnu mere sultne end de sammenstimlede børn ude på vejen, følte vi noget helt andet, når vi så dem fra vores arbejde i køkkenhaven.

Børnene så nogle uforståeligt høje og lyse, uopnåeligt rige fremmede. Vi så det næste mulige offer for den onde Tatakas planer eller et par af de menige i den næste gruppe militærpoliti, der i uvidenhed ville komme til at jagte os gennem byens gader.

Vi var små, og vi var prisgivet de voksne; men vi var ikke børn.

Nantonaku Manga handler om fire børnehjemsbørn med særlige åndelige kræfter. Om dagen lever de et dybt forarmet liv, men om natten kæmper de som åndevæsener for at beskytte den by og det samfund de er en del af.

Manga der rummer forfædrenes kampkunst. Oni, der huser klippens kraft og udholdenhed. Kirin, der kan flyve i vinden og udstråle sin godhed. Og Angeru, der kan svinge sin retfærdighed som et sværd imod ondskaben.

Nantonaku Manga finder sted i Japan i 1950 i Waruiken, en nondeskript bydel mellem Tokyo og Yokohama. Nantonaku Manga finder også sted i en tegneserie – og begge universers regler gælder.

Scenariet spilles systemløst på nær kampsituationer. I tilfælde af kamp benyttes ichi-ni-san-systemet, der ikke kræver forudgående regelkendskab, men en del forskellige terninger. Nantonaku Manga er tredje del af Nippontrilogien, der omhandler myter om Japan. Der er ingen krav om kendskab til del et og to.

Nantonaku Manga

Nantonaku Manga er et action-drama sat i en kombineret historisk og tegneseriesetting. Tiden er 1950 og landet er Japan, men dele af scenariet spilles som børnehjemsbørn og dele som superhelte. Det er en blandet fornøjelse. Under alle omstændigheder er det en historie med en tydelig og kraftig streg, hvor gallanteri og heltemod skifter med sorg og forurettigelse.

Medbring terninger af alle typer til kampsekvenserne.

Periode: Torsdag aften og lørdag dag

Forfatter: Malik Hyltoft

Genre: Action / Drama / Manga

Antal spillere: 4

System: Nej, men husk terninger

Malik Hyltoft

Malik er en af dansk rollespils gamle drenge. Medstifter af Fasta og Fastaval og aktiv con-scenarie forfatter siden Spiltræf 1 i 1984. Han er medforfatter til de to danske rollespilssystemer Viking og Fusion og meddesigner på Mafia.

Med Nantonaku Manga afslutter Malik, der er uddannet i japansk ved Århus Universitet (og gerne vil have hævn), sin Nippontrilogi, hvori han behandler nogle af de myter vesterlændinge har skabt om Japan.

Sort / Hvid

BANG! Jeg sagde fucking BANG!

Den moderne hvide cowboy går ned igennem hovedgaden, imens eksplosionerne sprænger banker og pengeinstitutter til højre og venstre.

Smukke hvide stjerner imod en sort himmel.

BANG!

Den store sorte betjent rammer hoveddøren, som giver efter. Hvidt lys omslutter ham et kort øjeblik.

Et øjeblik står en sort kontur imod en hvid firkant.

BANG!

Den elegante hvide dronning danser ind og ud imellem de sorte jakkesæt. De vil alle have hende, og hun ved det.

Et koldt hvidt lagen på en varm sort drømmeseng.

BANG!

Den spinkle sorte punker tager imod, det er hans job. De er for mange og for stærke, men de andre kommer snart. Han kan høre dem nu. Så kan han godt gå ned.

En sort silhuet ligger på flisen under gadelygtens hvide lyskegle.

BANG!

Den dansende hvide tårnspringer hopper fra tag til tag. Over den grå by, over de ligegyldigheder, der samler sig dernede i den kedelige grå grød.

En hvid skygge imod den sorte himmel.

Bag et gammelt gulligbrunt opslag på Sankt Maria-kirken gemmer det grønbrune træ og skønheden sig.

Med en skrift der engang var sort, står der på opslaget:

Lørdag formiddag kl. 9-11: møde i støttegruppen for personer med sort-hvid farveblindhed.
Gruppen står selv for kaffe og evt. kage.

Kontakt: Ludwig på 225-73044 eller mød op.

Sort / Hvid

Scenariet er en kavalkade ud i fuldblods action, som det ellers kun findes i de farlige tegneserier fra under disken i den lokale Comix. På trods af det har Sort/hvid dog også en filosofisk overbygning.

Fortællerelementer, bipersonsrollespil og et narrativt terningesystem indgår i scenarieoplæget, men kan bruges efter forgodtbefindende.

Periode: Torsdag aften og Lørdag dag

Forfatter: Johannes Busted Larsen

Antal: 1 spilleder og 5 spillere

System: Voldsmonopol (hjemmebixet)

Genre: Dannelsesfortælling med knald i

Johannes Busted Larsen

Johs er en glad dreng, med krummer i. Han er Aalborgenser, og i hans fritid læser han suppleringsfag i litteraturhistorie fra hovedfaget filosofi. Ligegyldigt hvad han påstår, har Johs aldrig deltaget aktivt i en gadekamp. Johs er også en del af forfattergruppen 9000beton.

Tre Brødre

Hjem kære hjem, tja det var vel sandt for nogen. For ham var det en forbandelse der hvilede over hans liv. Hans mænd talte altid om hvad de ville gøre når de havde tjent nok penge og kunne opgive livet som lejesoldat. Købe et landsted eller en kro, slå sig ned og få en familie. For ham var det omvendt han havde opgivet det liv, var blevet lejesoldat og havde prøvet at komme så langt væk fra hjemme som muligt. Men nu var han her igen, Han kiggede op på sit fødested, i skumringen med regnen silende ned virkede slottet ikke specielt indbydende, Dets siluet på toppen af bakken lyst op bagfra af et underligt gult skær.

”Op med humøret brormand!”

Wilhelm kom ridende op på siden af ham,

”Så slemt bliver det heller ikke, jeg er sikker på Sigmund bliver glad for at se dig igen, det er trods alt så længe siden nu ikke?”

”Du er trods alt hans bror og før eller siden bliver i nødt til at snakke sammen igen.”

”He, og hvis det er han stadig er sur har du hele dit lejekompani du kan gemme dig bagved ikke?”

Han kiggede surt på sin storebror, hans munterhed smittede ikke af. Men det var måske på tide at få lagt fortiden bag sig, hvem ved, måske kunne det endda være at han kunne få sit hjem tilbage.

”Baah Wilhelm, det er nemt nok at gøre nar, men det her var din ide, så det kan være jeg gemmer mig bagved dig istedet, så kan vi se hvor meget jeres tvillingebånd kan holde til!”

”Så så brormand, nu ikke så muggen, når dig og dine mænd har fået hakket jer igennem de udøde kan i tage afsted når som helst, hvis det er, er det højst et par dage vi snakker om, så kan du stikke af igen ikke?”

Han fnyste og red op for enden af kolonnen, tja et par dage, og så videre igen. Det var ikke de udøde han var bange for, dem havde han kæmpet imod utallige gange, det var familiegenforeningen der bekymrede ham.

Tre Brødre

Scenariet er en hyldest til Shakespeares tragedier, sat i Warhammer verdenens dystre skueplads. Det er et Intrige-scenarie efter alle kunstens regler og en god historie oveni, lavet til folk der kan værdsætte en god svinestreg.

Periode: Torsdag aften og lørdag dag
Antal Spillere: 5
Forfatter: Stefan Lægteskov
System: Warhammer FRP 2

Stefan Lægteskov

Stefan Lægteskov, 26, gift og med børn. Det eneste fritid jeg har er i fantasien verden, til gengæld er jeg der så også så meget som muligt.

