

FASTAVAL

1986
2011



50 kr.

TAG PÅ ØSTERSKOV EFTERSKOLE

Hvor ellers kan du tilbringe
skoletiden i et **rumskib?**

På **korstog?**

Under et **politisk topmøde?**

Østerskov Efterskole tilbyder
undervisning baseret på
36 ugelange larps!

Spil med i **Fladlandssagaen**
7. maj: almindelig spilgang
14.-15 maj: SUPER spilgang

Læs mere på osterskov.dk

Hej Fastavalmenneske

Det er med med kreativt kuller i blodet, at vi i år byder dig velkommen til Fastaval nummer 25. Alt er igen i år absolut ikke som det plejer, og så alligevel. For hvad er det lige Fastaval egentlig er, og kan man overhovedet sige noget definitivt om en begivenhed der for det første opleves så forskelligt afhængigt af hvem man spørger, og samtidigt i sin fysiske fremtoning forandrer sig konstant fra år til år.



Sværere bliver det næsten, hvis jeg forsøger at definere hvad Fastaval skal være. Jo jo, det er skam fint nok at vi i Bunkeren (red: ledergruppen) har tanker om at Fastaval skal være for både helt unge og ældgamle Fastavalgængere, fyldt med alsidige oplevelser, internationalt anerkendt, inddragende, samlende for rollespilmiljøet osv. Men vi kan være fuldstændigt sikre på at vores agenda kun holder så længe, at vi sidder på pinden. Knap vil vi nå ud af døren, for at næste generation af Fastavalfolk har ændret på alt det, vi syntes var vigtigt og godt ved Fastaval. Vendt op og ned på det hele. Og dét er der kun én ting at sige om: det er superfedt og PRÆCIS som det bør være! Fastaval er fluxus. Forunderligt, frustrerende og forrygende fantastisk i alt sit kreative kaos.

Til slut er der kun at sige, at vi er superstolte af kunne trække gardinet til side for endnu en Fastaval med det hele. En helt unik perle i dansk rollespilskultur - en deltagernes kongres, konvent, con, eller hvad man nu vil kalde den. En begivenhed bygget af et hav af ildsjæle - forfattere, arrangører, spillere og ganske normale deltagere med flydende grænser udi hvem der er hvad. Og det er måske netop det som der er Fastavals absolutte styrke. Den er lavet af OS ALLE, og båret kærlighed. Uden alle de timer som alle helliger den på den ene eller anden måde, er den intet. Og så er det sådan set irrelevant om du har lagt 500 timer i kassen, eller bare rollespiller et par scenarier og hjælper til en time i køkkenet med at smøre nogle sandwiches. I Ottos øjne er vi alle lige, han elsker os alle.

God læsning og husk pingvinernes motto: "Never swim alone" - og det kommer du aldrig til på Fastaval.

Vi ses på Fastaval - nu og om 25 år

Bo Thomasen - General på Fastaval 2011 - på vegne af hele staben bag Fastaval

Udgiver
Foreningen ALEA

Redaktør (Ansv.)
Bo Thomasen

Redaktør
Lars Nøhr Andresen

Layout
Lars Nøhr Andresen

Forside (og bagside)
Brian Rasmussen

Magasinskrivere
Mike Ditlevsen, Michael Erik Næsby, Helle Løyché, Kristian Bach Petersen, Adam Hannestad, Anne Vinter Ratzer, Lars Andresen

Kompendieartikler
Anne Vinkel Hansen, Monica Hjort Traxl, Kristian Bach Petersen, Thais Munk Laursen, Simon James Pettitt, Frikard Elleman, Troels Ken Pedersen, Oliver Nøglebæk, Morten Greis, Louise Floor Frelsen

Foto & illustration
Mette Finderup, Mike Ditlevsen, Morten Lund, Christian Møller Christensen, Mads Lunau, Anders Trolle, Frederik. J. Jensen, Ole Sørensen, Jost L. Hansen, Majbritt List-Jensen, Lars Andresen, iStockphoto, Getty Images

Tryk
Cool Grey

Tak til sponsorerne

Fastaval siger tak til Landsforeningen Bifrost og Tuborgfondet for støtte til magasinet.

Tak til Kultur- og Fritidsudvalget i Silkeborg Kommune, som har støttet Fastaval med penge til at tiltrække og invitere internationale gæster.



Silkeborg
Kommune



TUBORGFONDET



- 06** Den første Fastaval
- 10** Historien om FASTA
- 14** Scenariemodellen på Fastaval
- 20** Skabelsen af Dirtbusters
- 22** TV på en rollespilkongres
- 24** Den store oversigt (over alt)
- 30** Live på Fastaval
- 36** Evan Torner ser Fastaval udefra
- 41** En spildesigner på Fastaval
- 42** Otto er en pingvin
- 44** Fastaval i medierne
- 45** Den unge kioskansvarlige
- 46** Generalens dagbog
- 50** Forfatterkulturen på Fastaval
- 52** Spilrapport fra Dyst
- 54** Fotos: Fastaval fester
- 56** Fotos: Blandet kærlighed
- 58** Fotos: T-shirts på Fastaval
- 60** Pap og plastik
- 62** Arrangør gennem 15 år
- 64** Kompendium: Giv nu slip!
- 66** Kompendium: At jage den store drage
- 69** Kompendium: S&S-metoden
- 70** Kompendium: Bliv actionhelten
- 72** Kompendium: Person Within
- 74** Kompendium: At jappe i rollespil
- 76** Kompendium: Spillederetikette
- 78** Kompendium: Værktøjskassen
- 80** Kompendium: Arketyper

Indhold

Om fotos

Som redaktør har jeg været på jagt efter billeder fra Fastaval det sidste års tid. Arrangørerne af Fastaval har efterlyst billeder. Det har selvfølgelig været sværest at finde billeder fra 'gamle dage', hvor jeg har måttet læne mig af et par enkelte deltagere med billeder fra den tid.

En kæmpe tak til Mette Finderup, Mike Ditlevsen, Morten Lund, Christian Møller Christensen, Mads Lunau, Anders Trolle, Frederik J. Jensen, Ole Sørensen, Jost L. Hansen og Majbritt List-Jensen, som har stillet deres billeder til rådighed i magasinet.

Om tekst

Fastaval har efterlyst skribenter til magasinet, og jeg kan sige, at der ikke er nogen frivillige, som er blevet afvist.

Tak til skribenterne, som har været med til at gøre dette magasin til en realitet: Mike Ditlevsen, Michael Erik Næsby, Helle Løyche, Kristian Bach Petersen, Adam Hannestad, Sanne Harder og Anne Vinter Ratzer.

Og tak til Anne Vinter Ratzer og Peter Fallesen for korrekturlæsning. (Og ja - vi ved godt, at der er fejl i Hellere end masse indhold end 20 fejlfri sider.)

Og særlig tak

til Mads Lunau, som grundlagde klubben FASTA og som har gemt masser af gamle papirer fra rollespillets spæde ungdom i Danmark.

Også tak til Kristoffer Apollo, som er den kilde, der optræder i flest artikler - men han har nu også været med i mange år og har tilmed en god hukommelse.

Og stor tak til Peter Brodersen for sitet alexandria.dk, der er brugt til meget research til magasinet.

Redaktørens ord

For et lille år siden fik jeg tilbuddet om at være redaktør på et jubilæumsmagasin for Fastaval, og det er et af den slags tilbud, man kun får hvert 25. år. Magasinet er lavet med kærlighed til Fastaval. Det er et magasin, der tager fat i de positive sider ved Fastaval - formålet har altså ikke været en kritisk gennemgang af kongressen, og hvor den har trådt forkert.

“Magasin + kompendie”

Morten Greis, General Bo Thomassen og undertegnede fandt hurtigt ud af, at der var en idé i at slå to fluer med et smæk og inkludere årets spillerkompendium i magasinet. Vi har lagt kompendieartiklerne om, hvordan man spiller bedre rollespil i slutningen af magasinet, og de har som sådan ikke noget at gøre med Fastavals 25 års jubilæum.

“Magasinet skal kigge fremad”

Hvordan har Fastaval udviklet sig fra 1986 til 2011? Det spørgsmål er kun interessant, hvis formålet er at blive klogere på, hvordan Fastaval skal udvikle sig fra 2012 til 2037, hvor vi sammen kan fejre 50 års jubilæum. Det er 25 år siden, at Malik Hyltoft var med til at arrangere Fastaval i 1986. Han er den eneste af de oprindelige initiativtagere, der stadig er aktiv på Fastaval, så når vi fortæller historien om, hvordan det hele startede, så skal historien ikke kun være skrevet til ham. Det skal skrives, så det er med til at inspirere alle på Fastaval til at være med til at udvikle kongressen. Næmmere sagt end gjort, men vi har arbejdet med det.

“Magasinet skal også henvende sig til de unge deltagere”

Det er utroligt nemt at være indforstået, når man taler om Fastaval. Fra mine år som ansvarlig fra programmet, har jeg mange gange henvendt mig til arrangører og fortalt, vi ikke kan forklare noget med 'som sædvanligt' eller 'ligesom tidligere år'. Vi skal gå ud fra, at dem der læser programmet, aldrig har været på Fastaval før. Magasinet skal kunne læses af Fastavaldebutanten såvel som veteranen, der har været på Fastaval siden 1986. Alle de sjove anekdoter om Kaptajn Sprød, Rotten Ronni og Dirtbusters vilde eskapader skal fortælles i baren - ikke i magasinet.

“Fastaval er interessant - personer er ikke”

Det er interessant, at der i 2005 blev indført et to-bloksystem, som er blevet en stor succes på Fastaval. At det faktisk kun er seks år siden, at en enkelt god idé forandrede den måde, vi planlægger aktiviteterne på Fastaval på. Det er ikke interessant, at det var Frederik Berg Østergaard, der stod for indførelsen af to-bloksystemet, for hvem pokker er han? Selvfølgelig kan vi ikke undgå at nævne navne i magasinet, men de skal ikke droppes, fordi nogen skal føle sig fede. Fokus har været på, hvordan kongressen har udviklet sig - ikke hvem der har æren for det, for det er oftest mere end én person, og det er umuligt at sige tak til alle, for der er så uhyggeligt mange mennesker, der i tidens løb har gjort sig fortjent til hyldest.

Rollespilmiljøet er et sted, hvor det er nemt, at føle sig holdt udenfor. Jeg har selv siddet på banketten i 1993 og tænkt, at det var dog utroligt, som en gruppe selvfede mennesker, der tydeligvis alle sammen var venner, kunne komme op på scenen og klappe hinanden på ryggen. Men jeg lærte også hurtigt, at rollespilmiljøet er utroligt åbent, og da jeg forsigtigt udtrykte interesse for at ville hjælpe til med Fastaval, kom jeg i 1994 til at arrangere banketten (sammen med Michael Stæehr) og var med til at skrive tre scenarier.

Fastaval er ikke nogens. Hvis du vil være med, er Fastaval din!

God læselyst

Lars Nøhr Andresen, redaktør på Fastavals jubilæumsmagasin
(Med siden Fastaval 1990, hvor det første jeg spillede var 'Et kedeligt scenarie'.)



FASTAVAL 86

Lokale	114	113	112	207	208	209	218
Fredag		CONQ O.K.	THIRD REICH	DUEL	DUEL	DUEL	DUEL
Lørdag 8.00			AD&D INTRO 1	AD&D INTRO 2	AD&D INTRO 3	AD&D INTRO 4	AD&D INTRO 5
8.30		FRIT SPIL/D.	AD&D 1	AD&D 2	AD&D 3	AD&D 4	AD&D 5
13.30			L	U	N	G	H
14.00		FRIT SPIL	FRIT SPIL	RISK	RISK	DIPLO- MACY	DUEL
18.00		D	I	N	N	E	R
18.30		FRIT Spil	FRIT Spil	Call of 1	Call of 2	Call of 3	Call of 4

INFO-center, butik

Første Fastaval

Det er 25 år siden, at en række mere eller mindre tilfældige begivenheder førte til den første Fastaval. Det var ikke planlagt - det skete bare. Her er historien om Fastaval 1986

Af Adam Hannestad

Nogle gange begynder ting ikke. De sker bare. Og bagefter er det let at kigge tilbage på dem og sige: Der begyndte det. Sådan opstod den første Fastaval. Ikke som en vision, der sprang kampklar af en pande. Men som en nærmest tilfældig kæde af begivenheder, der kom af en dyb og naiv kærlighed til spil.

Året var 1986. Stemningsmæssigt var optakten ikke den bedste. I januar eksploderede den amerikanske rumfærg Challenger – den største katastrofe for USA's rumprogram nogensinde. I februar blev Sveriges statsminister, Olof Palme, skudt ned i Stockholm – det tætteste, Skandinavien er kommet Kennedy-mordet.

Og i marts mødtes godt 150 spilentusiaster til en spilweekend i Århus.

Mads: "Det var Malik, der fandt på navnet. Så meget kan jeg huske".

Malik: "Ja. Men det var dig, der fandt navnet på klubben. Jeg tilføjede bare endelsen."

Adam: "Jeg tror, det begyndte med Spiltræf i Odense året før. Vi havde været med til kongressen. Og så tænkte vi, at det måtte vi også kunne lave."

Paul: "Det kan godt være, men Spiltræf var inspireret af noget, vi havde været oppe i Århus og deltaget i nogle måneder forinden. Det gjorde, at vi troede på, at det kunne lade sig gøre."

Henrik: "Åh ja. Spilledagen i Stakladen. Og den lavede vi vel egentlig kun, fordi vi ellers ville

være lidt af en fiasko som klub.

Malik: "Ja, hvad pokker skulle vi ellers tage kontingent for?"

25 år senere mødes de igen

Det er en lørdag middag i januar 2010, og den er helliget nostalgien. Over frokost, øl og minder sidder fem midaldrende mænd, der aldrig er blevet voksne, og husker planlægningen af den første Fastaval. Og hvordan begyndte det hele egentlig? Langsomt dukker et forløb op af tågerne.

Kæden af begivenheder rækker et par år tilbage. Rollespil var noget, de færreste havde hørt om i Danmark. Nogle få havde prøvet at spille det på ophold i USA eller Storbritannien. Andre havde samlet en regelbog til Dungeons

& Dragons eller Call of Cthulhu op i obskure butikker.