Jeg har spillet rollespil i alt for lang tid, taget på con’er og været spilleder, men det er først nu jeg har fået mig taget sammen til at få et af mine scenarier skrevet ned og gjort i stand.

rollespil: tor. aften / lør. dag

Ulfheðnar

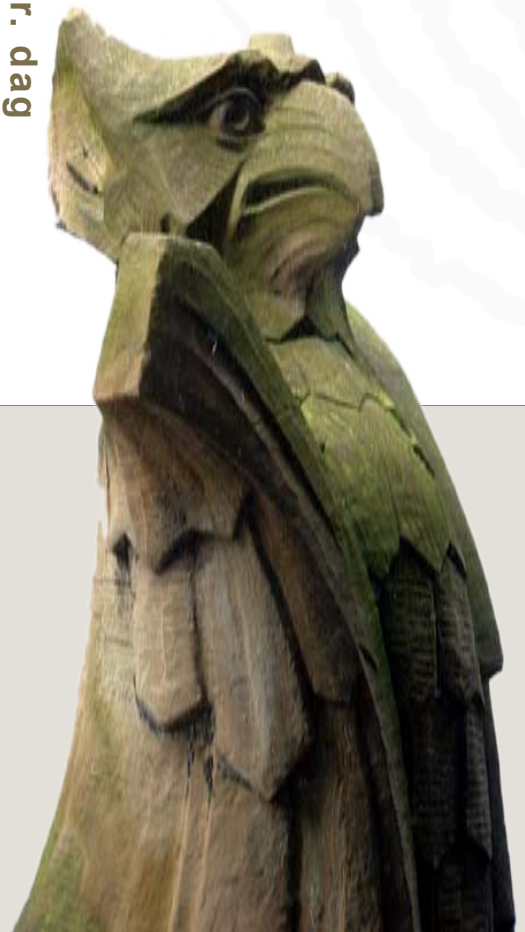
Allerede før Atle er vågen, ved han at noget er galt. Hans hånd kryber mod sværdet, som er stukket i rullen under hans hoved. Iskold slud falder tungt på hans ansigt fra en sort himmel. Stanken af osende kævler stikker i næseborene. Ilden, som aldrig må lades alene, er gået ud.

Hjertet slår tungere for hver slag. Spyttet forsvinder fra hans mund. De første tynde tråde af ophidselse brænder gennem hans kolde krop. Muskler dirrer. Han er klar. Ruller rundt og kommer på benene i ét nu, trækker klingen i en bue rundt om sig selv, springer væk. Stopper brat. Stirrer blindt ud i mørket med hævet sværd. Intet. Igen.

Han sætter sig tungt på soveskindet, stirrer mod skovkanten, der knapt kan skelnes i mørket. Lader sværdet hvile på knæene. Kampiveren i hans blod trækker modvilligt bort, og lader den farlige træthed i sit sted. Regnen trækker gennem skind, læder og uld, suger varmen ud af knoglerne, mens timerne går. Der bliver ikke mere søvn i nat. De er her.

I morgengryet finder de Hallfred, som passede bålene. Det, der er tilbage, brænder de, og strøer asken ud i mudderet ved skovens kant. Mændenes øjne følger dem, hvor de går og står. Angsten gror i tavsheden, som dagen går på hæld, men stadig siger Atle og hans brødre intet. Fjenden venter tålmodigt mellem vinternøgne træer.

I en mudret lysning højt mod nord holder resterne af en navnkundig bersærkerhird stand. Meget ære og gods er blevet dem lovet, hvis de kan dræbe fjenden, der plager området. Men et hurtigt greb om ære er blevet til fire lange vintre. Fjenden er mere end menneske. Mændene er angste. Modet er slidt og armen er blevet tung, og den afgørende kamp som alle længes efter, vil ikke komme. Dette er historien om den sidste nat.



Ulfheðnar

Periode: Torsdag aften og Lørdag dag

Forfatter: Alex K. Uth.

Spillere: 5

System: Få og nemme hjemmebagte regler

Genre: Vikingesaga under huden

Dette scenarie henvender sig til spillere, der kan lide tung stemning, fortællepassager, non-action og ekstremt karakterfokuseret rollespil.

Alex Uth

Alex er en gammel rotte i Fastaval-regi. Hun holder af simple historier, der kredser om dét at vælge, og er for doven til historisk korrekthed eller regelsæt.

Andrea Jørgensen

Andrea Jørgensen har tidligere været arrangør i den hedengangne liveforening DEF42, ligesom hun bl.a. har stået for fængselsscenariet Yorktown. Dette er første gang, Andrea laver et livescenarie til Fastaval.

No future?

De skutter sig der i halvmørket. Udenfor kaster gadelygternes kunstige lys grimme skygger på betonbygningerne, mens

… skrig er udspændt mellem husene i den hæslige by. Menneskene er skygger af fabrikkerne og kontorerne.

Dette er deres oprør. Deres kamp mod systemet og håbløsheden, som truer med at opløse samfundet og tvinge fællesskabet i knæ. De er blandt de få, der endnu ikke har givet op, selvom systemet truer med at knuse dem.

Fragmenter af en endnu fri bevidsthed hænger som en tåge i luften kun gennemlyst af neonøjnene.

Men som de sidder der, ligner de ikke de revolutionære frihedskæmpere, som de gerne ser sig selv. De ligner mest af helt almindelige unge. Unge med helt almindelige drømme. Unge, der frygter fremtiden og det ansvar, de snart må tage.

Gennem gaderne flakser anskudte drømme med vinger som vimpler af visnende blade.

Guernica

Spanien 1937. Borgerkrigen raser på andet år. Fascismen mod Kommunismen.

Nabo mod nabo. Begge sider modtager våben og frivillige fra hele Europa. Landet er et kaos af fronter og fraktioner.

Midt i krigens virvar forelsker den idealistiske frivillige Marc og den jordbundne bondesoldat Santiago sig i begge i den smukke revolutionære Maria. Drømmen om et frit Spanien forener dem alle; men før eller siden vil enten kærligheden eller krigen skille dem ad.

Guernica følger deres rejse gennem det krigshærgede land, deres komplicerede kærlighedsforhold og deres tvivl, når deres drømme møder virkeligheden.

Guernica er en episk fortælling om kærlighed og venskab under den spanske borgerkrig.

Scenariet er konstrueret således at der både er mulighed for at fordybe sig i karakterernes interne konflikter og for at arbejde for at skabe en fælles fortælling.

Periode: Torsdag aften og lørdag dag
Forfatter: Klaus Meier Olsen
Genre: Episk drama
Spillere: 5 spillere
System: Systemløst

No Future?

Vi skriver 1986 – slutningen af punkens storhedstid. En gruppe unge har besat en bygning i København, og de ved, at dette er deres sidste aften på stedet, for i morgen stormer politiet bygningen. Frustrationen er tydelig hos den lille flok. De seneste husbesættelser er gået galt, og interne stridigheder ulmer under overfladen. De befinder sig i en brydningstid – ikke alene for punkmiljøet, men også for deres egne drømme og håb.

Periode: Torsdag aften

Forfatter og arrangør: Andrea Jørgensen

Antal spillere: 10-12 personer

System: Systemløst live

Genre: Stemning/intrige/diskussion

Pris: 40 kr

Klaus Meier Olsen

Nogen siger at Klaus er arrogant. Andre at han er drama queen. Og andre igen at han er voldsomt prætentiøs. Faktum er, at han har skrevet flere vidt forskellige scenarier, der både dyrker den gode historie og den eksperimenterende form. Af meritter kan nævnes Et Lystspil, Slackers og Unik. I år er Klaus mindre artsy end længe og lægger fokus på en højspændt episk fortælling om krig og kærlighed.

Sidste Nat i Storbyen

Da Carsten kom op fra undergrundsbanen var regnen stilnet til en let støvregn. Han skuttede sig og begav sig ud på gaden. Der var heldigvis ikke langt hen til Carl. De andre var der sikkert allerede, men det var nu ikke Carstens fejl, at han var sent på den. I disse tider kunne man bare ikke regne med, at togene gik til tiden.

Det tog ikke mere end ti minutter, før Carsten nåede den rigtige gade. Det var en ældre del af byen, som ikke lå langt fra havnen. Kort efter stod han så ved huset, men kunne se at de andre var forsamlet i garagen.

Der stod de så. De gamle venner. Dem som han havde blødt for. Dem som havde blødt for ham. De eneste som kendte verden som han selv.

Børge var næsten ikke til at kende. Han havde faktisk taget en smule på, men så i det hele taget ikke frisk ud. Den effekt kunne alderen have, men det kunne nu sagtens være dette forbandede kolde efterårs vejr. Han smilede dog friskt til de andre. Det muntre sind var der i hvert fald.

Niels var omvendt blevet tyndere med årene. Der var ikke meget hår tilbage, men det klædte ham faktisk. Niels var tydeligvis lige kommet fra hans arbejde. Han havde altid været en arbejdsnarkoman, men hvad gør det når man nu arbejder med det man har talent for? Niels var en dygtig smed. Han havde aldrig lavet andet. Nå, ja. Næsten ikke andet...

Carl lignede sig selv. Ok. Så håret var blevet gråt, men han var stadig en stor og kompakt mand. Og han røg stadig disse infame cigarer. Visse folk ændrede sig tilsyneladende aldrig, men Carsten kunne da have lov til at håbe i Carls tilfælde.

Den sidste mand havde Carsten allerede mødt for få år siden. Frederik var stadig høj, tynd og havde stadig dette rolige blik, som han ellers ikke havde haft da de alle havde været unge. Dengang havde han været en mand, som ikke kunne leve med den forfærdelige viden han havde. Han havde drukket for at glemmet de uhyggelige væsener, som huserede i Storbyen.

Carsten smilede. Hun kunne stadig huske hans overraskelse, da han opdagede at Frederik var blevet præst og at det var ham, som skulle konfirmere Karina. Smilet forsvandt. Karina. Her var jo årsagen til at de atter engang var forsamlet. Karina var forsvundet og Carsten havde brug for hans venner til at finde hans barnebarn. Kun med deres hjælp kunne han finde hende.

Han tøvede et øjeblik, men så gik Carsten over vejen og ind til de andre, for at bede dem om hjælp. Om en sidste nat i Storbyen...

Sidste Nat i Storbyen

En efterårsaften mødes gamle venner, efter mange års adskillelse. De havde engang jaget de monstre som huserede i Storbyens natteliv, men var gået hver til sit. Nu er der atter problemer og gamle uenigheder må lægges til side. En sidste nat i Storbyen er nødvendig for at redde et liv.

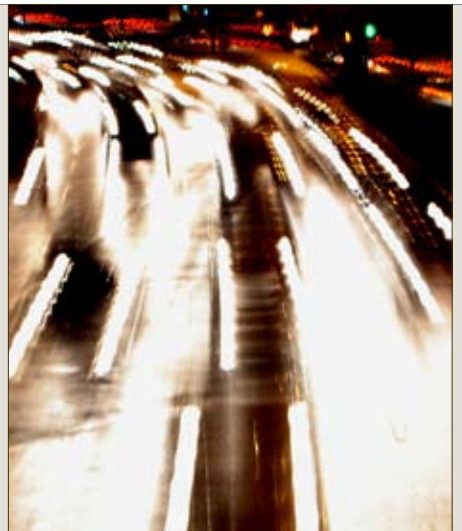
Periode: Fredag dag og lørdag aften

Forfatter: Kim Mikkelsen

Antal spillere: 5

System: World of Darkness

Genre: Action / Investigation / Horror



Hvornår: Fredag dag og lørdag aften
Forfatter: Frederik Berg Olsen
Genre: Komedie
System: Intet
Antal Spillere: 4

Først Blandt Ligemænd

Gaius Livius kommer løbende igennem Roms tætpakkede gader. Senatorer og soldater, slaver og sælgere kigger bekymret efter ham. Det er bestemt ikke hver dag, man ser en tidligere konsul løbe i Romerrigets stolte hovedstad. Et syn der kun kan betyde svære tider. Stilheden er trykkende. Alle familiemedlemmerne kigger lamslåede på hinanden.

"Vi kan ikke støtte ham længere. Det er uromersk! Det går galt!"

"Kærer fader, kan du ikke se det… Han vil ødelægge republikken!"

Den gamle familiefader tager en dyb indånding og læner sig langsomt fremad, mens hans øjne hviler på den kvinde, han desværre har giftet sig med og den elendige søn, hun har født ham. Langsomt, men bestemt kommer ordene ud af hans mund.

"Jeg lader mig ikke PRESSE!"

En anden familiefader prikker forsigtigt i den døde fugl for at tage varsler. Da han undersøger leveren og hjertet, kan han ikke undgå at høre larmen udenfor. Varslerne og gadens lyde taler det samme sprog – uvejret kommer, og hans familie står midt i orkanens øje.

Først blandt ligemænd handler om Rom og to familier, der i vanviddet i republikkens sidste dage først kæmper for at finde mening i galskaben – og siden bare for at overleve.

Badehotellet

Badehotellet er en komedie der følger forfaldet på et smukt gammelt dansk badehotel. Forvent forviklinger, fortalelser og spillere der tør være pinlige. For en spilleder og 4 spillere.

Se mere på badehotellet.naturalbornholmers.dk

Først Blandt Ligemænd

Periode: Fredag dag og lørdag aften

Forfatter: Peter Dalby

Antal spillere: 5

System: Systemløst

Genre: Historisk drama

Peter Dalby

Jeg mener, at rollespil handler om at finde den gode oplevelse, som samtidig vækker eftertanke. Jeg er stærk tilhænger af karakterrollespil og historiedrevet plot, hvor spillerne selv har indflydelse på handlingen. Til dagligt læser jeg Statskundskab på Københavns Universitet. Først blandt ligemænd er mit debutscenarie

Kongemord

Tragedien om Cameron I

Skotland for mange, mange år siden …

Hede, torden og lynild indrammer tre hekse.

”Når skal vi tre ses på ny, i regn, ved lyn, under tordensky?” gnækker den første.

”Efter oprørslarm og brag, efter sejr og nederlag!” vrisser den anden.

”Førend sol går ned i dag!” råber den tredje.

”I dag, i dag, på heden her. Skal vi skæbnen møde der!” skriger de tre i kor.

”Jeg kommer, Gråmis!”

”Hør, Tudse kalder!”

”Smukt er stygt, og stygt er smukt!”

Dybt i mørket på sin store borg sidder den skotske konge. Han er er angst og ræd for fjenders komme. Oprør, tronranere og onde væsner ønsker magten højere end han. Han har landsforvist sin ældste søn, og sidder nu ensom tilbage med sin tavse dronning.

Den yngste søn er i krig, men er på vej tilbage. Hans kone venter ængsteligt på nyt fra fronten. Et fjernt oprør er endelig slået ned. Med hjem bringer prinsen en ny fjende. En krigsherre, der nok i den sorteste stund forsvarede fanen, men kongen ved, at han begærer tronen i allerdybest sit sorte hjerte.

”Hør, tiden er inde,” råber den ene heks.

”Kongemagten er til strid,” hvisker den anden.

”Kun én, kun én, kan kronen bære,” skriger den tredje.

”Lad striden stå, lad blodet flyde!” brøler de i kor.

En tragedie sat på skotske hede. Et kongespil og et personligt magtopgør. Et dystert drama frit efter Shakespeares store tragedier.

Kongemord

Kongemord er en højspændt tragedie, inspireret af William Shakespeare. En vanvittig konge ser forrædere overalt, og hans galskab bringer riget og kongemagten i knæ.

Et scenarie du ikke kan vinde, men kun kan tabe. Klassisk intrigespil møder moderne kneb som bipersonsrollespil, fortælleelementer og lejlighedsvis spilmekanik.

Periode: Fredag dag og lørdag aften

Forfatter: Mikkel Bækgaard

Genre: Tragedie, drama

System: Systemløst

Antal spillere: 5

Mikkel Bækgaard

Mikkel har i de senere år etableret som dansk rollespils følelsesdronning numero uno. Han har høstet priser for scenarier som ”Chiaroscuro”, ”Svanevang” og ”A Day in the Life”, der alle har et kraftigt fokus på karakterernes følelses- og kærlighedsliv. Med årets scenarie fjerner han sig fra dagligdagens realisme og vender sig mod mytens mørke.

BURGUNDIA

”Kongen er død, ingen konge leve!” Koret skreg sig hæst. Tørre struber i den bornholmske sommer. Luften fyldt af salt, slynget op af bølgerne. De river af øen. Højen stod på gloende pæle. Liget af Ellerstinger blev stedt til hvile. Han havde ingen arvinger. Han har ingen arvinger?

I år 556 sluttede den underjordiske sagnkonge, Ellerstingers, regeringstid. Han blev dræbt i slaget ved Sorte Muld. Han og fjendens hær blev forvandlet til guldgubberne.

Slaget stod mod en fraktion af fanatiske underjordiske. De havde imod alle traditioner, troet på de underjordiskes ret til alene at bebo Bornholm. Aldrig før eller siden har øen set så stærk en magi. Ingen overlevende. Kun flager af guld, som sne over pløjemarken, blot et skær af storhed.

En præst frem for menigheden. Han fortalte dem om profetien. ”I fremtiden skal der fødes tvillinger. En af dem skal være Ellerstingers arvtagers fader. Stilhed.

Hvordan venter man på fremtiden? Ilden i pælene døde hen, der blev dødt omkring højen. ”Det Ellerstinger bekæmpede vil vågne med den ene af tvillingeprinserne. Præstens sidste ord.

I dag lever de almindelige underjordiske for sig selv, usynlige for menneskene. Deres liv er helliget dekadencen, det magelige. De bruger kun magien til at forsøde deres liv, til at pacificere deres børn, indtil de er gamle nok til at deltage i det evige ædegilde. Kun ganske få holder fast ved de gamle former. En præst og hans lille menighed, forsøger at holde øen i live. De kender til sagernes rette sammenhæng. De ved tvillingeprinserne er født, at de fanatiske underjordiske har samlet sig igen for endnu engang at forsøge at overtage øen.

Efter Ellerstingers død lagde trolden Bobbarækus sig til at sove. Han havde mistet en ven, og han, sønnen af Øen, var sorgfuld. Hans sidste handling var at gemme Ellerstingers sværd i Ekkodalen. Skriget fra den dødende konge lyder stadig fra granitten.