En seddel hængt op i tegneseriebutikken Yellow Kid i Århus ledte til et møde på universitetet, hvor godt 20 mennesker, de fleste mellem 16 og 22 år gamle, mødte frem. Jo, der var basis for en klub. Der blev indkaldt til stiftende generalforsamling et par måneder senere, i marts 1985. Her mødte 26 mennesker frem – og det var her, Mads Lunau fiskede navnet Fasta frem som et anagram over Fantasi-Strategi-Taktik. Opbakningen var tøvende: 14 af de 26 stemte for navnet. Til gengæld blev han næsten enstemmigt valgt som formand.

I april mødtes de fem bestyrelsesmedlemmer, anført af Mads, og to suppleanter – Malik og Adam – på Maliks kollegieværelse på Aarhus Universitet. Et af de vigtigste punkter på dagsordenen var, hvordan man kunne banke medlemstallet op, så kommunen ville give støtte til foreningen. Uden det ville der aldrig blive råd til for eksempel klublokaler.

Ingen kan i dag præcist huske, hvem der fandt på at indkalde til en stor spilledag i maj. Sandsynligvis Mads eller Malik. Dengang kom

de fleste af de gode ideer fra de to, der kendte hinanden fra gymnasietidens landsmøder, hvor de tordede sammen som henholdsvis glødende venstremand og kommunist og fik uventet respekt for hinanden.

Plakater blev skrevet ud på skrivemaskiner, fotokopieret og hængt op på egnede steder – universitetets institutter, et par gymnasier, hobbyforretninger og tegneseriebutikker. Kreativiteten med navne var udtømt med 'Fasta', så indkaldelsen fik overskriften 'Spilledag'. Senere, langt senere, blev den husket internt som Fastaval 0.

Malik: "Noget af formålet var bare at se de andre. Alle folk kom med de spil, de kunne lide, eller med scenarier, de havde lavet."

Mads: "AD&D, Call ..."

Malik: "Toon og Marvel..."

Mads: "ElfQuest..."

Adam: "Diplomacy..."

Henrik: "Car Wars til den store guldmedalje..."

Adam: "Og Svend Erik fra Odense havde ringbrynjer med og viste, hvordan man brugte en daggert ..."

Paul: "...og himlen var blå og græsset var grønt."

Ringbrynjer og liverollespil

Det sidste var ikke løgn. Paul var sammen med en gruppe venner fra Odense kørt op for at se, hvad den gamle odenseaner Malik og hans nye kammerater fra Århus havde gang i. Odense havde allerede en fasttømret klub – FBO, Forenede Brætspillere i Odense – og var navnet til trods de eneste i Danmark, der mestrede live roleplaying: Odenseanerne havde opbygget en samling af våben og rustninger, som de demonstrerede i bagende forårssol på græsplænen foran Studenternes Hus.

Ingen kan i dag med sikkerhed huske fremmødet, men i alt var det ikke over 50 og næppe over 40.

På vej hjem i bilen besluttede odenseanerne, at når man kunne holde spilledag i Århus, så måtte man kunne lave en kongres i Odense. Det blev til det første 'Spiltræf' i Odense den første weekend i august. Med overnatning i en gymnastiksal, rollespil og brætspil – og live roleplaying lørdag aften under navnet Kamp & Kage.

Bag Fastaval 1986

MADS LUNAU MADSEN var Fastas første og mangeårige formand og samlingspunkt. Han har siden (sammen med bl.a. Malik Hyltoft) startet Østerskov Efterskole, der bruger rollespil som det vigtigste middel til indlæring. Han er i dag forstander for skolen.

MALIK HYLTOFT er en af Fastas grundlæggere. Han var suppleant i den første bestyrelse og tovholder på den første Fastaval. Hans fynske baggrund skabte det mangeårige samarbejde mellem Odense og Århus. I dag er han forstander for Osted Fri- og Efterskole på Sjælland.

ADAM HANNESTAD er en af Fastas grundlæggere og suppleant i den første bestyrelse. Han var en af drivkræfterne bag Fastaval 1, bl.a. som scenarieforfatter og tvivlsom kok.

HENRIK JAKOBSEN er en af Fastas grundlæggere. Han er uddannet ingeniør og blev fra Fastas begyndelse anvendt som et af de sikre hoveder, man kunne teste sine ideer imod. Han er formand for Østerskov Efterskole.

PAUL FLEMMING HARTVIGSON er en af grundlæggerne af Odenses spilforening, FBO. Han var gæsteoptrædende på den første og flere efterfølgende Fastavaller som scenarieforfatter.

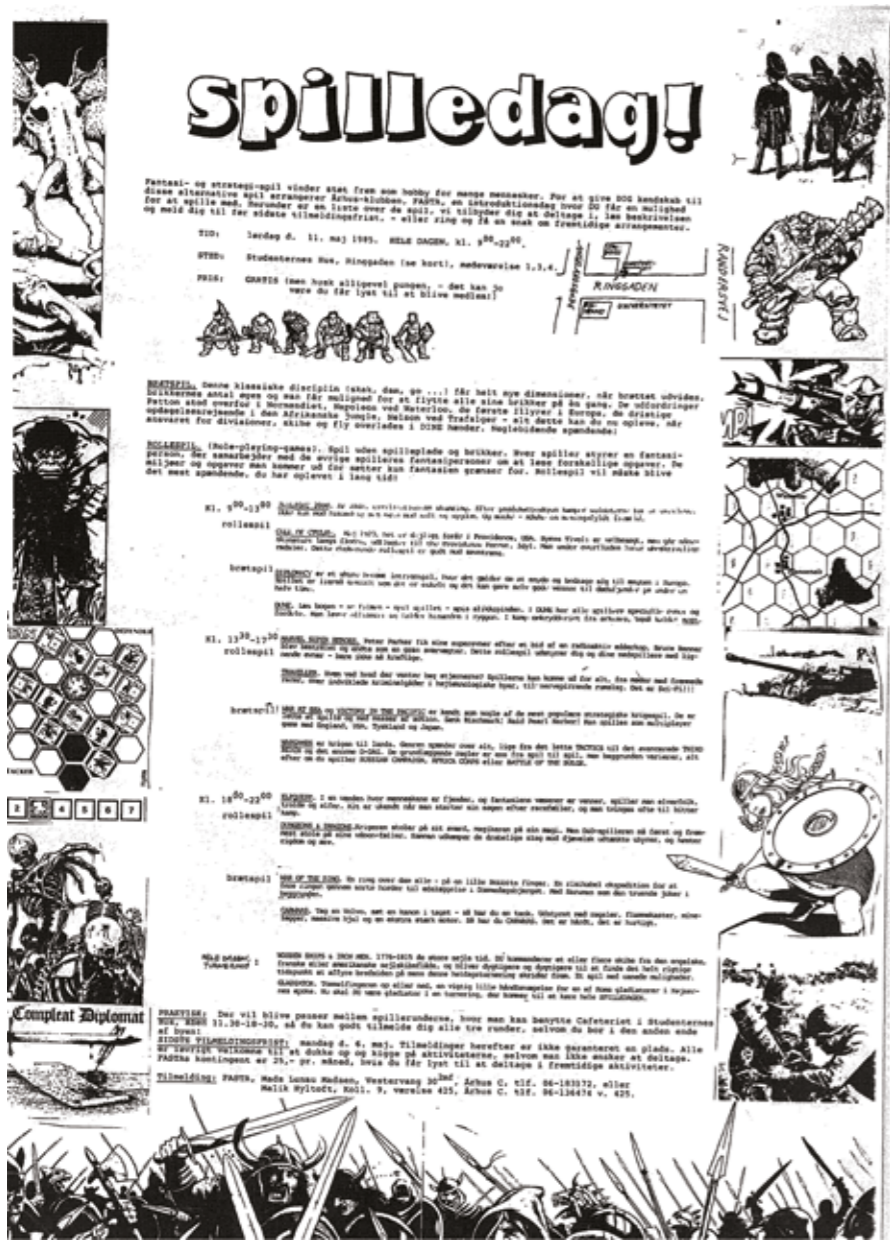
GLÆDELIGT BUDESKAB
til alle brætspillere, rollespillere og andre skøre kugler:
DU INDBYDES TIL
DEN 1. INTERNATIONALE
FASTAVAL
7-8-9 MARTS

FASTA i Århus indbyder til en spille-weekend for såvel enkeltpersoner som hold inden for en lang række brætspil og rollespil, bl.a. AD&D, AD&D-duel, Diplomacy, Car Wars, Marvel Roleplay, Risk, Call of Cthulhu, 3. Reich, Conquistadors og sidst men ikke mindst Ostasiatische Kompagnie (Conquistadors i Stillehavet)! Men der bliver også tid til hyggesnak, nye bekendtskaber og snak klubberne imellem.

PRIS: Vi prøver at gennemføre dette storslåede arrangement for den latterlige pris af usle 35 kr. pr. snude.

INDKVARTERING: Vi låner en centralt beliggende Århus-skole, hvor vi kan spille og overnatte (medbring selv sovepose, edderdunsdyner m.m. og støtte for nakke og lænd).

FØRPLEJNING: Byen har mange gode spisesteder med speciale i junkfood. Medbring selv tørkost til at holde sulten fra døren, mens du spiller. Hvis vi kan overtale myndighederne, regner FASTA med at sælge læskedrikke (kaffe, te, sodavand, juice, øl) til kundevenlige priser. NB: Hvis der er tilstrækkelig opbakning fra jer, vil FASTA arrangere mejerigtig morgenmad d. 8. og 9. og kold frokost de samme dage. Det vil fordyre entregebyret en smule, men er du interesseret, så sæt kryds på indmeldelsen ud for frokost og morgenmad.



Det lille dusin mennesker fra Århus, der var taget til Odense, var dybt imponerede på vejen hjem. Og den diskussion, odenseanerne havde haft på vejen hjem fra Spilledag tre måneder forinden, fik nu et ekko på århusianernes returrejse.

Adam: "Jeg husker det som, at Spilledag var helt uden store tanker. Men at vi på vejen hjem

i bilen fra Spiltraf sagde: det må vi sgudda også kunne lave."

Malik: "Ja, Spilledag var egentlig bare for at aktivere folk. Med Fastaval blev det mere seriøst."

Seriøst måske, men mere famlende end professionelt. I januar 1986 blev de første indbydelser sendt ud til det, der noget optimistisk blev

"Ja, man fik et sted at måle sig. Jeg brugte Århus til hvert år at komme op og få testet mine ideer"

Paul Hartvigson, 2011

Fastaval 0

Spilledag i 1985 er siden blevet kaldt for Fastaval 0. Det var denne spilledag, der gav Fastaval blod på tanden og lyst til at holde en rigtig kongres med inspiration fra Spiltraf i Odense, arrangeret af FBO.

kaldt 'Den 1. Internationale Fastaval' i Århus 7.-9. marts. Indbydelsen rettede sig 'til alle brætspillere, rollespillere og andre skøre kugler.'

Processen var så kaotisk, at der på det tidspunkt end ikke var fundet lokaler. Først bagefter, få uger før start, lykkedes det at reservere Skt. Anna Gades Skole i Århus-bydelen Frederiksbjerg – og i modsætning til Odense kunne det ikke lade sig gøre at smide soveposer i gymnastiksalen; hver dag skulle der være lukket og slukket kl. 22, så Fasta-medlemmerne tilbød overnatning til gæsterne fra især Odense og København. Beslutningen om at lave mad i køkkenet i Adams nærliggende lejlighed blev først taget få dage før, fordi det lød på fortilmeldingerne, som om folk ville blive sultne.

Der var ikke noget tema – blot en række brætspil som Car Wars, Risk, Diplomacy, Conquistadors og Third Reich og nogle rollespil: Marvel og slagnumrene Call og AD&D. Odense leverede Call-scenariet – Kloret i Bjergene – og lagde grunden til en lang tradition for, at de to klubber samarbejdede om kongresser og havde gæstescenarier hos hinanden.

Paul: "Vi havde først og fremmest brug for nogen at spille med. Odense var ikke så stort på rollespil, så Århus gav os nogen at sparre med."

Malik: "Vi var nødt til have odenseanerne med, så vi kunne køre noget mere. Og det betød så, at vi fik nogle flere ideer, der skete nogle eksperimenter efter devisen: Vi kan noget, vi er mange, så vi gør det."

Henrik: "Ja, vi improviserede meget. Der var mange af de første ideer, der blev tilpasset. Hvis der var noget, man gerne ville have afprøvet, så justerede man reglerne til det."

Adam: "Vi ville vel egentlig ikke noget særligt. Vi gjorde bare som de andre, efter en skabelon: En skole, to turneringer, lidt brætspil..."

Mads: "Men vi skabte jo rammer. Fastaval 0 var en begyndelse. Fastaval 1 var ikke noget særligt med fornyelse. Med Fastaval 2 eksploderede det."

Malik: "Det er rigtigt, at I'eren var begrænset, men vi skulle jo lære en masse om logistik. Invitere, skaffe lokaler, gennemføre et program, overveje flow og indhold."

Mange af ideerne på F1 døde senere en stille



Rollespil i gamle dage. En ung Mads Lunau i spilleren Star Wars fra dengang både smøger og øl ved spilbordet var god stil.

død. Som beslutningen om, at der skulle gives præmier til de bedste spillere i AD&D-scenariet. Ikke til scenariet eller spilleren – men til deltagerne.

Paul: "Fastaval var det første sted, vi fik præmier. Vi var på vej hjem i bilen, da nogen kom hen og sagde "I har da vist vundet" og gav os noget ... makrel i tomat, tror jeg."

Adam: "Jep, det var mig. Jeg havde været med til at skrive scenariet og syntes, det var en god ide at give præmier, men jeg kunne heller ikke tage det helt seriøst, så I fik hver en dåse makrel i tomat fra frokosten lørdag."

Malik: "Vi kopierede ideen fra Viking Con – spillerne mødtes bagefter og diskuterede gruppernes spil, og så voterede man om, hvem der havde vundet. Det var på en måde med til at strømline os og præmiere, om folk var gode til at agere socialt."

Mads: "Men det var vigtigt, at vi bagefter skiftede til at præmiere dem, der havde udført arbejdet."

Adam: "Hvor opstod ideen om at belønne spillerne og ikke de kreative folk egentlig?"