Bobbarækus er vågen igen. Han er stadig sorgfuld. Han skal vælge, om han vil blande sig i de underjordiskes affærer. Han er bange for at miste igen. Han ved, at blander han sig, må han endnu en gang knytte bånd til en, der nemt dør.

Selve øen er ved at vågne igen, men, ligesom Bobbarækus, er den tøvende. Magien vokser sig stærkere. De gamle kæmper har store langsomme hjerter.

Fra Ellerstingers slægt er kun en tilbage. En pige, der når tiden er inde, bliver kvinde, mor til kongens arving. Elvira kender sin skæbne. Hun bor blandt de fede og magelig underjordiske, hun venter på sin prins, men hun vil ikke finde sig i tingenes tilstand. Hun vælger side, drager ud for selv at øve indflydelse på det, der skal til at ske.

Periode: Fredag dag + lørdag aften

OM SCENARIET

Burgundia er et eventyr for fire spillere. De får lov at opleve den bornholmske mytologi udfolde sig med fortællingen. Scenariet er styret af spilmekanismer, men lægger op til rollespil, der kræver både indlevelse og evnen til at håndtere den magt man gradvist opnår over fortællingen.

OM FORFATTEREN

Dennis Gade Kofod f. 1976

Uddannet fra Forfatterskolen 2004

Debuterede i 2005 med den anmelderroste roman ‘Anskudte Dyr’ på forlaget *Anblik*.

Dennis debuterede med scenariet *Hjemve* i 1996 og har siden skrevet scenarierne *Ave Adam*, *Høst* , *Løsningsmodel uden titel* og *Straks vinden har lagt sig, hvisker ingen hans navn.*

Del af forfatterkollektivet Natural Born Holmers

Superheroes™ 2

SuperheroesTM (1) vandt i 2005 både ottoen for bedste virkemidler og ottoen for bedste formidling.

Hele Danmarks superhelte er tilbage. Efter den nervepirrende konfrontation med de såkaldte Fremtidens Helte står Superheroes™ nu klar til en ny sæson, hvor de igen vil kæmpe den menige danskers sag mod kriminalitet og korruption.

Rengøringskonen hed Ceran Hikmet. Hun fik sine 15 minutters berømmelse på TV 2, da hun opdagede liget i en kloakskakt i Kødbyen. Selv om de fem klumper var rullet ind i dobbelte lag presenning, havde den tidlige forårsvarme skabt en stank, der var usædvanlig selv i de omgivelser.

I år er det dobbelt så super på TV6. Næsten 10.000 danskere har meldt sig til kapløbet om at blive den nye Superhero™, du kan følge deres vej til målet hver torsdag, når TV6 sender Superheroes™ Aspiranterne. Kun den bedste overlever!

De indledende undersøgelser af liget afslørede rebmærker på håndled og ankler samt et ujævnt mønster af læderinger på resten af kroppen, sandsynligvis fra en pisk eller et lignende redskab. Det tog lidt tid, før det endeligt kunne bekræftes, at liget var af en kvinde. Inden da havde Ekstra Bladet for længst skreget spekulationer om en sexgal seriemorder ud på forsiden.

Glæd dig til den nye sæson: 2013 byder på nye, lækre Superhero™ -kostumer, højspændt action og kontant retfærdighed. Husk også at få et Superheroes™ -værdimærke, når du køber din Domino's Super Pizza.

Formiddagsbladene gik for alvor i overdrive, da de et par dage senere opdagede, at politiet viste Superheroes™ rundt i Kødbyen. For hvilken sexgalning kunne være farlig nok, til at det var nødvendigt at sende Mr. Right, Felicia, Omega og Hotshot efter ham?

Følg med hver mandag på TV6 – Danmarks superkanal.

Superheroes™ 2

Superheroes 2 er en selvstændig fortsættelse af Superheroes fra Fastaval 2005. Det handler som etteren om medieskabte superhelte i en nær fremtid. Scenariet kombinerer dyderne fra det klassiske plot-baserede scenarie med spændende spilpersoner, der giver masser af muligheder for rollespil, ikke mindst mellem spillerne.

Scenariet bruger en light-version af Mutants & Masterminds 2nd Edition, som er baseret på D20-reglerne. Regelkendskab er ikke nødvendigt.

Periode: Fredag dag og lørdag aften

Genre: Superhelte noir

System: Mutants & Masterminds (D20)

Antal spillere: 5

Forfattere: Sebastian Flamant og Kristoffer Apollo

Bemærk, at scenariet indeholder seksuelle temaer, der kan virke stødende.

Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant

Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant har tilsammen skrevet flere end 20 scenarier til forskellige kongresser. De har begge en forkærlighed for superhelte og leverer her tempofyldt action med en undertone af sort satire. Det første "Superheroes"-scenarie vandt to priser på Fastaval 2005 og Guldorken for Bedste Scenarie på Orkon 2005.

Maksimal Entropi

Periode: Fredag dag
og lørdag aften
Forfatter: Flemming R.P. Rasch
Genre: Episk science fiction.
System: Minimalt, med vægt på
både plot og roller.
Antal spillere: 4

Maksimal Entropi

Du rejser dig fra resterne af det bombede hus. På himlen flænges natten af stråler af energi og glimt fra eksplosioner. Du ser den lille gruppe, der står vagt ved et fartøj, som er landet. De har fanget civile, som de stikker med deres våben og udspørger. Du løber derhen – næsten lydløst. Da de opdager dig, går du til angreb.

Kamprobotten er stor som et hus og spærrer din vej. Det vil tage den få mikrosekunder at dræbe dig. Du vælger en af nitten måder, der kan uskadeliggøre den på mindre. Sekunder senere bevæger du dig forsigtigt ind i Fjendens fæstning.

Energier flænger selve universets stof. Fangarme af fortættet stof river galakser fra hinanden. Stjerner fordamper i sammenstød med hinanden og sender bølger af varme ud mod de overlevende stjernehobe. Imens kæmper væsener med hinanden, udstyret med teknologier gjort stadig mere dødelig over tusinder af år.

Universet er gammelt, nær sin uundgåelige slutning. Milliarder af år er gået siden en lille blå planet forsvandt ind i sin sol. Liv opstår i universet, liv bliver til civilisation, civilisation går til grunde i sine egne konflikter. Historien gentager sig, hele tiden, i forskellige former, men altid med samme mønster. Vi følger fire krigere, fra deres første møde med krigen, og frem til de involveres i afslutningen på den største konflikt i universet.

Tilbage til Sortsand

I Sortsand, Tyvenes By, bliver der hvert år ved vintertid holdt fest for at fejre det nye års komme. Fyrst Azzur, Sortsands ubestridte hersker, lader som festlighedernes højdepunkt et par af de rigeste borgere henrette, for gavmildt at give deres rigdomme som almisser til de fattige.

Ved denne lejlighed har en håndfuld gamle eventyrere sat hinanden stævne, for at genses efter mange års adskillelse, i byen hvor deres eventyr startede.

Gensynet vil vække de glemte minder fra deres rejser over hele Allansia til live igen. Det uforløste mørke fra deres fortid vil nu igen trænge sig på, denne gang for måske endeligt at indhale dem.

En ting er dog sikkert: Her slutter deres eventyr.

Tilbage til Sortsand er et scenarie sat i Sværd og Trolddom-verdenen. Det er mørk og rablende fantasy i en kaotisk verden.

Scenariet er skrevet med en simpel udbygning af de oprindelige Sværd og Trolddom-regler, men ingen regelkundskab er på forhånd nødvendig.

Flemming R. P. Rasch

Jeg har skrevet scenarier til Viking-Con i omkring 20 år. Grunden til, at jeg stadig skriver scenarier, er muligvis, at jeg hver gang lige vil forsøge at skrive et scenarie, der er bedre end alle de gamle. Og så lægger jeg vægt på, at det skal være noget, som de fleste kan holde ud at spille. Forvent ikke de helt store eksperimenter med formen, men heller ikke at jeg skriver som for 20 år siden.

Tilbage til Sortsand

Periode: Fredag dag og lørdag aften

Forfatter: Claus Kliplev

Genre: Mørk fantasy

Antal spillere: 4-6 – kan spilles både med og uden spilleder

System: Sværd og Trolddom

Claus Kliplev

Claus Kliplev kom aldrig ud 80'erne da de sluttede. Her har han mentalt rodet rundt lige siden, med et specielt fetich for beskidt britisk science fiction, horror og fantasy.

Han debuterede på Fastaval med Warhammer-scenariet "Feuerteufel". Denne gang er han gået endnu længere ned i rollespillets historiske affaldsbunke.

Arken

Gjord – gudernes land, hinsides Tågen. Fra den rustne Jernskov i nord til de frodige mangrove-sumpe i syd, fra de tågede havne-kvarterer i øst over den vindplagede Støvslette til de hjemsøgte, labyrintiske byer i vest er Gjord et forunderligt og magisk land. Her har fem guder i årtusinder hersket over bjerge og dale, sletter og vande, og kæmpet om magten. Men som et lyn fra en klar himmel har en ny og ukendt fjende slået til: Stralen.

Ødelæggende og knusende drager den igennem rigerne og lægger landet øde i sit spor; guderne kæmper en ulige kamp mod udslettelse. Stralen må stoppes, men hvordan?

Arken er et overraskende scenarie, hvor vældige kræfter, storslået magi og håbefulde galninge deltager i en magtkamp af uanede dimensioner.

Periode: Søndag dag
Forfatter: Alex K. Uth
Genre: Mindfuck
System: Systemløst
Antal spillere: 5
Rerun fra Fastaval 1997.
Scenariet deltager i konkurrencen om All Time Publikumsprisen.

Bondemænd og Biavlere

96. Årgang

16. Juli 1972

LÆSERBREVE

Truslen mod familien

Ja, man kan næsten ikke andet end at harmes. Forleden i fjernsynet viste de et indslag om 'flipperne' og deres nye boform, kollektivet. Ikke alene går de nøgne rundt, men de ryger også cannabis og har ingen respekt for det hellige ægteskab. Det kan umuligt være sundt at leve på den måde, og jeg kan kun se at det fremmer de unaturlige lyster. Jeg forarges! Det er en hån mod traditionerne og alt hvad der er godt i vores samfund. Hvad bliver det næste - at de flytter herud? Føj!

Henrik Vestergaard Nørsted

Udemærket fordøjelse, frisk ansigtsfarve, fuldstændig sundhed og kræfter opnås ved

Geraudels afføringsmiddel

(Purgatif Geraudel)

Bondemænd & Biavlere

En dramakomedie af Frederik B. Olsen

Dyrskue

Tyren Anton vandt igen

»Den skal aldrig sælges«

Jespers Jespersen. Selv k

fra, for at overvære triu

De scenarieansvarlige præsenterer: All-Time Publikumsprisen

Søndag på Fastaval har de sidste par år været lig med reruns af ældre scenarier. I år er det ingen undtagelse, men i anledning af jubilæet har vi stemt blandt Fastavals forfattere, arrangører og dommere.

Vi har et ganske fornemt felt af fem klassikere, der skriger på at blive spillet om søndagen. Både unge og gamle rotter har muligheden for at spille eller genspille nogle af Fastavals mest berømte værker. Vi håber, at flere får øjnene op for den stolte og efterhånden gamle tradition for godt scenariehåndværk, som Fastaval repræsenterer.

Som ekstra krydderi holder vi en særlig konkurrence, hvor de fem reruns kæmper om "All-time publikumsprisen". Der er en lang tradition for prisuddelinger på Fastaval, så markerer 20-års jubilæet på en sjov måde. Prisen er en sjov hyldest til traditionen, men også et håb om, at få endnu mere opmærksomhed om reruns og få endnu flere spillere og spilledere til at spille søndag inden banketten.

Prisen uddeles som den almindelige publikumspris. Det er spillerne, der bedømmer spiloplevelsen, og det scenarie, der får højest gennemsnit, vinder denne særlige pris, der kun uddeles i år.

Vi håber, I tager de fem reruns til jer, og får en fantastisk oplevelse.

Bondemænd og Biavlere

Periode: Søndag dag

Forfatter: Frederik Berg Olsen

Genre: Humor

System: Systemløst

Antal spillere: 6

Rerun fra Fastaval 2002.

Scenariet deltager i konkurrencen om All Time Publikumsprisen.

Drømmen om en Konge i Gult

I brændingen mellem himmel og hav venter Kongen i sin gule klædning. Ved søens bred drømmer dronningen med sin krone i hånden. Bag byens porte har folket mistet viljen til livet. København 1962.

Mens Cubakrisen balancerer verden på randen af en altudslettende atomkrig, kæmper en ung filminstruktør for at realisere sin allegoriske samtidstolkning af et mytologisk skuespil fra forrige århundrede.

En besættende historie om sandhed og selvbedrag i en verden truet af undergang.

Jisei

Tehuset er en af zen-buddhismens højborge. Et sted, hvor tid og rum flyder ud i meditation og ritualer, tanker og tro. Det er et simpelt sted, hvor de bare sten udsender ro og balancerer sindet; hvor duften af frisk te breder sig fra den diskrete, men elegant ornamenterede keramik.

Indenfor, i tehuset, er alt næsten symmetrisk. Men kun næsten.

Herinde finder vi fire personer:

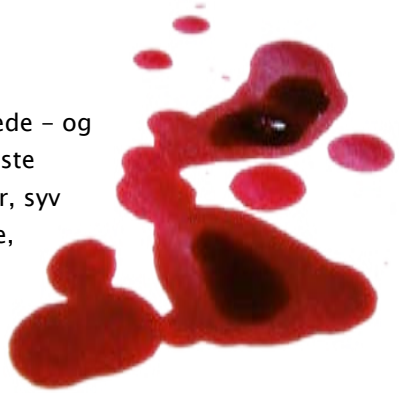
En samurai, klædt i hvidt.

Hans kone.

Hans bror.

Og hans mest betroede vasal.

Foran samuraien ligger et stykke klæde – og et sæt skrivetøj. Haiku er de smukkeste digte – på tre strofer af fem stavelser, syv stavelser, fem stavelser. Simple digte, men med et spind af underforståede betydninger gemt i sig.



Jisei er livets sidste digte.

Og hvid er dødens farve.

Drømmen om en Konge i Gult

Forfatter: Jacob Schmidt-Madsen

Genrer: Drama, Historisk, Mindfuck

System: Systemløst

Antal spillere: 5

Rerun fra Fastaval 2003.

Deltager i konkurrencen om All Time Publikumsprisen.

Jisei

"Jisei" er et eksperimenterende scenarie for fire spillere, som afprøver rollespillets grænser – både de fysiske og fortælletekniske.

Periode: Søndag dag

Forfatter: Kristoffer Apollo

Genrer: Drama, Historisk, Romantik

System: Systemløst

Antal spillere: 4

Rerun fra Fastaval 1997.

Deltager i konkurrencen om All Time Publikumsprisen.

Laaste Døre

I den gamle del af byen står en tung brunstensbygning og ligner et monument bygget på autoritet og disciplin. Det er mit Firma. Og dit.

Over den kolossale dør står skrevet noget på latin om loyalitet mod Staten – du kan det forhåbentligt udenad. Går man over de fedtede brosten og op ad den brede trappe mod døren og dens troskabsed, er det, som om den læner sig ud over én, og de klassiske relieffer over de blyindfattede ruder stirrer anklagende på én.

Tag i støbejernshåndtaget, tøv et øjeblik og følg det instinkt, der driver dig til at vende dig om – vidende med sikkerhed, at du bliver iagttaget – og se op mod Slottet. Men hvorfor så selvbevidst? Dårlig samvittighed? Har du ligefrem noget at skjule?

Bare rolig. Træd kun indenfor – i aften vil jeg høre din bekendelse. En høring i sandhedens og Statens tjeneste. Ingen er uden skyld. Træd ind, mød de andre, der venter. Mød din skæbne og lad roligt mig låse døren bag dig ...

Laaste Døre

Periode: Søndag dag

Forfatter: Thomas Munkholt Sørensen

Genrer: Drama, Intrige

System: Systemløst

Antal spillere: 6

Rerun fra Fastaval 1994.

Scenariet deltager i konkurrencen om All Time Publikumsprisen.

Spil

Brætspilscafeen

Fastaval lukker igen i år dørene op for en veludstyret og hyggelig brætspilscafe. I brætspilscafeen har vi bjerge af spil, som du kan låne, når du ikke lige har andet at lave på Fastaval. Brætspilscafeen bestyres af flinke mennesker, der gerne lærer regler fra sig, og vi lover, der er brætspil for enhver smag og sværhedsgrad. I det brætspilsprogrammet for Fastaval kan du se nogle af de brætspil, vi tilbyder.

Brætspilscafeen garanterer, at der i år vil være Munchkin spil nok.

Leg Med Labich

Hver formiddagsblok kan du tilmelde dig Leg med Labich. Vi vil her tage forskellige små spil såvel som lidt større spil frem fra gemmerne og lære dem fra os.

Der vil blive rig mulighed for at prøve forskellige spil af forskellige genrer. Der vil for hver blok være lavet et lille separat spilprogram med lidt for enhver smag. Derudover vil der være mulighed for egne ønsker, som vi vil forsøge at opfylde, så vidt det er muligt.

Programmet er forskelligt fra blok til blok, så man kan derfor godt tilmelde Leg med Labich i alle tre formiddagsblokke. En drøm for enhver brætspiller.