Malik: "Det går tilbage til de amerikanske D&D-kongresser." Paul: "Vi så det også i et købescenarie fra England, hvor der var et pointsystem: mageren fik +5 point for at kaste fireball, og så videre ... og så var der brætspilturneringer, hvor der var en vinder. Ideen smittede til rollespilturneringer." Malik: "Jeg tror vi smed systemet ud efter Fastaval 2."

Vægt på rollespillet

Da der blev ryddet op efter den første 'rigtige' kongres, var der sikkerhed om én ting: Det måtte prøves igen året efter. Og tilbagemeldin-

gerne var klart mest positive på rollespillet: Det var på denne kongres, grundstenen blev lagt til, at Århus – i modsætning til spillklubberne i København og Odense – lagde hovedvægten på rollespil i form af nedskrevne scenarier

Malik: "Det gik op for mig, at på kongressen fik man et publikum, hvor man kunne afprøve ting. Jeg skrev ikke nogen scenarier det år, men rendte rundt og holdt styr på det hele."

Paul: "Ja, man fik et sted at måle sig. Jeg brugte Århus til hvert år at komme op og få testet mine ideer. I Odense lavede jeg masser af scenarier, men jeg kunne ikke holde dem op mod andres og tjekke, om de var gode. Det kunne jeg i Århus."

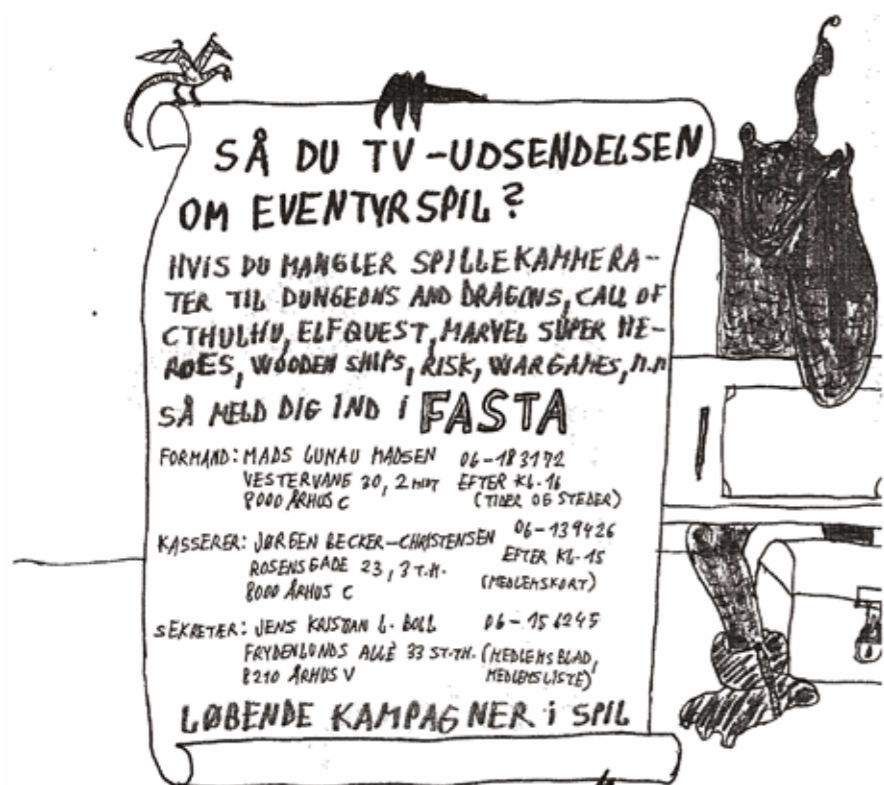
Henrik: "Det blev jo efterhånden også et socialt forum ... et sted, hvor man – hvis man som jeg rykkede til København – hvert år kunne komme og træffe de gamle."

Mads: "Set fra formandsstolen var det vigtigste, vi fik ud af Fastaval, et rungende: "Yes we can." Malik: "Men det var kendetegnende, at vi et par måneder efter lavede bestyrelsen om og fik en ny post, der kun havde til opgave at skabe næste Fastaval. Jeg var kort helt ned til sokkeholderne efter at have været tovholder."

Efter sine første vakkende skridt i slutningen af 1980'erne, voksede Fastaval sig hurtigt til en stor og velorganiseret kongres, hvor nye kræfter tog over fra de oprindelige initiativtagere, og siden er flere generationer af arrangører fulgt, selv om flere af de oprindelige kræfter stadig er at finde på Fastaval i dag.

Advarsel !!
til alle deltagere i Fastaval 86
primo Big Bullies er ordenshåndhævere
secundo Big Bullies har altid ret!
tertio Et modsætte sig Big Bullies' anvisninger vil medføre mindre ubehageligheder (Se Ps)

Ps Enhver spiller, der gribes i at snyde, vil blive kortvist og potentielt overgivet til køkken-karlene!
find, vi kan godt bruge mere kød til gryderet i køkken



Mediernes magt

I efteråret 1987 - næsten et årti før internettet slog igennem - viste monopolkanalen DR et udvidet indslag i Søndagsavisen, der handlede om farerne ved at spille rollespil. Heldigvis lod journalist Jørgen Poulsen en hel masse rollespillere komme til orde, og det lod sig på ingen måde skjule, at der var noget meget fascinerende ved rollespil - og måske vigtigst af alt: fjernsynet sagde, at en hobby for nørder var farlig! Efter udsendelsen strømmede rollespillere til klubber og boghandler rundt omkring i Danmark.

Klubben FASTA

Hvad var FASTA - og hvorfor forsvandt den århusianske forening? Michael Erik Næsby er blevet kaldt alt fra Fastavals gamle ronkedor til Fastavals silverback. Han er en af de ældste (51 år) deltagere på Fastaval, og på personlig vis dykker han ind i historien om FASTA.

Af Michael Erik Næsby

Jeg ved ikke hvor mange, der - udover mig - har studset over, at Google hjælpsomt foreslår en række udmærkede alternativer, når man søger på ordet 'Fastaval'. Jeg har prøvet at optrælle historien bag dette lettere besynderlige navn og er i øvrigt en af de få udenforstående, der faktisk har været i et af FASTAs autentiske lokaler. I min søgen efter

løsningen på oprindelsens store gåde gik det op for mig, at netop lokalerne var nøglen til mysteriet.

De lokaler jeg besøgte dengang i slutningen af 90'erne var centralt beliggende i Århus, og det mest iøjnefaldende indslag var et gigantisk Olsenbande-pengeskab. Selvom det blev ihærdigt påstået fra alle sider, at pengeskabet faktisk var tomt, skulle det senere vise sig at dets ind-

hold (eller mangel på samme) ville komme til at spille en central rolle i historien. Men først må vi gå endnu længere tilbage.

Der foregår noget skummelt i kælderens

Folkene med de fine lokaler i Frederiksgade var foreningen FASTA. Navnet var en sammensætning af fantasi, strategi og taktik.

"Foreningens formål omfattede både rollespil og strategispil" forklarer Lars Konzack, en af dem der var med i de tidligste tider, og som indvilgede i at tage en lang tur ned af minderens Langgade sammen med undertegnede udsendte.

Blandt de første medlemmer var Paul A. Nissen. Thomas Knudsen, Ernst Jensen, Malik Hyltoft, Kristoffer Apollo og Adam Hannestad.

Og sjovt nok viser det sig at FASTA allerede fra starten valgte at gå egne veje. Efter at have været henvist til formanden, Mads Lunau Madsens hjem og tilfældige kommunale lokaliteter, fik man endelig fingrene i sit eget rigtige klublokale. På lejebasis selvfølgelig. Hos en vis Poul Heinrich Riis Knudsen, kendt for i en periode være leder af Danmarks National-socialistiske parti.

Riis Knudsen var i virkeligheden en flink udlejer, forklarer Lars, og rollespil har jo ikke noget med nazisme at gøre. Til gengæld havde rollespillere sådan set imageproblemer nok i denne periode i midten af firserne, og da medlemstallet samtidig var stigende, blev det hurtigt nødvendigt at flytte i nye lokaler. Og mens nye lokaler afløser lokaler i den lange beretning om FASTAs storhedstid og senere knap så store tid, og jeres ydmyge udsendte samtidig mistede overblikket over de mange flytninger, nåede Lars Konzack frem til at medlemstallet i en periode sidst i 1980'erne steg fra 30 - 60 - 120 på kort tid. Det var, bliver vi enige om, umiddelbart efter det berømte TV-indslag i Søndagsavisen fra 1987 om Rollespillets Store Farlighed. Fra et være en besynderlig aktivitet, der kun blev dyrket af et lille fåtal, udviklede rollespil sig på kort tid til at være en besynderlig aktivitet, der blev dyrket af et meget større fåtal.

Der foregår stadig noget skummelt

Der var stadig lidt bøvl med det gode rygte. Lars Konzack nævner et eksempel, hvor klubben spillede noget med "D-dag i Anden Verdenskrig". Som også Kristoffer Apollo husker. "Det var brætspillet The Longest Day", forklarer han. Et stort og langvarigt spil, hvor man har strategisk planlægning og kommandocen-

traler komplet med tyske flag med hagekors, da en udenforstående far pludselig dukker op i midt i det hele for at afhente sit afkom. "Ham så vi ikke igen!" sagde Lars og så snakkede vi lidt om at spilskulturen altså er svært at forstå for udenforstående.

I 1982 var Viking Con startet op og Spiltræf, som dengang blev anset som det sejeste, var fulgt efter i '85. I Århus blev folkene bag FASTA inspirerede, og i 1986 afholdt FASTA den første Fastaval. Navnet som vor alle sammens Google har så svært ved at acceptere, var sammensat af klubbens navn og ordet "val", som betyder kampplads.

I starten var der nogen faste ting, der stod på programmet: et D&D-scenarie og et Call-scenarie. Det var turneringer og det gjaldt om at gennemføre banerne hurtigt og fejlfrit. Det er nok svært for vore dages Fastaval-gængere at forholde sig til, men sådan var det den gang.

Det er et af de mange punkter, hvor FASTAs historie afspejler rollespillets. For der var folk i FASTA, der kom hjem fra et dramatiske studie og sagde: men hvad nu hvis? - Det var Troels Christian Jakobsen, der dermed blandt andet var med til at lægge grunden til det, der blev kendt som FASTAwood-modellen. En udvikling, der stod for et langt større fokus på rollespillets 'indhold'.

Det bliver mere og mere skummelt

Den lange vej mod det, der skulle blive udgangspunkt for noget af Danmarks klart mest interessante rollespil startede kort tid efter med scenarier om Gode og Onde Egern og en Pingvin på Nordpolen. Jeg ved det ikke lyder meningsfuldt, men sådan var det. Og pingvinen får naturligvis senere en helt særlig rolle i historien.



Bofællesskabet 'Elmuseet' dannede i midten af 1990'erne ramme om planlægningen af Fastaval. Fra venstre: Lars Sørensen, Svend Ask Gimle Larsen, Ernst Jensen og Troels fra Hobby House (1995).

Lars beskriver miljøet i klubben i den periode: "FASTA havde en sjæl!". Det var blandt andet en utrolig åbenhed for nye ideer, som alt det der med Fastaval, scenarierne og Pingvinen er eksempler på. Men det er også ret sjovt at høre hvordan folk som Kristoffer Apollo, Ernst Jensen og Lars Konzack, alle kendte FASTA-medlemmer med centrale bidrag til FASTAs og Fastavals udvikling, simpelthen havde et



'Kampen' mod Indre Mission

FASTA arbejde på at bedre det dårlige rygte, som rollespil havde fået i 1980'erne - til dels på grund af en tv-udsendelse i 1987, hvor rollespil blev anklaget for at være satanisk og være skyld i flere end 80 mord og selvmord i USA. Her er det formanden for FASTA, Mads Lunau Madsen, som deltager i et debat sammen med Indre Mission.

bofællesskab i en periode. Ligesom det berømte Elmusset, et århusiansk kollektiv, af FASTA-medlemmer som Mette Finderup, Ask Agger, Lars Andresen, Thomas Munkholt med flere, alle på forskellig vis aktive kernepersoner i Fastavals udvikling, medlemmer af FASTA og i øvrigt Ottovindere.

Mens Lars fortæller tænker jeg: "Det har været et meget tæt nærmiljø, hvor der må være blevet snakket ret meget om rollespil og den slags". Det var folk der satte dagsordenen. Kristoffer fortæller at der var et meget tæt fællesskab og en særlig ånd, og så var der jo flaske-monstret. Han har været med til at sælge for over 1.000 kr. tomme colaflasker fra klubbens lokaler. Det var i 90'erne priser, så det har repræsenteret rigtig mange colaer. Først senere kom der øl på banen. Folk blev ældre og hygeniveauet skiftede karakter.

Lak og læder i nabolaget

En anden side af det med sjælen var den store bredde i udsyn. Fra det fjollede til det meget højspændte. Fra det folkelige til det lidt elitære. Ikke fordi man gerne ville virke elitær og indforstået. Det var bare næsten umuligt at undgå helt.

Op gennem begyndelsen af 90'erne var Fastaval vokset og i 95 havde man over 700 deltagere og lokaler på to forskellige skoler med egen bustransport til spillokalerne. Faktisk var arrangementet Fastaval vokset noget mere end klubben FASTA, og det var blevet nødvendigt at støtte sig på aktive hjælpere, der ikke havde tilhørsforhold til foreningen. Det var ikke noget almindelige Fastaval-deltagere rigtigt opfattede som et problem, men helt friktionsfrit var det ikke.

Der er mange synsvinkler på den sag, men som komplet outsider i sammenhængen opfatter jeg det lidt som et typisk forældreopgør. Fastaval var blevet voksen og ville være uafhængig og FASTA var simpelthen ikke helt så ung og frisk længere. FASTAs berømte "Time-Spoiler", en aktivitetsoversigt, blev gradvist mindre og mindre spændende, mens potentielle medlemmer lod det blive ved potentialet. Det kom til et brud mellem FASTA og deres 'Val'. Trods små blå mærker og lejlighedsvis uvenlige ord, fortsatte begge parter dog uanfægtet med hver deres aktiviteter. Om end ikke ret længe.