Programmerne bliver først sat lige op til Fastaval, så vi kan nå at have nogle af de allernyeste spil med, hvis der pludselig kommer guf på markedet.

Brætspil og kortspil på Fastaval

Torsdag dag

Leg med Labich

Wildlife

Torsdag aften

Shadows over Camelot

Fredag dag

Bloodbowl

Leg med Labich

Vinci

V:TES Draft

Fredag aften

Betrayal at House on the Hill

Lørdag dag

Cosmic Encounter

Leg med Labich

Lørdag aften

Junta

Pirates Cove

Søndag dag

Caylus

Clay'O'Rama (modellervoksbrydning)

RoboRally

Wildlife

Superintelligente mammutter og ørkenvandrende krokodiller, dette er blot to af de ting der kan findes i Wildlife. Hver spiller spiller en af seks racer: mennesker, krokodiller, mammutter, bjørne, slanger og ørne. Hver især har de deres fordele og ulemper afhængigt af terrænet.

Den, der formår at udvikle sin race bedst og overvinde de andre, bliver Jordens Hersker i al fremtid, og det er da ikke så lidt endda.

Periode: Torsdag dag

Shadows over Camelot

Samarbejde er kodeordet i dette spil. Forskellige farer lurer for Camelot, Den Sorte Ridder, Dragen, Picterne og Saxerne er alle er de ude på at ødelægge borgen. For at undgå dette, tager spillerne på forskellige quests, hvor de tæver Camelots modstandere eller finder nyttige ting og relikvier som Excalibur og Den Hellige Gral. Men bedst som det går godt, viser det sig, at der er en forræder blandt dem.

Klarer de kampen, eller vil Kong Arthur blot forblive en sagnlegende?

Periode: Torsdag aften

V:TES – Sabbat mod Camarilla (draft)

Det er Sabbat mod Camarillaen. Vær med til at afgøre hvem der bliver nattens ukronede konger, og hvem der betaler prisen.

Halvdelen af spillerne får udleveret en starter og fire boosters fra Sabbat War, den anden halvdel får en starter og fire boosters fra Camarilla. Efter draft, vil der blive spillet to runder plus en finale hver med 2 timers tidsgrænse.

Præmier afhænger af antal spillere. Tilmelding er nødvendig.
Format: Draft
Pris: 200 Kr, som primært går til kort.
Periode: Fredag aften

BloodBowl

Så er der bloodbowlturnering på Fastaval. Kom og kæmp for din ære på grønsværen. Hør suset fra publikum, når din Gutter Runner stormer ned ad banen, eller din Black Orc Blocker knuser en stakkels elver.

Det vil være en non-progression turnering, dvs. ingen skader eller winnings eller noget som helst. Der er 1.100.000 at købe ind for, og kun officielle Living Rule Book-hold kan stille op.

Husk at medbringe egne figurer. Hvis figurerne ikke er de rigtige, skal det tydeligt markeres hvilken position, de har. Der skal også medbringes egne terninger.

Periode: Fredag dag

Betrayal at House on the Hill

Udforsk et gammelt hus med spøgelser, mystiske bøger og varsler om en dyster fremtid. Pludselig viser en af spillerne sig at være en forræder, og de andre må kæmpe for deres liv og sjæl.

Spillerne bygger huset op, brik for brik, indtil en af dem vækker det onde til live, men hvad der herefter sker, er forskelligt fra spil til spil, og ingen kan vide sig sikker på noget som helst – bortset fra at huset ikke vi lade dem alle slippe med livet i behold.

Periode: Fredag aften

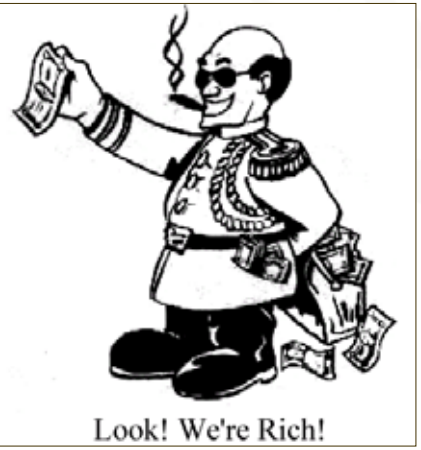
Vinci

Spillerne spiller forskellige civilisationer op gennem historien, meget lig Avalon Hill's "History of the World". Spillerne følger disse civilisationers opgang såvel som nedgang og scorer sejrspoint for at besidde forskellige lande undervejs.

Dette er mere end blot et risk-agtigt spil, Vinci er et spil med mange spændende mekanikker og problemstillinger. Let at lære, men svært at mestre.

Periode: Fredag dag

RoboRally



Junta

Cosmic Encounter

Spillerne repræsenterer fremmede racer fra det ydre rum, der prøver at sprede sig i galaksen. Alt dette ville være sært kedeligt og ret risk-agtigt, hvis ikke de forskellige racer havde hver deres særlige kræfter.

Du vil i dette spil finde ud af, hvem der er dine sande venner: alliancer, rygstikkeri og andre behagelige såvel som ubehagelige overraskelser venter.

Periode: Lørdag dag

Junta

Længe leve Præsidenten, der er vist ikke den store grund til at fortælle mere om dette spil. Junta er lige blevet genudgivet, og det fejrer vi med at sætte det klassiske kongres-spil på programmet.

Hvad går spillet ud på? Det siges bedst med billedet her til højre, der er taget fra regelhæftet.

Regelkendskab er nødvendigt

Periode: Lørdag aften

Pirates Cove

Spillerne kæmper om at blive den mest berygtede pirat. På blot et år skal de vise deres værd ved at sejle de syv have tyndt efter glemte skatte.

Problemet er, at pirater har det med at forelske sig i de samme skatte, og så bliver man jo så hurtigt uvenner. Når det sker, flyver det med bomber, indtil kun den sejeste står tilbage, og resten har stukket halen mellem benene.

Periode: Lørdag aften

Caylus

Spillet, der fik snakken til at gå på verdens største brætspilskongres, Essen 05. Året er 1289. For at styrke Frankrigs grænser, har Kong Philip besluttet at få bygget en ny borg. Caylus er i starten blot en lille by, men snart flokkes arbejdere til, lokket af store forventninger. Omkring byggepladsen blomstrer den lille by op.

Spillerne tager rollen som bygmestre, der tjener prestigepoint ved at bygge borgen og udvikle den lille by, Caylus, omkring den. Når borgen er færdig, vinder spilleren med flest point.

Periode: Søndag dag

Clay O' Rama (modellervoksbrydning)

Igen i år vil Modellervoks-Emil tage børn og barnlige sjæle i hånden og føre dem ind i modellervoks-monstrenes vidunderlig verden.

Kort sagt går det ud på, at deltagerne hver bygger et monster ud af modellervoks for bagefter at sende dem i en dødskamp mod hinanden. Et altødelæggende Vortex gør ikke modellervokslivet nemmere.

Periode: Søndag dag

RoboRally

Forestil dig, du er en supercomputer. Forestil dig så, at du keder dig. Derfor opfinder du et lille racerløb for dig selv og nogle af dine supercomputervenner: Hvem får først sin lille robot gennem fabrikshallerne?

Pakkemaskiner, transportbånd, oliepøle, bundløse huller lurer, så det er et løb med livet som indsats - i hvert fald med et robotliv som indsats.

Periode: Søndag dag

Events

'Systemlyst'

En praktisk præsentation af indie-rpg-bølgen af Thomas Munkholt

På Fastaval har haft en scenarietradition, hvor man over årene har arbejdet på at afskaffe systemer og regler. Imens er amerikanerne gået i den modsatte retning under devisen, "System Does Matter".

På internet-forummet The Forge har entusiaster skabt en designteori baseret på reelle spillerfaringer - og det er der kommet mange små, elegante og selv-publicerede rollespil ud af. Disse folk har genopfundet rollespillet, i en grad man først helt forstår, når man selv har prøvet det.

I år kører vi derfor en præsentation af fænomenet på Fastaval. Først og fremmest baseret på demonstrationer og prøvespil, der vil føre nogle aha-oplevelser med sig.

Det endelige udvalg af spil vil blive annonceret her på siden, hvor du også vil kunne læse beskrivelser af de enkelte spil.

Vi vil tilstræbe os på at vise nogle af de væsentligste trendsættere samt at komme ud i hjørnerne, af hvad systemerne kan.

Regn med at se og prøve ny-klassikere som 'Dogs in the Vineyard', 'My Life With Master', 'Primetime Advenures', m.fl.. Glæd dig til genhøret med bulderet fra en seriøs håndfuld terninger. Kom tilbage på forkant med rollespillet - der, hvor du troede du var.

Demostande

Igen i år inviterer Fastaval spildesignere, forhandlere og entusiaster inden for dørene for at vise deres nyeste, sjoveste eller mest populære spil frem for Fastavals deltagere.