Jeg mener det må have været lidt før dette, at jeg besøgte FASTA i Århus Midtby. Jeg havde dengang lidt sjov med, at man nu skulle forbi foreningen for sadomasochister i Danmark, SMILs lokaler for at komme til FASTA. Rollespil er jo mange forskellige ting og der skulle være mulighed for et interessant samarbejde mellem de to foreninger. Selvom det faktisk skete i den periode, at besøgende til SMIL endte i FASTAs lokaler ved en fejl og fik sig en øl, blev samarbejdet nu aldrig rigtig til noget.



Bestyrelsen i FASTA anno ca. 1994. Fra venstre: Mikkel Ploug, Lars Andresen, Jesper Skou, Jesper Stæehr, Dan Thagaard og Jens Thorup

Pludselig uden varsel i 2002 imploderede FASTAs økonomi. Det store pengeskab i lokalerne på Frederiksgade viste sig virkelig at være gabende tomt, og foreningen, der på dette tidspunkt, havde sin yngste ungdommelighed og energi bag sig, overlevede ikke.

Det var i sidste ende økonomien, der tog livet af Fastaval, men i årene op til lukningen var det tydeligt, at klubben ikke var så velfungerende, som tidligere.

Pointen er at det blev et sorgeligt punktum for en af dansk rollespils kreative kraftcentre, der har stået i centrum af udviklingen af så mange af de ting, der tegner vor rollespilstradition.

Vi er mange der savner foreningen med de omskiftelige lokaler og de store armbevægelser, med en helt fantastisk kreativ energi og et meget stort overskud af personlighed(er)...

FASTA havde sjæl, vi kan heldigvis glæde os over at en del af den sjæl lever videre med Fastaval.

FASTA 1985 - 2002

Rollespilsklubben FASTA blev grundlagt i 1985 med Mads Lunau Madsen som formand. Op gennem slutningen af 1980'erne og 1990'erne var klubben et samlingspunkt for rollespillere i Århus og fungerede som vært for kongressen Fastaval.

Efterhånden gik mange af de organisatoriske og kreative kræfter over i Fastaval og klubben FASTA mistede fra slutningen af 1990'erne medlemmer, og der var ikke den samme interesse for klubben.

I 2002 gik det endeligt galt. Økonomiske problemer eller mangel på interesse - med FASTA forsvandt en af Danmarks store rollespilskubber

REFERAT FOR FASTAS GRUNDLÆGGENDE GENERALFORSAMLING 29/4 1985 ³

DAGSORDEN

1. præsentation: 26 krigsspils- og rollespilsfanatikere er mødt op.

2a valg af dirigent: Malik bliver valgt

2b valg af referent: Jens Kristian bliver valgt.

3 Introduktion: klubben er dannet for at spillere kan møde andre spillere og udveksle spil og erfaringer og dermed højne spillene i Jylland. Desuden kan vi som klub få kommunens støtte.

4. Rapport fra udvalgene: Kommunaludvalget har fundet ud af, at vi som ungdomsklub kan få betalt 75% af vor husleje, vi skal dog selv finde et lokale, men kan så få støtte fra 1/6 '85 med tilbagevirkende kraft. Dog skal vi selv finansiere/rejse et indskud. PR-udvalget kan meddele, at Gerhard Nielsen fra provinsafdelingen gerne vil have et indslag om især Dragon and Dungeon-spillet, evt. for fjernsynet. Også Radio Århus er interesseret i at lave noget om vore aktiviteter.

5. Vedtægter- et nedsat udvalg vil prøve at lave nogle vedtægter over en ungdomsklubs vedtægter med de nødvendige rettelser. Det betones, at det er vigtigt med en stringent formålsparagraf, der skal understrege klubbens kreative karakter. Det vedtages også, at personvalg til bestyrelsen skal foretages skriftligt.

6. Kontingent: Kontingentet skal dække 25% af klubbens husleje og evt. løbende udgifter, vi enes om 150 kr. pr. halve år med betaling i april og oktober.

7. Lokalesituationen: Vi har et muligt lokale i Klostergade, der jolligger centralt. Jørgen, Mads og Troels arbejder videre med lokalesituationen.

8. Valg af bestyrelse: Bestyrelsen skal være på mindst 5 medlemmer af hensyn til dens mange arbejdsopgaver, desuden skal der være 4 suppleanter til rådighed. Til bestyrelsen vælges Jens Kristian, Jørgen, Mads, Tommy og Troels, som suppleanter vælges Malik, Adam, Peter og Kristian.

9. Eventuelt: Det vedtages (14 stemmer), at klubben skal hedde FASTA, et anagram over Fantasi-Strategi-Taktik, et navn, der både kan bruges indenlandsk og udenlandsk

Herefter gav forsamlingen sig til at studere de forskellige spil, som var fremlagt. Bestyrelse og suppleanter blev enige om at mødes efter påske, fredag d.12/4 kl.19.30 hos Malik.

FASTAVAL MODELLEN

ET SCENARIO SKABT AF OVER
350 SCENARIOFORFATTERE

Sammenfattet af Sanne Harder

SKREVET TIL FASTAVAL 1986 - 2011



I bund og grund hvad det hele handler om.
Rollespil! Her en spilsituation fra Fastaval 1997

I 1986, da den første Fastaval slog dørene op, var rollespil stadig synonymt med systemer. Kongressen viste sig hurtigt velegnet som et sted, hvor man kunne promovere de små, snævre ting, som blev solgt i de færreste boghandler, og som ellers var svære at finde frem til. Men det ord, som de fleste i dag forbinder Fastavals scenarier med, er "systemløst".

De systemløse scenarier dukkede først op fire år inde i kongressens liv. Skiftet fra systemscenarier til systemløst skete fra den ene kongres til den anden. Kigger man i programmet for Fastaval 1992, er programmet spækket med systemscenarier. I 1993 begyndte der pludselig at stå "systemløst" ud for titlerne.

Fastavalscenariets fødsel

Kristoffer Apollo er en af de efterhånden få aktive rollespillere, der har været med til at stifte det oprindelige Fastaval. Han husker meget indgående Fastavals tilblivelse dengang i midtfirserne – og i særdeleshed interesserer han sig for, hvordan scenarietraditionen har udviklet sig gennem tiden. Faktisk er Kristoffer en slags levende hukommelsesbank, når det gælder fastavalscenarier.

Han fortæller om udviklingen fra system-

scenarie til systemløst:

"Den første udvikling efter de klassiske systemer var indførelsen af dramatiske modeller. Rollespillets version af berettermodellen, eller hvad man nu kalder den - også kendt som Fastawood-modellen. Lanceret på den første forfatterweekend, som jeg mener lå i 1992 (dvs. forud for Fastaval 93)."

Berettermodellen er et analyseredskab, der bl.a. bruges i danskundervisning, men også Hollywood-produktioner er bygget op efter dens principper. Lidt forsimplet kan den sammenfattes i, at enhver historie skal have en dramatisk kurve med et spændingsforløb.

De fleste rollespilssystemer opererer med karakterark. Men i 1990'ernes danske kongressmiljø droppede scenarieforfatterne karakterarket, og skrev roller i stedet for.

Kristoffer Apollo husker hvordan Fastawood-modellen satte skub i fokuset på historien:

"Det var Fastawoods fokus på dramatisk struktur, som udløste de lange personbeskrivelser - fordi Fastawood medførte en diskussion om, at spilpersonerne skulle være hovedrollerne (have noget på spil i historien), hvilket igen medførte en bevidsthed om, at dramaet kunne indlejres i spilpersonerne, så spilperso-

ner og plotudvikling interagerer. Og når personer og scener pludselig blev drivkræfter for historie og drama, kom det totale fravalg af system som det næste naturlige skridt - hvorfor have det, når det ikke er nødvendigt?"

Forræderi og incest

Da der jo ikke længere var noget system, blev rollerne forfatterens redskab til at styre spillets gang, og det skabte intrigescenariet, hvor historien lå i dramaet mellem spilpersonerne. Intrigescenariet genererede derfor ekstremt lange, indgående roller, og ofte gik en god del af spiltiden med at læse dem.

De tidlige intrigescenarier handlede ikke

14

D&D-scenarier (inklusive D&D, AD&D, D&D 3rd edition, etc.) på programmet siden Fastaval 1986

214

systemløse scenarier siden Fastaval 1993 på Fastaval.

200+

af Fastavals scenarier kan downloades gratis på alexandria.dk

Sigrid Svane [Rolle: Forfatter]

Hvorfor skriver du scenarie til Fastaval?

Et **Hjerte af Metal** er mit første scenarie, og første-gangs scenarier er nok altid lidt specielle. For mit vedkommende var det en udfordring til mig selv; at skrive ud fra det bundne emne ved scenarioskrivningskonkurrencen i 2010. For mig handlede det om at lære at skrive noget, der ikke bare var meningsmættet blog-rant eller en god fortælling, men som først for alvor får sin mening i rummet mellem spillerne. Hvis jeg skulle skrive en anden gang, skulle det være fordi jeg havde en historie jeg gerne ville fortælle, som ville få nyt liv eller større dybde ved at blive spillet som scenarie end ved bare at blive læst.

Hvad er det bedste ved forfatterkulturen på Fastaval?

Det har været utroligt positivt at opleve den støtte og åbenhed der er forfatterne imellem. Der er ikke ét ord om plagiat eller hemmelighedskræmmeri om idéerne; de er meget åbne om deres overvejelser, og henviser tit til hvordan gode værktøjer eller idéer fra tidligere scenarier vil kunne bruges i nye. Der er en generel fornemmelse af at alle scenarier skal blive så gode som mulige, ikke bare folks eget. Og det er jo selve essensen af Fastaval.

Hvordan udvikler Fastaval forfatterkulturen i en positiv retning?

En mere løbende kontakt og diskussion, måske oprettelsen af et decideret 'miljø', for eksempel en blog, forum eller lign. under fastaval.dk, hvor forfatterne året igennem kan få input og luften idéer. Rigtigt mange forfattere bor i København, så den kontakt mange af dem har i hverdagen, oplever vi desværre ikke så meget i Århus, og det ville en net-flade kunne hjælpe meget på.

Er der noget, du gerne vil sige til dem, der spiller dine scenarier?

Gør oplevelsen til jeres egen! Scenariet er kun rammen, ikke fortællingen; udforsk det, føl det, lev det, og skab jeres egen fortælling.

692

scenarier på programmet siden Fastaval 1986

28

scenarier i gennemsnit pr. år. Flest scenarier i 2000, hvor der var 34 på programmet



Enhver scenarieforfatters udfordring. Et lokale på en folkeskole. Her fra Brobjergskolen i 1992.

nødvendigvis om intriger. Det var blot en måde at strukturere et scenarie på, hvor al handling var distribueret til spillerne.

Thomas Munkholts scenarie Laaste døre (1994), der foregår i en Kafkaesk verden, er et eksempel på et af de tidlige intrigescenarier. Thomas fortæller om hvordan han fik idéen til scenariet:

”Jeg kan huske at det var et forsøg på at komme schweizerknivshelten til livs. Altså, hvor party’et egentlig udgør en samlet protagonist, eller forskellige facetter ved samme. Seksi-én-helten, tror jeg, jeg kaldte det. Så den umiddelbare tanke med setuppet i Laaste døre var at her kunne potentielt alle (eller ingen) tage rollen som skurk eller helt, eller i hvert fald påtvinge historien en subjektiv vinkel, der ville give mening, måske ikke for alle spillere, men så i hvert fald den ene spiller,” fortæller Thomas Munkholt og fortsætter:

”Jeg husker også, at jeg var usikker på hvor meget man skulle hjælpe til – hvis man først begynder at sufflere for spillerne, risikerer man at de hele tiden sidder og venter på input. Den balance fandt jeg sikkert ikke, men jeg er omvendt heller ikke den eneste, der har døjet med det problem. Jeg tror også, at havde det været et par år senere, ville jeg have gjort det spilledelest, netop for tydeligt at placere ansvar hos spillerne. Men når man bevæger sig ud i det ukendte, er der nok en tendens til at tage ekstra små skridt for ikke at ryge ud over afgrunden,” siger han.

Intrigescenarierne skabte hurtigt en trend, og i midt- til sluthalvfemserne udviklede de sig fra at være en form til også at være et indhold. Besynderlige, incestuøse relationer blev nærmest mainstream i rollespilskarakterer. Eksempler på dette er bl.a. Dodens Skygge (Jacob Berg og Thomas Jakobsen, 1995) og Skygger-

nes Spil (Maria Bergmann, Maiken Nielsen, 1998).

Fra spil til historiefortælling

Fire japanere sidder på knæ mellem rispapirvæggene. Mens de venter på, at samuraien skal skrive sit dødsdigt, sit jisei, tænker de tilbage på de begivenheder, der førte til denne situation. Jisei (Kristoffer Apollo, 1997) var et af de første fortællescenarioer, hvor spillerne ikke kun skulle agere deres roller, men også skulle referere handlingen.

De første fortællescenarioer lod sig inspirere af mundtlige fortælletraditioner, og lod spillerne skabe scenariets historie med stikord, der skulle sætte inspirationen i gang. De mest minimalistiske af slagsen var næsten kun lister af stikord, mens andre opstillede en ramme inden for hvilken spillerne kunne improvisere.

Om at skrive Jisei fortæller Kristoffer Apollo: ”Det startede faktisk som en joke. Mette [Finderup] og jeg snakkede om at lave scenarier til Hong Con i Aars, som kørte med orientalsk tema, og så sagde jeg, at man da bare kunne lave et scenarie om en japaner, der sidder helt stille og mediterer. Men tanken satte sig alligevel fast i hovedet på mig, og der var især to ting, jeg fokuserede på med scenariet. Den ene var en klar inspiration fra den japanske filminstruktør Yasujiro Ozu og hans meditative film og brug af ”off-screen space” - det vil sige, at der foregår ting uden for billedet, som har indflydelse på handlingen, og som seerne selv skal placere ind. Jeg har altid sammenlignet den filmteknik med det, spillerne gør i et fortællescenario, fordi man også der skal stykke løsrevne bidder og scener sammen til en fortælling. Og så var Jisei også et bevidst opgør med den totalt forfatterstyrede stil fra Fastawood-scenarierne. Jeg ville gerne flytte

historien ud til spillerne igen. Det sværeste ved at skrive roller fra et fremmed miljø med rigide sociale regler, som samtidig skulle være helt åbne for spillernes fortolkning af historien. Altså bortset fra, at Hitoshi skal begå seppuku, som er det eneste givne. Da jeg ankom til Fastaval, havde jeg ingen anelse om, hvorvidt scenariet ville virke. Men det gjorde det jo så overmåde godt. Det fantastiske er, at selv om Jisei er blevet enormt godt modtaget, og nogle har spillet det mange gange, er der stadig elementer, som jeg mener at have indlejret i spillersonerne, som der aldrig er nogen, der har spillet ud - så vidt jeg ved,” fortæller Kristoffer Apollo.

Den nye type scenarie var dog så provokerende, at der var et enkelt hold på Fastaval 1997, der ikke fuldførte, men simpelthen stop-

Julie Cathrine Elsa Streit [Rolle: Spiller]

Hvorfor spiller du rollespil på Fastaval?

Piger vil have nye ting hele tiden: Nye eksperimenterende spil, sko, genre, formidlingsværktøjer, osv. Den underliggende konkurrence om hvem der kan være mest nyskabende, talked about og eller eksperimenterende, er og bliver en faktor til at holde dampen oppe. Og hvad enten det er High Fashion eller High Fasta, så giver det en ret god mavefornemmelse at sidde sammen med 4-6 andre spillere som for to minutter siden er blevet introduceret til dét spil eller dén spilstil, som kan blive ”det nye sorte” og ”Fastatrend 20xx”. Og så er der selvfølgelig også baren.

Hvad kan få dig op af stolen i et rollespil?

Det er helt klart, hvis vi får Go fra GM’eren til at køre Semi-live. Det er muligheden for at hoppe på bordet, simulere en orgasme, rage lidt på den lækre skjorteløse fyr, hyle af fortvivelse og spille ouija-board med fingrene, der er så sammenkrummede af gigt, at det reelt gør ondt. Rollen er ”bare” en karakter du spiller. Dét som gør rollen til din og oplevelsen større, er dén mimik og kropssprog, du tilføjer. Op ad stolen. Det giver lige de sidste procent på oplevelsen.

Hvornår er et rollespil færdigt?

Som spiller når GM’eren holder kunstpause og siger ”ooooog taak!”. Som forfatter er et litterært skaberbarn noget som de næste 18 år+ kun vil vokse sig større og mere bebumset, hver gang du lægger det væk i skuffen. Kunne der lige rettes lidt til? Hvad var det nu spillerne sagde om den dér scene? Åh, Gud, mine kravetæer er ulæselige. What was I thinking? Kan det betale sig at sætte sig ned og få nyt layout... It never ends... det, lev det, og skab jeres egen fortælling.

pede scenariet, fordi de ikke forstod det.

Scenariet blev spillernes ansvar

Fra begyndelsen af halvfemserne bevægede ansvaret for den gode fortælling sig i stigende grad fra at være systemets og forfatterens opgave, til at være spillernes. Dette kulminerede med at man helt fjernede spillelederen. I Jacob Schmidt-Madsens ”Vågenat” fra 1998 fik spillerne udleveret kuverter med instrukser, og måtte ellers klare sig selv. Forfatteren var nemlig slet ikke på kongressen. Jacob fortæller, hvordan ”Vågenat” blev til under meget særpregede omstændigheder. Han var nitten år gammel, og var taget ud at tomle med kun det tøj han havde på kroppen, et regnslag, en udgave af ”Melmoth the Wanderer” og sin oldemoster Jonnas gamle rejseskrivermaskine.

Da han nåede til Skotland, fik han ansættelse som altnulmand på et lyserødt slot på en af

De Indre Hebrider. Med Jacobs egne ord blev scenariet skrevet ”helt derude, hvor vestenvinden blæser ind over land, og tågen er tættest”.

Om at skrive et spilledelest scenarie siger han: ”Jeg havde senest skrevet ”Drømme ved bålet”, og var meget optaget af fortællescenarioet som genre. Jeg mente at det gav spillerne mulighed for at sætte sig ud over forfatterens monopol på historien, og gav dem friheden til at skabe en fælles fantasi, der transcenderede alle de krav og konventioner, jeg syntes tyngede såvel systemtunge som systemløse scenarier på det tidspunkt.”

Jacobs fætter, Sune Schmidt-Madsen, spillede scenariet hjemme i Danmark. Det blev en stor succes, og Jacob besluttede sig for at sende scenariet på Fastaval:

”Jeg endte med at taste hele den maskinskrevne scenarietekst ind på en computer på et bibliotek i Londonderry, Nordirland. Jeg prin-



Fastaval brød med normen om, at et rollespil foregik siddende ned ved et bord med seks spillere med hver deres character sheet. Her en spilsituation fra Fastaval 1997.

tede en række eksemplarer ud, og pakkede hvert enkelt ned i et kinesisk konvolutsystem, der forhindrede folk i at komme til at læse forud i scenariet når de spillede det. Sidenhen vandt det en pris som jeg ikke vidste noget om før jeg vendte tilbage til Danmark flere måneder senere. Det var alt sammen fantastisk og meget mærkeligt”.

Det spillede løse scenarie eksisterer i dag i flere forskellige former. I nyere scenarier (fx nogle af novellescenarierne fra Teknisk Uheld, Vi Åker Jeep, 2008) skal spillerne selv udpege en spiller, eller spillelederens navn bliver fordelt mellem spillerne.

Det store persongalleri

I de klassiske fastavalscenarier fra halvfemserne fik spillerne en enkelt rolle udleveret, som han eller hun forventedes at fordybe sig i. En gruppe scenarieforfattere fra Bornholm, der kaldte sig Natural Born-Holmers (ofte forkortet som NBH), eksperimenterede med fastavalscenariets form. Ifølge et af gruppens medlemmer, Frederik Berg Østergaard, begyndte det hele med en freestyle adaptation af filmen Djævelens Advokat, hvor alle NBH'erne skiftedes til at spille rollerne. Siden skrev Dennis Gade Kofod scenariet Ave Adam (2000) til Orkon, og i 2002 bragede Frederik Berg Østergaards komedie Bondemænd og biavlere igen på Fastaval, og man fik for alvor gjort op med forestillingen om, at hver spiller kun kunne have en enkelt rolle. Nu kunne man skifte rundt imellem mange forskellige karakterer. Resultatet var selvfølgelig et meget bredere persongalleri, og muligheden for at fortælle endnu flere typer af historier.

Frederik fortæller om opdagelsen af bipersonsrollespillet:

”Det fantastiske ved det her bipersonsrol-

lespil var, at pludselig så slap man som spiller for at skulle spille alle de pokkers bipersoner. Altså, jeg er temmelig dårlig til at gøre dem forskellige, så det endte altid med at de mindede lidt for meget om hinanden. At det så også betød at man pludselig kunne fortælle nogle andre historier, det var jo bare en bonus. Bipersonsrollespillet var med til at sætte et lidt højere tempo i spillet. Man kunne ikke længere sidde og gemme sig bag sit penalhus, men skulle nu til at være på hele tiden. Hemmeligheder og intriger gik lidt i baggrunden og i stedet for blev det vigtigere at have øje for historien, som man sammen fortalte. Og det synes jeg egentlig var en god udvikling.”

Bipersonsrollespillet udartede sig på forskellige måder: I Mikkel Bækgaards Short Cuts-inspirerede scenarie, A Day in the Life fra 2005, er der tale om ensemblespil, mens Klaus Meier samme år opstillede bipersonerne som polariteter overfor hinanden i scenariet Guernica. Guernica var desuden starten på en trend, der gik ud på at spille abstrakte elementer som følelser og idéer.

De korte scenarier

I 2001 dukkede de første novellescenarier op på Fastavals kreative lillebror, Orkon. Tanken om at scenarier ikke behøvede være 4-6 timer lange eller have 5-6 spillere, smittede hurtigt Fastavals forfattere. Der blev opridset en række regler for de små, korte scenarier: Historien måtte ikke være for avanceret, og scenariernes længde måtte ikke overskride 2 timer. Hvad novellescenarierne primært bidrog med, var dog tanken om at et scenarie ikke behøver have en vis længde. Siden er der kommet rollespilsdige og antologier af tematisk sammenknyttede novellescenarier, der alle benytter sig af en kortere form. De er i særdeleshed velegnede til

Helle Løyche [Rolle: Spiller]

Hvorfor spiller du rollespil på Fastaval?
Selvfølgelig fordi det er en spilkongres, og fordi det er det perfekte sted at prøve noget nyt, genleve noget gammelt og fordi der er så mange muligheder; der er alle slags spil og alle slags personer at spille med. Det er en fantastisk måde at lære folk at kende på og skabe et netværk samtidig. Rollespil på Fastaval er også en bestemt stemning, man ikke finder andre steder hverken privat eller i diverse foreninger rundt omkring.

Hvad kan få dig op af stolen i et rollespil?
En god spiller, der kender sit spil, kan improvisere er god til at skabe et overblik over spillerne. Det samme gælder selvfølgelig ens med- eller modspillere; de skal være motiveret for at spille og de skal gå op i det scenarie de er igang med. Hand-outs er også en rigtig god ting, især i investigation-scenarier. Det giver en fed, realistisk feel i spillet og det gør spillet nemmere.

Hvornår er et rollespil færdigt?
Et rollespil er færdigt, når den røde drage er død! Nej, et rollespil er først færdigt når man er enig om det er færdigt, og det kan ofte være meget længere end den afsatte spilletid. Der er mange ting, der spiller ind, men så længe der er en historie at fortælle videre på, er det ikke færdigt endnu. Det er vigtigt at kunne improvisere, for så kan man holde et spil igang rigtigt, rigtigt længe.



Artiklens forfatter Sanne Harder som spiller på Fastaval 1997

at introducere nye spillere til rollespil.

Systemets genfødsel

I begyndelsen af årtusindskiftet begyndte systemerne så småt at vende tilbage til Fastaval. Denne gang var det dog i en hjemmelavet, mere regel-let udgave end i gamle dage, og fokus var stadig på historien. Eksempler på dette er bl.a. Et Lystspil (Forfattergruppen Absurth 2004) og Michael Erik Næsby's Sportskifte (2003).

Mens Fastavals forfattere levede i deres egen osteklokke, trivedes det alternative spilmiljø i U.S.A. Centrert omkring internetforummet The Forge (www.indie-rpgs.com/forge) opstod en pendant til fastavalscenariet – nemlig indie-rollespil.

Indie kommer af 'independent', fordi der var tale om selvstændige, ikke-kommercielle udgivelser, som folk distribuerede via nettet og forummet. Blandt de første indiespil, der nåede Danmark, var Sorcerer (2002) og Dogs in the Vineyard (2004).

I løbet af 2004 slog indie-rollespillene igen i Danmark, og Fastaval 2005 indeholdt Per von Fischers scenarie, Mørke Steder.

Morten Greis Petersen er en af de danske scenarieforfattere, der har sat sig grundigt ind i indie-rollespil.

”Mørke steder var vanskeligt, for ingen af os anede hvordan vi skulle spille det”, husker han.

”Men i 2006 afholdt Thomas Munkholt en indieworkshop på Fastaval. Han havde bl.a. spillet Prime Time Adventures med Peter Dyring, og Thomas skrev om det på sin blog, til stor inspiration for andre.”

Den mest afgørende måde, hvorpå indie-rollespillene adskiller sig fra fastavalscenariet, er at hvor Fastavals forfattere skar terningerne bort i midthalvfemserne, for at få plads til den gode historie, handler de fleste af indiespillene om at bruge terningekastene som en bærende struktur for fortællingen.

Morten: ”Indiespillene er en måde at bryde med den amerikanske tradition, ligesom fastavalscenariet er det. Men vi brød på hver vores måde. I forhold til fastavalscenariet er holdningen, at hvis reglen ikke passer ind i spillet, så drop den. Hvor indie siger, at reglen er gal, og skal laves om. I indiespillene fortæller systemet hvem, der har hvilke opgaver, hvor vi i klassisk rollespil overlader det til spilleren at gøre det nærmest intuitivt.”

Indiespillene minimerer forberedelse. Kon-

ceptet hedder Story Now, og går ud på, at spilleren behøver planlægge så lidt som muligt inden spillet. Der ligger ikke et fast hændelsesforløb parat inden spillet start. Handlingen opstår umiddelbart via karakterernes valg og konflikter, guidet af spillemeknikken.

”Det er begrænset, hvor meget indie-rollespil i virkeligheden er blevet spillet i fastavalsammenhæng. Dels fordi de ofte er skrevet til kampagnespil, og dels fordi de ikke er særligt forenelige med Fastavals kultur. Indiespillenes storhedstid på Fastaval var egentlig ret kort, fra 2006 – 2008. Det Fastavals scenarieforfattere i virkeligheden lærte mest om var, at alt er et system. Det begyndte at blive tydeligt, at systemløst i sig selv er et system, og at vi kan formulere nogle ting klarere, nu hvor vi har indset dette. Man kan sige, at med denne bevidsthed, kan vi begynde at tweak systemløst-systemet!”

Det postmoderne scenarie

Det postmoderne scenarie er et sammensurium af tidligere tiders strømninger. I dag er det sjældent man træffer på et scenarie, der er rent fortællerscenarie, eller rent intrigescenarie. I stedet er tidligere tiders genrer blevet til elementer, som scenarieforfatterne trækker på, når de skal fortælle deres historier. Man har gjort op med alle regler om længde, spillerantal, genre – alt er tilladt.

Selv spillernes indflydelse på historien, der var så ukrænkelig i halvfemserne, er ikke længere hellig. I The Journey (Fredrik Åkerlind, 2010) er spillerne strengt taget begrænset til bare at opføre scenariet. Det handler hverken om at løse scenariet eller om at løse karakteren. Det handler om oplevelsen.

Før fik Fastavals arrangører lov at stille krav til scenariernes udformning, men på Fastaval af i dag er det kongressen, der tilpasser sig scenariernes indhold, og arrangørerne må tage hensyn til forfatternes ønsker om bestemte kønsfordelinger, spillernes alder, og sågar spillernes erfaring.

Og stadig arbejder forfatterne på at afsøge hvad mediet er, og hvad det kan. Hvilke historier man kan fortælle med rollespil. Hvad det vil sige at være en god rollespiller, og hvem der har ansvaret for spilpersonernes handlinger.

Men mest af alt handler det om det samme, som det altid har gjort: Den gode historie.