Du vil løbende kunne læse mere om de enkelte demostande på **www.fastaval.dk**.

Vis vidunderet frem

Har du selv et spil, som du enten forhandler, er stor fan af eller måske endda har designet?

Så er du velkommen til at komme forbi Fastaval og vise vidunderet frem.

Kontakt generalen på **general@fastaval.dk**.

'Systemlyst'

Hvornår: Fredag dag (11:00 - 17:00)

Arrangør: Thomas Munkholt

Antal deltagere: Op til 50.

Fredag aften og lørdag dag bliver der mulighed for at stable opfølgende spil på benene med arrangørerne og forsætte indføringen i systemernes univers.

Tilmelding er nødvendig

"Ah dOnt geT It - SySTem nO Big matter - Big shOOties, biG MatteR!"

Service

Fra os til dig ...

Selvom du måske tror, du kan leve af spil og terningeslag hele påsken, får du alligevel mulighed for at købe mad på Fastaval.

Baren, Kiosken og Caféen sørger for, at du kan småshoppe det mest nødvendige i madpyramidens kategorier af sukker, kaffe og selskabelig øl, samtidig med at du får et rart sted at sidde og spille spil, snakke, grine, småfilosofere, være vidende og bedrevidende og, selvfølgelig, nørde.

Vi vil gøre vores bedste for at områderne i og omkring bar, kiosk og café bliver rigtig rare at hænge ud i.

Kioskens udvalg står endnu ikke helt fast, men du kan regne med, det er muligt at købe gode mellemmåltider i løbet af dagen.

Vi tænker bagels, sandwiches, thaisuppe, samousa. Vi kan dog løbe tør undervejs, så hvis du vil være sikker på at få noget at spise, skal du huske at tilmelde dig morgen- og aftensmad via din bestillingsseddel.

Priser på mad

Almindelig: 35 Kr.
Luksus: 65 Kr.
Vegetar: 45 Kr.

Morgenbuffet: 20 Kr.

Mad

Morgenmad

Det er vigtigt at få en god start på dagen, hvis du skal have mest muligt ud af alle Fastavals aktiviteter.

Derfor tilbyder vi i år en solid morgenbuffet, hvor du kan tage for dig af brød, mælkeprodukter, frugt og andre morgenmadsprodukter.

Morgenmaden serveres mellem 9:00 – 11:00 og prisen på alt dette er kun 20 Kr. per dag og bestilles sammen med din tilmelding.

Aftensmad

Der er god mulighed for at få stillet sulten på årets Fastaval, hvad enten man går efter det billige, lidt mere luksuriøse eller er vegetar.

Vi har skiftet leverandør i forhold til sidste år, og årets menuer leveres i år af kokkene.com.

Det er samtidigt lykkedes os at forhandle prisen ned i forhold til sidste år. Det lader vi nu komme deltagerne til gode.

Aftensmad serveres onsdag, torsdag, fredag og lørdag mellem 18:00 – 19:30 og bestilles sammen med din tilmelding.

Aftensmad på Fastaval

Almindelig menu

Onsdag: Lasagne med brød

Torsdag: Chili con carne med brød

Fredag: Panang Nua med ris (krydret Thailandsk ret)

Lørdag: Pastasalat med kylling og bacon

Luksusmenu

Onsdag: Bøf med pommes rissolees, bearnaise sauce, grøn salat og brød

Torsdag: Spareribs med bagt kartoffel og coleslaw

Fredag: Cajunstegt svinekotelet, grillet ananas, marineret kartoffelsalat og grøn salat

Lørdag: Kyllingebryst svøbt i parmaskinke med pastasalat og grøn salat

Vegetarmenu

Onsdag: Grøntsagslasagne med brød

Torsdag: Ristede kartofler rullet i sesam med tomatsalsa, grøn salat og brød

Fredag: Tomattærter og grøn salat med ristede græskar kerner

Lørdag: Pastasalat med grillede grøntsager

Banketmenu

Forret
Parmaskinke med mozarella og balsamico-marinerede tomater, hertil hjemmebagt brød.

Hovedret
Krydret kalkunbryst med grøntsagssaute, græske kartofler og krydder-sauce.

Dessert
Hjemmelavet æbletærte med creme fraiche

Er du vegetar skal du ikke fortvivle. Noter det blot under bemærkninger på tilmeldingen.

Baren: The Silver Dollar

The Silver Dollar er Fastavals bar, hvor du kan få en kølig pils, en whisky og et slag kort. Baren leverer liv, fest og musik til Fastavals deltagere, og er du gammel nok, serverer vi også kølige fadbamser, shots og drinks til rare priser.

Som navnet antyder, er The Silver Dollar en Western saloon, og hvis du dukker op i komplet "western-outfit" giver bartenderen en fadøl.

Fredag eftermiddag holder vi pokerturnering. No limit Texas hold´em. Buy in er 50,- som skal betales sammen med din indbetaling til Fastaval. For dem får du 1500 i chips. Indskuddet går til at dække præmier til finalebordet.

Turneringen starter fredag kl. 12.00 i barteltet.

Tilmelding er nødvendig til pokerturneringen.

Barens åbningstider:
Onsdag: 17.00 - 04.00
Torsdag - Lørdag: 14.00 - 04.00

Cafe Fabulae

Caféen på årets Fastaval hedder Café Fabulae. Det gør den, fordi det lyder smart og artzy og har noget at gøre med historier og med at folk kommer og snakker og fabler i vores cafe, deler historier og bliver dele af historier. Vi vil også selv anspore denne trend, men det skal være en overraskelse hvordan.

Cafeen vil være en ø af luksus, stil og dekadence. Den vil være et afsides hjørne af duft, oplevelser og farver så stærke, søde og forbudte, at den måske burde have kaldt os selv for Café Babylon i stedet for. Vi serverer et udvalg af veltilberedt the, kaffe, specialøl, drinks samt lækre snacks og lette retter.

Hver dag over middag beder vi kunder og personale om at skrue lidt ned for hastigheden, lukke lidt op for sanserne og for en stund holde op med at broadcaste. Vend strømmen, tag verden ind, træk vejret, lad verden flyde videre. Samtale af enhver art er forbudt i dette tidsrum.

Cafeens åbningstider:
Onsdag: 17:00 til 03:00
Torsdag -Lørdag: 12:00 til 03:00
Søndag: 12:00 til 17:00

Banketten

Traditionen tro afrundes påskens lange Fastaval på festlig vis. Den årlige banket er for mange Fastavals højdepunkt, hvor god mad og drikke, går hånd i hånd med overrækkelsen af de gyldne pingviner. Denne tradition holder vi naturligvis også i hævd denne Fastaval.

Banketten vil byde på en dejlig tre retters menu i hyggelige omgivelser, hvortil man kan købe god vin. Det vil også være muligt at få sig en velskænket øl, og baren vil være åben aftenen igennem, så tørsten kan blive stillet.

Når statuetterne er uddelt, gør vi klar til fest. Herefter kan du nyde musik, hygge og drikkevarer til den lyse morgen.

Hvornår: Søndag aften
Påklædning: Festlig
Pris: 160 Kr

Programmet kan ses på www.fastaval.dk. Her kan du også læse mere om Fastavals "Gyldne Pingviner", Ottoerne, der uddeles ved banketten.

Kiosken

Fastaval har en kiosk, hvor man under hele kongressen fra tidlig morgen til sen aften kan forsyne sig med alskens nødvendigheder.

I kiosken kan du få slukket tørsten med sodavand, the og kaffe og stillet sulten med en hurtig toast eller en lækker håndsmurt sandwich.

Kiosken fører også et bredt udvalg af slik og snacks til den søde tand og frugt og grønt til dem, der ikke vil holde den kørende på sukkerchokket hele påsken igennem.

Praktisk info

12. – 17. april 2006

Fastaval 2006 løber af stablen i påsken og afvikles igen i år på en af Århus Kommunes luksuriøst indrettede folkeskoler. Valg af skole var ikke endeligt afgjort, da programmet blev lavet, men du kan finde alle oplysninger om årets skole, kørselsvejledning etc. på www.fastaval.dk, så snart de foreligger.

Overnatning

Der vil som altid blive mulighed for at både overnatte og bade på skolen.

For nogle deltagere er det ikke en rigtig Fastaval uden en luftmadras i sovesalen – andre foretrækker dog mere luksuriøse omgivelser. Vi hjælper derfor gerne med at opspore både hotel og vandrehjem. Kontakt årets seniorkontakt, Mette Markert, der også gerne hjælper med at løse problemer i forbindelse med småbørn, adgang for kørestolsbrugere og andre med særlige behov.

Se kontaktinfo bagerst i programmet.