Scenarietyper

Systemscenarie (1986):
En scenarietype hvor spillernes handlinger er irrammesat af regler. Almindeligvis tilfører reglerne desuden et tilfældighedselement.

Systemløst rollespil (1993):
En scenarietype, der henter sin inspiration fra teatersport og film, og hvor terningekastene helt eller delvist er skåret bort.

Spillede løse scenarier (1993):
Spillederen er skåret bort, og hans/hendes funktioner er enten minimeret eller fordelt ud på spillerne.

Intrigescenarie (1994):
Historien er distribueret mellem spilpersonerne, og opstår gennem spilpersonernes relationer, og det spil de afføder.

Fortællerscenarie (1997):
Et scenarie hvor hele eller dele af handlingen refereres af spillerne, i stedet for konventionelt rollespil.

Bipersonsrollespil (2001):
Spillerne skifter rundt mellem mange små roller, i stedet for at fordybe sig i en enkelt karakter.

Novellescenarie (2001):
Et scenarie hvis varighed er under 2 timer.

Indie-rollespil (2005):
En serie amerikanske independent-udgivelser, hvor reglerne bruges til at drive scenariets handling frem.

Det postmoderne scenarie (nu):
Et sammensurium af tidligere tiders former. Formerne bliver blandet sammen i scenariene, alt efter hvad der skal bruges til at fortælle historien.



Scenarieforfattere og spillere i gang med at klargøre scenariet 'Fucking Mental!' (2010), hvor der klippes og forberedes forskellige virkemidler.

Commander Ajax i kamp mod KAOS

Legenden om krigeren, der kæmpede ene mand mod Kaos – og commanderen, der sam-lede en gruppe hårdføre soldater under sig. Legenden om Dirtbusters.

Af Elias Helfer

Lad os se det i øjnene. Congængere sviner – mindst lige så meget som andre mennesker. Så når man samler 500 af slagsen på et relativt lille område, hvor de ikke engang har noget særligt ansvar for stedet, så begynder skidtet snart at hobe sig op, hvis ikke man gør noget.

Og det er her, de kommer ind i billedet. De mandhaftige. De rene. De udvalgte. Med disciplin og mopper betvinger de Kaos, og gør Fastaval til et bedre, mere velduftende og ordentligt sted at være. De er – Dirtbusters!

I tidernes begyndelse

Tilbage i 1995 så tingene lidt anderledes ud. Dengang bestod rengøringsteamet på Fastaval udelukkende af den rengøringsansvarlige, Rune Kayser Pedersen. Ene mand gik han til kamp mod svineriet – og tabte.

”Rune var et meget pligttopfyldende menneske. Han gjorde rent og han gjorde rent og han gjorde rent – og så gik han faktisk i hegnet. Han gik fuldstændig i stykker, fordi han arbejdede og arbejdede og arbejdede.” erindrer Alex

K. Uth, der dengang var generalskygge for årets general, Mette FINDERUP.

”Han prøvede at gøre det ene mand. Og det er rimeligt heroisk – og rimeligt dumt.”

Alex’ sympati for Rune fik hende til at melde sig som rengøringsansvarlig året efter. Først efterhånden gik det op for hende, at hun hellere måtte finde på noget, hvis ikke hun skulle ende ligesom Rune. Og så var det hun blev kreativ:

”Jeg var ret vild med Space Marines. Jeg spillede Space Marine spil på Amigaen – det var ret fedt. Og så hørte jeg ret meget Manowar – det var også ret fedt. Og så tror jeg bare, det fusionerede oppe i mit hoved.”

Alex omlantede Space Marinen til Fastaval, erstattede bolters med mopper og gjorde Kaos lig med snavs og uorden. Dirtbusteren havde set dagens lys.

Mødet med galskaben

På Fastaval begyndte Alex at hverve de folk, der skulle hjælpe hende med at holde skolen ren. Hun satte flyers op med slogans for ”Dirtbusters Inc.”, der opfordrede folk til at slutte sig

til de Kaos-bekæmpende Dirtbusters. Det er dog ikke sikkert, at de sagesløse deltagere helt har vidst, hvad de gik ind til.

”Der var et ”Gi’ en hånd til Fastaval” koncept det år, og blandt andet kunne de blive sendt ud til ”Rengøringsholdet.” Og så mødte de så galskaben der.”

For Commander Ajax – aka Alex Uth – arbejdede hårdt på at gøre rengøringen til et rollespil. De, der meldte sig under Dirtbusters’ fane underskrev kontrakter, hvor de lovede deres sjæl væk i en spilblok. Til gengæld blev de belønnet med medaljer og hædersbeviser for ting som at besejre et stoppet toilet. Rune blev gjort til den mytiske ”Første Dirtbuster,” der havde taklet Kaos helt alene.

”I bund og grund handler det om at sælge en god historie til folk. For det stinker at gøre rent. Der er ikke nogen, der gider at gøre rent, og slet ikke på en kongres.”

Men Fastavals rollespillere slugte historien råt, og snart var et hold af hårdtarbejdende Kaosbekæmpere stimlet sammen omkring Commanderen, og arbejdede hårdt for at holde v’vallen ren. Vagtskemaet kørte døgnet rundt og

“VI VIL KÆMPE MOD KAOS TIL KAOS ER UNDERTVUNGET EN DIRTBUSTER ER DIN BRODER - VOGT HAM VEL BÆR RENHEDEN I DIT HJERTE OG I DIT SIND FORSTÅ AT KAOS DVÆLER I DIT INDRE - KVÆL DET VÆR ALTID BEREDT - BEKÆMP KAOS HVOR DU SER DET BRING BUDSKABET OM RENHEDEN TIL VERDEN DØDEN HAR INGEN BETYDNING - KUN KAMPEN EN DIRTBUSTER HAR ALRIG FRI

CODE OF HONOUR



fortalte, hvem der skulle vække hvem hvornår.

Helte, våben og guns!

Alex selv tilskriver Dirtbusters succes til to ting: den gode historie om de tapre krigere i kampen mod Kaos – og stædighed til at holde fast i den historie.

”Jeg gik ikke off-game,” fortæller Alex.

Og fordi hun holdt fast på historien, greb den hurtigt fat i resten af det hold, hun havde tiltrukket.

”Der gik hurtigt sport i at lave uniformer af rengøringsartikler og holde moppeøvelser,” husker Alex.

I dag kan Alex godt se, hvorfor hendes projekt var så effektivt:

”Jeg var ikke trænet i teambuilding. Men når jeg kigger tilbage, kan jeg se nogle helt klare teambuildingting, jeg har brugt,” forklarer hun.

”Det er også gået lige i hjertet på sådan en flok rollespillere: ’Ja, gu er vi da helte – og våben og guns!’”

Netop det er en anden grund til, at Dirtbusters blev en succes: at det blev gennemført blandt rollespillere, der er modtagelige overfor den form for historiefortælling, som Dirtbusters’ afhæng af.

”Jeg afprøvede faktisk det samme koncept på Roskilde Festivalen, og det lykkedes ikke,” fortæller Alex.

”Køber man ikke historien, er det bare ånds-



svag rengøring med en flok mennesker der opfører sig mere eller mindre vanvittigt.”

Commanderen gik ned efter smøger

Commander Ajax holdt fanen højt nogle år. Men så trak hun sig helt ud af Dirtbusters:

”Jeg gik ned i kiosken efter cigaretter, og forlod mine børn.”

Efter tre år havde hun fået nok af rengøring, og ville gerne tilbage til sin oprindelige rolle på Fastaval, nemlig som forfatter. Hun havde nemlig måtte sande, at som Dirtbuster var der ikke plads til rollespil.

”Man sover, spiser og gør rent – det er alt. Så jeg trak en ret hård streg i sandet og sagde: Det er slut! Nu vil jeg skrive scenarier.”

Leave no trace behind

Skulle hun gøre det igen, ved Alex godt, hvad hun ville gøre anderledes:

”Intet! Jeg ville gøre præcis det samme igen for det virkede jo så godt!”

Blev hun bedt om at lave et nyt rengøringskoncept til Fastaval i dag, kunne Alex dog godt tænke sig at hente inspiration fra festivalen Burning Man i USA. Her har man fået opbygget en stærk historie omkring mottoet ”Leave



I stedet for at se det som en lorteopgave, gjorde Alex Uth rengøringen til en stolt og episk kamp mod selveste Kaos!

No Trace.” Og det betyder at man kan holde en kæmpe fest for op til 55.000 mennesker uden en eneste skraldespand, og uden at der ligger en ølkapsel tilbage, når festivalen er slut. Alle, lige fra de grønne til de mest erfarne deltagere, rydder op efter sig – hele tiden.

”Selv når du er spritstiv på tredje dag og du er badet i alkohol og på svampe – så rydder du stadig op efter dig.”

Den mentalitet kunne Alex godt bruge en smule mere af på Fastaval:

”Jeg kan ikke lide den tanke, der opstod på et tidspunkt, at man er forbruger på Fastaval – altså, man er kunde, og man har ret og krav på nogle ting. For det kan det ikke holde alligevel!”

Derfor ville Alex gerne se et rengøringskoncept, hvor alle gør rent efter sig selv.

”For det ville også understrege, at det er vores Fastaval,” argumenterer hun, og sukker:

”Men det kan godt være, at det er mig, der er en gammel hippie.”



John TV løftede på smuk vis arven fra Fastaval TV og har imponeret med såvel humor og høj production value

TV for nørder

Hvis du tror at DR2 til tider har små seertal, er der for ingenting imod, hvad Fastavals lokal stationer har – alligevel bliver der hvert år, lagt rigtig mange timer i, at skabe rollespils-tv.

Af Kristian Bach Petersen

Hvis man dukkede op på Fastaval i midten af 90'erne eller de tidlige 00'ere, skulle man ikke blive alt for overrasket, hvis man blev mødt af en mand iført stram mintgrøn heldragt, susende af sted på rulleskøjter, bevæbnet med en gummikyl-ling og med et kamerahold i hælene. Og det flere år før Casper & Mandrilaftalen gjorde crazy komik til hvermandseje.

Gennem næsten 20 år, har Fastaval haft eget tv-hold, i en periode endda mere end et. Og fra en primitiv start er der gennem årene opstået en helt særlig kultur omkring kongressens tv-crew, der ærligt og kærligt har spiddet alle

Fastavals facetter, fra nørder til elite og samtids-været med til at samle hele kongressen.

Bare rolig, vi griner af dig

“Jeg var i en del år direkte bange for Fastaval TV,” fortæller Lars Andresen, der var med som menig deltager på Fastaval i de tidlige 1990'ere, hvor Fastaval TV opstod.

“Det var ikke et spørgsmål om at føle sig usikker på, om Fastaval TV grinte med dig eller af dig. De grinte af dig - og det gjorde alle andre som så indslagene også, så jeg udviklede meget hurtigt en ‘dodge Fastaval TV’-skill,” fortæller Lars Andresen.

Ikke alle var lige så hurtige, og for Jost. L.

Hansen blev kendt som General på Fastaval, var han kendt fra interviewet i Fastaval TV - “Jost like that!”

Oftest brugte Fastaval TV sig selv og mange af de vanvittige alter egoer, de skabte. Fastaval-deltagere fra før 2002 vedmærket, at når man hører kendingsmelodien fra tv-serien Dragnet, så kommer der lige straks en meget høj, tynd mand i stram mintgrøn dragt. Fastaval TV var vanvittig humor. Et af deres glansnumre var at optage nogle Fastaval-deltagere på afstand, og så ad-libbe deres eget speak ind over.

“Jeg tror, at det var i 2001, at jeg første gang blev fanget af Fastaval - og så endda uden at jeg

opdagede noget som helst. Jeg sad og havde en virkelig god diskussion med en af mine venner i fælleslokalet, og sent om aftenen i baren så jeg pludselig mig selv på storskærmen siddende og diskutere nørdede detaljer om min vildt seje Paladin, mens alle i baren var ved at brække sig af grin,” husker Lars Andresen.

Fastaval TV var kendt for deres totale respektløshed. Ingen kunne vide sig sikre - hverken Fastavals generaler eller den menige deltager på Fastaval. At du var fuld, var ikke noget forsvar. At du var nørdet og lille, var slet ikke noget forsvar. At du var general for Fastaval var slet, slet, slet ikke noget forsvar. Når først Dr. Bösewitz, Broder Zorg, Flyskræk og andre medlemmer fra Fastaval TV bevægede sig rundt på gangene bevæbnet med et rullende kamera på jagt på 1. level nørder eller andet prisværdigt bytte, kunne ingen vide sig sikre.

“Det fede ved alle de tv-hold, der har været på Fastaval er, at de har fået os til at grine af os selv. Det har aldrig været ‘rigtig’ tv-journalistik med interviews, som vi skulle blive klogere af, men vanvittige indslag, som vi ser i baren lang tid efter solen er gået ned og øllene er kommet inden borde,” siger Lars Andresen

Så røg monopolet

Da Fastaval TV efter 11 år bag kameraet trak sig tilbage i 2002, overtog kanalen Farum TV en kort årrække, inden den inkarnation som de yngre Fastavalgængere kender til, satte sig på sendefloden.

John TV startede op som piratkanal sideløbende med Farum TV i 2005, men da Brixtoftes-drenge smed håndklædet i ringen to år efter, dukkede banden med det vingeskudte- logo op.

Jakob ”Pondy” Pongsgård fra John TV fortæller:

“Jeg husker det som, at nogen havde fået idéen om at lave tv der udfordrede eliten og havde en måde i stedet for en pingvin som logo. Dybere var det ikke, så vidt jeg husker. Jeg tror, en af de ting vi kunne blive enige om på det første møde var, at vi ville prøve at hive nogle af de højpandede tendenser, som efterhånden fyldte mere og mere i rollespilmiljøet, ned i øjenhøjde - ved brugen af satire. Det viste sig jo at være langt sværere end vi havde regnet med.”

Bare rolig, vi griner med dig

Det er ikke altid nemt at få alle med, når kameraet ruller. Og for John TV handlede det langt hen ad vejen om, selv at have det sjovt. Også fordi det er så svært at lave noget som andre synes er sjovt.

“Fastaval er jo en forsamling fedtede nørder og fedtede nørder har en forbandet kompliceret humor inden for 10.000 forskellige felter. Og vi brændte lidt sammen på at ramme bredt

nok; der er stor forskel på elite hipsteren der bare vil se sig selv og sine venner opføre sig lidt pinligt på skærmen og på den bebrillede Dungeons klike, der kan grine af skøre ændringer i en eller anden random encounter tabel i en næsten ukendt koreansk udgave eller lignende,” lyder det kærligt fra Jakob Pongsgård.

Forgængerne i Fastaval TV var kendt for at være nogle hårde gutter, der ind imellem godt kunne give deres ”ofre”, ofte menige deltagere der blev passet op på Fastavals gange, en hård medfart. John TV var lidt mildere, ifølge dem selv:

“Jeg synes vi prøvede at holde en rimelig linje for hvad vi ville og ikke ville. Ikke at vi holdt os fra enkeltpersoner, men vi kritiserede og latterliggjorde kun funktion og ikke person. Så man kan sige at man griner af nørders nørthed og ikke af deres eventuelle sociale handicap eller hvad der nu måtte være, men vigtigst af alt: man griner af sig selv og får andre til at gøre det samme. Vi har selvfølgelig af og til trådt folk for hårdt over tærerne, men det har aldrig været helt med vilje,” fortæller Jakob.

Glade amatører og kommende professionelle

Om noget fanger Fastavals tv-kanaler essensen af ”yes we can”. For selvom mange af Fastavals tv-folk igennem tidene senere har kastet sig ud som professionelle tv- og mediefolk, handler tv om rollespil og nørder tit om at få noget i kassen og nå at blive færdige, inden baren lukker.

Vi har med vilje valgt at holde JohnTV produktionslinien så simpel og så billig som muligt. Vi arbejdede alle årene næsten udelukkende på miniDV og afviklede på ditto. Man kan selvfølgelig diskutere om det kvalitetsmæssigt var forsvarligt, men det var kun i yderzonerne vi mærkede til manglerne i formatet. Og angående seerne, så var de jo fulde når de så det - en kæmpe fordel,” lyder det fra Jakob, der

På et eller andet tidspunkt, når der er klippet færdigt, bliver dagens tv-produktion vist i baren eller cafeen. Her præsenteret af Flyskræk fra Fastaval TV



ofte fik på puklen af sine John-kammerater, på grund af sin stædighed og perfektionisme.

TV på Fastaval - opium for masserne, og skaberne

Men hvad får egentlig en gruppe rollespillere, til at droppe netop rollespillet på en kongres dedikeret til... ja, rollespil? Jakob Pongsgård fortæller:

“Det er skide skægt at lægge energi i et kreativt forum som John, fordi det er ultra kaotisk og alt kan ske. Jeg tror også det har noget med den “gode” form for stress at gøre. Det er pisse svært at være sjov på kommando, men når det lykkes, kan man hente uanede mængder energi i det. John lever fra bølgetop til bølgetop, der er ingen ende på nedturen imellem, men de høje perioder er det vildeste stof.”



Tre af medlemmerne fra de oprindelige Fastaval TV besøger Fastaval mange år senere ... og er IKKE glade for, hvordan kongressen har udviklet sig

Hvad er der sket på 25 år?

Har der egentlig altid været aftensmad på Fastaval? Der har da i hvert fald altid været en banket! Men hvad med toasts? Få det totale overblik over Fastavals evolution

Af Anne Vinter Ratzter og Lars Nøhr Andresen

Fastaval er ikke nogen fast størrelse. Den forandrer sig, udvikler sig, degenererer, regenererer og er aldrig helt det samme år efter år. Lars Andresen og Anne Vinter Ratzter er gået i glemmebogen og har kigget på, hvad der egentlig har været af aktiviteter, initiativer, gode ideer, dårlige ideer og mere eller mindre besynderlige påhit gennem tiden. Fælles for de fleste af dem er, at de opstår ud fra en eller enkelte personers initiativ. På Fastaval kræver det kun en idé og viljen til at føre den ud i livet, hvis man vil være med til at skabe og forandre kongressen.



Brætspilscafeen på Fastaval i 1992 - Brobjergskolen.



Rollespillere uden sodavand er svært at forestille sig

Kiosk [25 år: 1986 - nu]
Udvalget i kiosken er blevet udvidet, men det har altid på Fastaval været muligt at købe en sodavand eller et stykke slik.

Brætspilscafé [25 år: 1986 - nu]
En hyggelig klassiker på Fastaval, med rødter helt tilbage i de tidligste år, hvor klubben FASTA tog nogle af deres brætspil med til Fastaval, som deltagerne kunne låne og spille. I brætspilscafeen kan man låne alle mulige og umulige slags brætspil gratis, og således finde ud af, om man virkelig skal købe Battlestar Galactica-spillet, eller om man bare skal se serien igen på Blu-ray.

Aftensmad og morgenmad [25 år: 1986 - nu]
Siden Fastavals begyndelse har der været aftensmad og morgenmad på Fastaval – også på den allerførste Fastaval i 1986, hvor maden blev tilberedt i en af arrangørernes køkken. I 1987 bestod maden af take-away pizzaer og andre år, blev der hentet 'catering' fra Gerners



Madkøen på Fastaval afvikles (oftest) hurtigt og effektivt

Grill. 1993 var det første år med en egentlig kok på Fastaval.

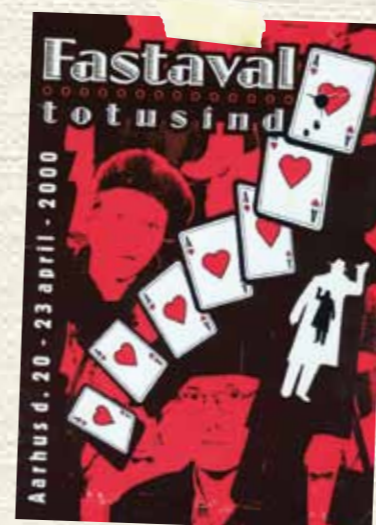
Ernst [25 år: 1986 - nu]
Fra 1990 og en del år frem var enhver deltagers første møde med Fastaval et møde med Ernst, der bestyrede indgangen. "Tager han pis på mig, eller vil han virkelig smide mig ud?" Det spørgsmål er nok faret gennem hovedet på mangen en ung rollespiller. Ernst er måske den konstant på Fastaval, der gør, at kongressen har eksisteret i 25 år uden at miste sin sjæl (udover at han egenhændigt og ganske manuelt flere år håndterede holdfordelingen af 500+ rollespillere, dengang tilmelding foregik ved, at man indsendte en udfyldt seddel).



Ernst med sin Rotto for vredeste unge mand

Premierescenarier i søndagsblokken [17 år: 1986 - 2003]
For mange scenarieforfattere var det en skuffelse at se, at ens scenarie var blevet lagt i søndagsblokken – især dengang et scenarie kun blev kørt én gang. Søndagsblokken var notorisk kendt for at medføre mange afbud fra rollespillere, der havde været sent oppe om lørdagen og i 2003 gik Fastaval over til at lægge reruns om søndagen i stedet for premiere-scenarier.

Trykt program [18 år: 1986 - 2004]
Fra den første Fastaval i 1986 til 2004 brugte Fastaval et trykt (eller fotokopieret) program, der blev distribueret via klubber og rollespilsbutikker. I 2005 gik Fastaval over til kun at distribuere et program på pdf via sin hjemmeside, og der har ikke været et trykt program siden. Det sidste program blev i 2004 trykt i 1.200 eksemplarer.



Sovesalen [1987 år: 1986 - nu]
Sex, basketball, druk, brætspil, skænderier, læssevis af fulde mennesker og en smule søvn. Sovesalen har altid været et helt særligt sted på Fastaval. Den største revolution i sovesalens historie er da mobiltelefoner dukkede op, så der ikke mere hver halve timer er nogen, der tænder lyset for at finde deres sovepose.



Et billede siger mere end tusinde ord ... og lugter heldigvis ikke

Toasts [Ca. 20 år: 1990'erne - nu]
Det er uklart, hvornår præcis den første toast blev serveret på Fastaval, men vurderingen lyder på, at det er i starten af 1990'erne, at toastmaskinen gør sit indtog på Fastaval. I 2010 blev toasten på Fastaval fejret med Toast-halla, som også er at finde på Fastaval 2011.



Toasten har ikke været på Fastaval altid!

Mafia og andet Helcon [16 år: 1992 - 2007]
Liverollespillet Mafia blev spillet første gang på Fastaval i 1992 og skabte en tradition for et liverollespil, der kørte over hele kongressen, og som deltagerne kunne spille, når de ikke lige spillede scenarier. En gang i mellem gav det problemer, når der pludselig dukkede to personer op i lange frakker i spilllokalet for at få Don Francesco med ud på gange i fem minutter, men både Mafia og de andre efterfølgende Helcon Live på Fastaval gav mange deltagere noget at spille hele kongressen.



Mafia havde i mange år rollen som Helcon på Fastaval

Natcafé [2 år: 1990, 1991]
I 1990 blev der arrangeret et natligt rollespilsarrangement med fokus på gruelige og gyselige scenarier. Ideen var, at man tog et gyserscenarie under armen og så ellers bare dukkede op med det under armen. Arrangementet kørte igen i 1991. Der har siden været lignende arrangementer – f.eks. i 2011 med Grindnight.

SAGA-lokale [1 år: 1991]
Som en slags forløber for Fønix-cafeen, havde rollespilmagasinet SAGA i 1991 et lokale, hvor man kunne komme og hygge, snakke rollespil og måske prøve et mini-scenarie.

Fastaval TV [11 år: 1992 - 2002]
Fastaval TV blev etableret i 1992 og underholdte med skiftende bemanning deltagerne på Fastaval med satirespots, der blev vist forskellige steder og tidspunkter på Fastaval. 2003 var sidste år med Fastaval TV – herefter blev tv-underholdningen overtaget af FARUM (Foreningen af Rollespillere Uden Magt) i 2004 – senere kendt som Farum TV.



Fastaval TV underholdte i ti år de hungrende masser

Fastaval i påskeferien [20 år: 1992 - nu]
Oprindeligt blev Fastaval holdt i bededagsferien, men i 1992 blev det flyttet til påskeferien, da det gav flere dage til forberedelse og til afholdelse af kongressen.

Otto [20 år: 1992 - nu]
Ottoen blev introduceret i 1992, og der kan læses nærmere om den andet steds i magasinet.



Fastavals pingviner er deres vægt værd i gips!

Tjener-live [19 år: 1992 - 2010]

Fra 1992 har gæsterne på Fastavalbanketten været grundigt serviceret og underholdt af sjove, skøre, livlige tjenere, rekrutteret blandt Fastaval-gængerne. Tjenerne er uundværlige for at få banketten til at flyde, og de ser heldigvis ud til at more sig mindst lige så meget som dem, de opvarter. Det blev først fra 2003 muligt at tilmelde sig tjener-live på forhånd.



Tjenerne på Fastaval er limen på Banketten

Banketten [19 år: 1992 - 2010]

Den første banket på Fastaval huskes i særdeleshed for dengang scenarieforfatter og arrangør Paul Hartvigson spontant rejste sig og reciterede Charge of the light brigade. Det var også på denne første banket, at de første Ottoer blev uddelt. Banketten har siden 1992 været en fast tradition på Fastaval, men har dog optrådt under andre navne end lige 'Banketten'. Oftest ligger banketten om søndagen, men det har skiftet mellem søndag og lørdag. De enkelte banketter har været meget forskellige, men fælles for dem har været uddelingen af Ottoer.



Fastaval TV vendte i 2005 tilbage som konferenciører på Banketten. ("Behold the Tentacle!")

Info [19 år: ca. 1993 - nu]

Noget du er i tvivl om på Fastaval? Så spørger du selvfølgelig i Infoen! Sådan var det ikke altid på Fastaval. Før den officielle information måtte man gå rundt på Fastaval og lede efter en official ... og håbe på, at han var i hjælpsomt humør. Den officielle information er blevet udbygget og fornyet flere gange på Fastaval og bestyres nu af Infonauterne, der er nemme at kende i deres orange uniformer.



Ohh ... er infomanden flink ved mig i aften?



Infoen fra de helt gamle dage!

Walkie talkie-spilstart [19 år: 1993 - nu]

Første år med walkie-talkies (eller wookies, som de er kendt som på Fastaval) var 1993, hvor de blev lejet. Da det var flere år før mobiltelefonens indtog, effektiviserede wookierne kommunikationen blandt arrangørerne på Fastaval i høj grad. Især arbejdet omkring spilstart og få sendt reserver ud til holdende blev meget effektivt.

Systemløst [18 år: ca. 1994 - nu]

Begrebet systemløst er om noget indbegrebet af scenariestilen på Fastaval. Det systemløse scenarie opstod i starten og midten af 1990'erne, og det var (og er) scenarier, hvor der ikke er fokus på terninger, stats, karakterark og

et etableret system. Ofte ligger fokus i de systemløse scenarier på spilpersonerne, den dramatiske udvikling i scenariet eller lignende. I starten af 1990'erne var det en provokerende tanke at spille rollespil uden terninger og karakterark.

Æresgæst [1994 - nu]

Den første æresgæst på Fastavl var Mark Rein Hagen (skaberen af Vampire - World of Darkness), som blev inviteret til Fastaval 1994. Siden har Fastval været gæstet af Michael Pondsmith (1995), David Berkman (1996), Keith Herber (1997), Steve Jackson (2000), Greg Costikyan (2005) og efterfølgende flere andre.



Michael Pondsmith besøgte Fastaval i 1995

English breakfast [1 år: 1994]

Som en helt særlig "treat" blev der i 1994 tilbudt luksurmorgenmad med pandekager, æg, bacon o.l. Dette var som supplement til den almindelige morgenmad, der den gang blev solgt i løssalg i kiosken, og ikke ved forudbestilling.

Fønix-bar [3 år: 1994, 1995, 1996(?)]

Rollespilsmagasinet Fønix dukkede i 1994 op på Fastaval og etablerede en bar, hvor man i særdeleshed kunne købe øl. Fønix-baren var det første etablerede udkænningssted på Fastaval. Indtil da havde øldrikning og lignende foregået rundt omkring på skolen. Efter to år med Fønix-baren indså Fastaval, at ølsalg på Fastaval var noget, som de gerne selv ville stå for (og tjene penge på) og Baren blev etableret i 1996.