Infobrev

Et par uger før Fastaval sender vi alle deltagere en e-mail med opdaterede praktiske oplysninger, informationer om skolen, kørselsvejledninger, evt. ændringer i programmet, kontaktinformation med mere.

Sådan tilmelder du dig

1. Gå ind på www.fastaval.dk. Her kan du se det opdaterede program og præsentationer af alle de tilbud, du kan vælge.
2. Tilmeld dig via formularen på hjemmesiden. Herefter modtager du per e-mail en bekræftelse på din tilmelding. Bekræftelsen viser, hvad du har tilmeldt dig, og hvad årets Fastaval kommer til at koste dig.
3. Indbetal beløbet på giro eller via netbank. Husk navn og adresse og sørg for at gem kvitteringen. Kontooplysningerne fremgår af den bekræftelse, du har modtaget.

   Du kan også betale ved indgangen. Det koster 40 KR i gebyr.
4. Mød op på Fastaval med godt humør. Husk kvittering for indbetaling og også gerne den tilsendte bekræftelse.

Betaling

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

Du kan betale på giro: 40005862 eller du kan overføre pengene direkte til vores bankkonto: Reg.: 1199, Kontonr.: 0040005862.

Husk altid navn, og deltagernummer.

Transport til Fastaval

Fastaval forsøger igen i år at få arranget transport til Århus fra både København og Aalborg, så du er sikker på at komme både ud og hjem – også selvom du er en anelse udmattet efter fem dage i Århus.

Se mere på www.fastaval.dk.

Alkoholpolitik

Sidste år strammede vi op på reglerne for medbragt alkohol. Tiltaget blev generelt positivt modtaget i evalueringen og har været med til at sikre, at der forsat er plads på Fastaval til alle mennesker og alle aldersgrupper.

Derfor er det er igen i år ikke tilladt at medbringe sine egne alkoholiske drikke på Fastaval. Den eneste undtagelse i denne sammenhæng er til banketten søndag aften.

For at hjælpe alle de deltagere, der ikke har mulighed for at smutte hjem søndag eftermiddag og hente favorit-mikseren eller den særlige tyrkiske lager, som man bare er nødt til at vise de andre kendere, har Fastavals venlige information tilbudt gratis at opbevare alt alkohol indtil banketten.

For at Fastaval ikke skal blive den rene ørkenvandring, forsætter Fastavals bar med de billige priser fra sidste år. De kolde fad og den hyggelige betjening er der selvfølgelig stadigvæk.

Du skal være over 18 for at købe alkohol eller medbringe alkohol til banketten.

Fastaval har brug for dig

Giv Fastaval en hånd med at give dig en bedre Fastaval. Fastaval er et kæmpe-arrangement. Mange hundrede mennesker skal underholdes, bespises og forplejes i en lille uge. Derfor beder vi deltagerne om at afsætte et par timer i løbet af påsken til at skovle kul på den store Fastaval-motor.

Dette kan du gøre på mange forskellige måder. Du kan være spilleder, forfatter på et scenarie, udføre en Gør-det-selv-tjans eller teste arrangørtrøjen ligefrem blive Roadie.

Gør-det-selv-opgaverne er alle de praktiske ting, der skal gøres under Fastaval.

Alle tilmeldte, der ikke er spilledere, roadies, forfattere eller arrangører, bliver tildelt en Gør-det-selv-tjans.

Der er ingen af Gør-det-selv-opgaverne der er ubehagelige, eller tager bemærkelsesværdigt lang tid. Det vil stå på den aktivitetssedlen, der udleveres ved check-in, hvilken Gør-det-selv-opgave vi håber du vil give dig i kast med under Fastaval - og hvis du går helt i sort over den, har parfumeallergi eller lignende, kan du få din tjans byttet i informationen.

På tilmeldingen har du mulighed for at vælge, hvis du har lyst til prøve kræfter med noget helt helt bestemt.

GørDetSelv-opgaverne i år:

Maduddeling morgen eller aften: Går ud på at dele mad ud til de deltagere, der har meldt sig til på forhånd.

Opvask morgen eller aften: Går ud på at vaske op efter maden.

Sandwich-smøring: Går ud på at hjælpe Café Fabulae med at smøre friske sandwicher.

Kiosk-hjælp: Går ud på at hjælpe kiosken med, hvad de nu ellers har brug for.

Banket-hjælp: Går ud på at stille op, hjælpe til eller rydde væk i forbindelse med banketten søndag aften.

Brandvagter: Går ud på at være på vagt i sovesalen overfor brand i to timer om natten.

Tilmelding

På tilmeldingsblanketten kan du ønske, hvad du vil lave, hvornår. Vi kan ikke garantere, at du får ønsket opfyldt, men vi vil prøve at få det til at gå op i en højere enhed, så flest muligt får den tjans, de helst vil have, så det passer i deres program.

Bliv Fastaval-roadie

Vi har brug for DIG til at hjælpe med opsætningen mandag - onsdag og nedpilningen søndag - mandag

Hvis du har lyst til at snuse til arrangørarbejdet, men ikke rigtig ved, hvordan man kommer i gang med at lave en kongres, har du muligheden her.

Som Roadie du stifte bekendtskab med den praktiske del af kongressens arbejde, og du er med til at lave connen og træffe beslutninger undervejs.

Vi dukker op på skolen mandag før påske og arbejder sammen med at gøre stedet klar til Fastaval. Vi opmærker lokaler, indretter kiosk, cafe, bar osv. og flytter gipsbamser og håndklippede påskekyllinger i sikkerhed, inden deltagerne dukker op.

Efter Fastaval arbejder vi sammen om at rydde op og forvandle lokalerne tilbage til en dansk folkeskole.

Vi kan ikke tilbyde dig noget for dit slid udover mad og drikke under opsætningen, hårdt arbejde og hygge sammen med alle de andre arrangører.

Hvis du er interesseret, så tilmeld dig roadie under GørDetSelv på tilmeldingen. Så kontakter vi dig per mail eller telefon og aftaler nærmere.

Du kan også sende os en email på info@fastaval.dk.

FastaWear og T-shirts

Den traditionsrige Fastaval-t-shirt er i år mørkeblå med hvidt "Super F"-motiv tegnet af Sean Geggie.

T-shirten koster 65 kroner og kan bestilles sammen med din tilmelding. T-shirten fås også en i en lady-size til 70 kroner og i en langærmet model til 100 kroner.

FastaWear undertøj

Til de stilbevidste Fastaval-gængere, der ønsker at være Super hele vejen igennem, kan vi igen i år tilbyde vores FastaWear undertøjsserie med diskret Fastaval-logo til både mænd og kvinder. Til mændene tilbyder vi lækre boksershorts fra Hanes og til kvinderne smarte hipsters fra Triumph.

Prisen er 55 kroner for boxershorts og 65 kroner for hipsters.

Ingen rollespiller er komplet påklædt uden :o)

Bemærk:

Sidste år havde vi enkelte problemer med boxershorts, der ikke levede op til, hvad vores deltagerne har ret til at forvente. Derfor har vi i år valgt modellen fra Hanes, der godt nok er lidt dyrere men også meget lækrere.

Fastavals SuperF

Priser

Indgang og aktiviteter

Indgang, alle dage: 100 kr.

Kommunal overnatningsafgift: 75 kr.

Aktiviteter: 5 kr. pr. aktivitet med mindre andet er angivet

Dag 0: Gratis (aftensmad bestilles separat)

Mad og Banket

Morgenbuffet: 20 kr.

Aftensmad, almindelig menu: 35 kr.

Aftensmad, vegetarmenu: 45 kr.

Aftensmad, luksusmenu: 65 kr.

Banket: 160 kr.

T-shirt og øvrigt wear

T-shirt (herre): 65 kr.

T-shirt (pige): 70 kr.

Langærmet trøje: 100 kr.

Boxershorts (herre): 55 kr.

Hipsters (pige): 65 kr.

Kontaktinformation

Generalen

Generelle spørgsmål om Fastaval og kontakt til Fastavals ledelse

Jost L. Hansen
Telefon: 20 66 13 63
Email: general@fastaval.dk

Kommunikation

Program og hjemmeside.

Jesper Wøldiche Rahkonen
Telefon: 40 55 58 50
E-mail: jw@fastaval.dk

Ungdom(skole)skontakt

Kontaktperson for de yngste deltagere, samt efter- og ungdomsskoler.

Jens Albertsen
E-mail: ja@fastaval.dk

Seniorkontakt :o)

Hjælp til hotelbooking og praktiske hensyn omkring småbørn, kørestolsbrugere osv.

Mette Markert
Telefon: 23 61 98 37
E-mail: mm@fastaval.dk

Dag 0

Spørgsmål og kommentarer til Dag: 0 og indlevering af oplæg til Dag: 0.

Andreas Lieberoth
E-mail: al@fastaval.dk