Palle Schmidt fra Fønix danser twist i køkkenet

Rotto [3 år: 1994, 1995, 1996]

Rottoen for Dummeste Dødsfald gik i 1994 til den spiller, som i scenariet USS Altantis angreb en isbjørn i Antarktis i 30 graders frost bevæbnet med en lille revolver (og i underbukser). Da revolveren ingen effekt havde, råbte spilleren: "Jeg sparker hovedet af isbjørnen!" Rottoen var rollespilsmagasinet Fønix' alternative pris.



Ronni - Fønix' maskot og forbi-ledet for Rottoen

Vægavis [Skiftende år: 1995 - nu]

Fastavals vægavis blev dagligt opdateret med artikler om scenarier, interviews med deltagere på Fastaval og generelle afsløringer fra kongressen. Vægavisen blev ophængt et centralt sted på Fastaval. Vægavisen er blevet genoplivet flere gange på Fastaval, men har ikke været et fast element på Fastaval.



Redaktionsmøde på avisen i 2010

Dag 0 [13 år: 1995 - 2008]

I 1995 startede Fastaval for første gang om onsdagen. Tanken bag Dag 0 var at lade forfattere mødes med de spillere, der skulle køre scenarierne samt holde kurser og workshops om rollespil. Efterhånden udviklede Dag 0 sig fra at være forbeholdt forfattere og spillere til at være den dag, hvor Fastaval officielt startede. I 2008 blev begrebet Dag 0 officielt afviklet, og Fastaval starter onsdag eftermiddag for alle.



Fra Fastaval 1999, hvor temaet var Atlantis

Temaer [år: 1995 - 2002]

I 2002 gik Fastaval TV rundt og spurgte deltagere på Fastaval om, hvad de syntes om hi-con - og 2002 blev samtidig det sidste år, hvor der var et officielt tema med udsmykning på kongressen. Ideen med temaerne var at give en særlig stemning på Fastaval. Det handlede om udsmykning, programmet, påklædning til banketten, udsmykning af baren og så videre

Det første tema var Victoriatiden i 1995. Siden fulgte film, paranormal, himmel og helvede, Atlantis, noir, 2001 nats eventyr og så science fiction i 2002. I 2003 hed temaet 'rollespillere og samfundet', men dette tema kom til udtryk i workshops og foredrag - ikke i udsmykning.

Der var ikke tale om en egentlig bevidst beslutning om at droppe temaerne, men i 2004 var der ikke nogen, som tog initiativet, og siden har skolerne ikke været udsmykket.



Fra Pragturen, der gav Fastaval penge på forhånd

Girobetaling [17 år: 1995 - nu]

Fastaval havde vokset sig stor, og det var nødvendigt at skaffe penge FØR selve kongressen blev afholdt. Derfor blev der opfordret til at betale via giro. I 1995 var der spilgaranti (1. eller 2. prioritet garanteret opfyldt) til dem, der betalte på forhånd. (Et andet initiativ for at skaffe penge var Prag-turen, Fastaval arrange-rede. Konceptet var, at deltagere betalte for turen (som lå efter Fastaval) FØR Fastaval, så der på den måde blev rejst penge.)

Sleipner Landsmøde [2 år: 1995, 1996]

Den tidligere landsforening for rollespil Sleipner holdt sit landsmøde på Fastaval, som i forvejen samlede mange af landets rollespillere. Sleipner havde desuden en bod med fast bemanning på Fastaval, hvor man kunne få mere at vide om foreningen. Sleipner afholdt desuden foreningskurser, hvor rollespilsforeninger kunne lære at lave ansøgninger og lignende.



Landsforeningen Sleipner levede og døde i 1990'erne

Dirtbusters [16 år: 1996 - nu]

Det organiserede modangreb på Kaos begyndte i 1996, og du kan læse mere om det andetsteds i magasinet.



Dirtbusters hyldes til Banketten i 2004

Netcafé [2 år: 1996, 1999]

Netcaféen fungerede som base for Vægavisen på Fastaval, men der blev også spillet computerspil.



Netcaféen eksisterede kun et par år på Fastaval

Scenarierkrivningskonkurrence [4 år: 1996, 2003, 2010, 2011]

Afholdt første gang i 1996 under titlen Marathonskrivning, og dukkede op igen i 2003, 2010 og 2011. Deltagerne får udleveret et (eller flere) emner på Fastavallen, og skal aflevere et spilbart scenarie inden Fastavallen er slut. Der har været forskellige andre kreative rammer og udfordringer, varierende fra år til år. Alle scenarierne spilles undervejs, og vinderen udråbes som regel under banketten.

Gale streger [1 år: 1996]

Diverse kendte og dygtige tegnere demonstrerede deres kunnen, og man kunne få sin spilperson tegnet, få tekniske råd, og se, hvem der kunne tegne de flotteste bryster på fem minutter. En god mulighed for at finde en tegner til sit næste scenarie (eller bare få tegnet nogle flotte bryster).

Fantastisk Fredag [1 år: 1996]

Med en unik mulighed for at bryde de ellers så faste seks-spillere-en-spilblok-rammer, gav Fantastisk Fredag i 1996 en forsmag på senere tiders løsluppenhed. Her kunne alt lade sig gøre! Samtidig var der mulighed for at spille scenarier af årets æresgæster, af hvilke der var hele tre: David Berkman (Theatrix) samt Gunilla Johnsson og Michael Petersén (Kult).

Bar [15 år: 1996 - nu]

Baren på Fastaval startede oprindeligt med en café (med udskænkning af øl) arrangeret af rollespilsmagasinet Fønix i årene 1994 og 1995. I 1996 overtog Fastaval selv udskænkningen i det, som for eftertiden blev kendt som Baren. Baren har grundet skiftende skoler både eksisteret i lokaler på selve skolen og i øltelte, de år hvor det ikke har været oplagt at etablere den på skolen.



El Dead Gringo Bar fra Fastaval 2003. Tequila og suspekt underholdning i lange baner!

Biograf [3 år: 1996, 1997, 2000]

Det var muligt at se film på Fastaval. Biografen var tænkt som et sted, hvor man kunne få tiden til at gå, hvis man ikke skulle spille noget, men da det for det første var ulovligt at vise film for større forsamlinger, og det for det andet ikke havde noget at gøre med rollespil, blev biografen hurtigt lukket igen.

Færre end seks spillere-scenarier [14 år: ca. 1997 - nu]

I mange år var der en fast regel på Fastaval om, at der skulle være seks spillere på et scenarie, for at befolke spillelokalerne med så mange spillere, som det var muligt. I midten af 1990'erne krævede det særlig dispensation at have færre spillere og scenariet Jisei fra 1997 er et af de tidlige scenarier med plads til kun fire spillere og én spiller.



Alkoholpolitikken på Fastaval har som sådan ikke fået folk til at feste mindre

Håndhævet alkoholpolitik [14 år: 1998 - nu]

I Fastavals første år, var der ikke nogen håndhævet alkoholpolitik, og der blev drukket overalt på skolerne af medbragte øl og alkohol. I de tidlige år, kunne deltagere, der kendte det hemmelige håndtryk, købe øl i kiosken. I løbet af 1990'erne oplevede Fastaval, at der blev holdt fester i spillelokaler, og det gav problemer med oprydning og klargøring af lokalerne. Det var tydeligt, at det var nødvendigt med en decideret alkoholpolitik - og politikken blev, at der kun må drikkes alkohol i baren (eller ølteltet) og senere i cafeen.

Øltelt [1999 - nu]

Ølteltet opstod efter at baren i 1998 lå i et lille lokale, som slet ikke kunne klare mængden af ølørstige rollespillere. Ølteltet er en nødløsning, når der ikke er plads til en bar på skolen. Ølteltet kan blive meget koldt, når det er sne-



Duften i ølteltet er næsten bedre end i sovesalen

storm på Fastaval som i 2008, hvor både øl og dieselgasser fra generatoren virkede ganske berusende.

Juryens specialpris [9 år: 2000 - nu]

I år 2000 blev juryens specialpris indført for at kunne belønne de scenarier, der ikke nødvendigvis var de bedste, men til gengæld udmærkede sig ved et anderledes og spændende koncept. Blev ikke uddelt i 2002, og derefter var den officielt afskaffet i 2003-04, inden den kom tilbage i 2005.

Fortællekonkurrence [3 år: 2001, 2002, 2003]

Programsat første gang i 2001 som en oplagt del af temaet 2001 Nats Eventyr. Fortællekonkurrencen levede kun 3 år, og blev således afholdt sidste gang i 2003.

Pizzabanket [3 år: 2002, 2003, 2004]

Festlighederne på Fastaval udviklede sig, og i 2002 blev pizzabanketten indført som alternativ til banketten for dem, der ikke havde fået plads, havde råd eller bare ikke havde lyst til at være med til banketten, men som gerne ville feste. Efter 2004 blev det besluttet at arbejde for, at alle skulle være med til den samme fest i stedet for at dele Fastaval op i to fester, da det havde skabt en dårlig stemning i 2004.



Pizzabanketten var hyggelig, men nu fester alle sammen

Rollespilmuseum [1 år: 2003]

I 2003 havde Fastaval sit eget rollespilmuseum, som fremviste gamle rollespilsbøger, programmer, t-shirts, ternionger, plakater og alt muligt andet rollespilsrelateret. En nostalgikers paradisi!



Fastavalkoret fra 2003

Fastaval-kor 2003

I 2003 blev en gammel tradition genoplivet, da Fastaval havde sit eget kor, som optrådte på banketten. Det står desværre hen i det uviste, hvornår Fastaval-koret blev startet.

Café [8 år: 2003 - nu]

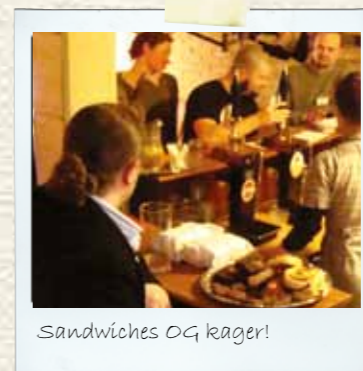
Caféen i den form, den findes på Fastaval i dag, så dagens lys i 2003. Her blev serveret lette anretninger, drinks og øl, og cafeen har generelt været kendt for at være lidt mere stilfærdig end Baren.



Cafeen blev et instant hit på Fastaval - her fra 2004.

Rigtig mad i kiosk/café [8 år: 2003 - nu]

I mange år var alternativet til den fælles aftensmand at købe en toast eller tre i kiosken. I 2003 var det muligt at købe forskellige salater og sandwiches i Caféen, og efterspørgslen viste tydeligt, at det skulle gentages. Siden er det



Sandwiches OG kager!

også blevet muligt at købe en sandwich og andet mad i kiosken som alternativ til toast.

Reruns om søndagen [8 år: 2004 - nu]

Søndag på Fastaval har længe været en problematisk spilblok, fordi de fleste er trætte om søndagen og bare tænker på banket eller på at komme hjem. Fra 2004 har dagen derfor primært været dedikeret til reruns, så premiere-scenarierne kunne ligge i andre og mere fordelagtige spilblokke. De få, der har orket rollespil om søndagen, har således haft muligheden for at spille nogle af de ældre eller nyere Fastaval-klassikere, de tidligere har misset, mens resten har kunnet sumpe i cafeen eller over et brædspil.

John TV [6 år: 2005 - 2010]

John TV efterfulgte Fastaval TV og Farum TV i 2005, og løftede arven efter Fastaval TV på sin helt egen måde.



Den smukke GDS-koordinator

GDS (Gør det selv) [7 år: 1995/2005 - nu]

Fastaval 2005 er også kendt som Gør Det Selv-Fastaval. Her blev GDS-begrebet indført, hvor alle deltagere på Fastaval (som ikke allerede havde arrangørstatus eller spilledere) skal tage en Gør Det Selv-vagt og på den måde være

med til at gøre Fastaval til en realitet. Den frivillige forløber for GDS hed Giv en hånd til Fastaval, og blev indført i 1995.

Luksusmad [5 år: 2005 - 2009]

I 2005 opstod begrebet luksusmad på Fastaval, og gav således den kræsne con-gænger mulighed for at opgradere sin aftensmad for en mindre ekstrabetaling. Luksusmaden blev sidste gang tilbudt i 2009.

Hvert scenarie i to spilblokke [7 år: 2005 - nu]

Før 2005 blev et scenarie programsat i én enkelt blok på Fastaval. Det betød, at der kun var en mulighed for at spille scenariet, og hvis der kørte to scenarier, man gerne ville spille i samme blok, var det bare ærgerligt. I 2005 blev 2-bloksystemet indført, og hvert scenarie (undtaget enkelte særligt lange scenarier og larps) blev herefter programsat to gange på Fastaval. På den måde blev det også muligt både at spille og spillede et scenarie på Fastaval.



Gratis kaffe FTW!

Gratis kaffe [5 år: 2007 - nu]

En krus koster 1 kr., men kaffen er gratis. Et intet mindre end fantastisk initiativ fra kiosken på Fastaval.

Spilstart tombola [3 år: 2009 - nu]

Når et scenarie starter op, mødes spillere og spilledere i et lokale, og her fordeles holdene. I årene før blev de enkelte hold lagt på forhånd, så man som deltager fra starten vidste, at man skulle spille Piraternes Nat på hold 4. Det største problem med dette var, at man risikerede at have otte hold, som alle manglede én spiller. Med spilstart tombola bliver der hurtigere oprettet hold og spillene kan gå i gang.

Chill out / ungdomscafé [3 år: 2009 - nu]

Arrangeret af Østerskov Efterskole - et sted, hvor unge Fastavaldeltagere kan hænge ud og slappe af.

Fastavals lokaliteter 1986-2010



Generaler og andet sært godtfolk

Fastaval 1986

General: Der var ikke nogen egentlig udnævnt general for Fastaval 1986

Fastaval 1987

General: Der var ikke nogen egentlig udnævnt general for Fastaval 1986

Fastaval 1989

General: Morten E. Nielsen var formand for Fastaval-udvalget, men ikke General
Entre: 20 kr. for alle dage, overnatning 10 kr.

Fastaval 1990

General: Morten E. Nielsen var formand for Fastaval-udvalget, men ikke General
Entre: 30 kr. for alle dage, overnatning 10 kr.

Fastaval 1991

General: Kristoffer Apollo
Entre: 50 kr. for alle dage, overnatning 10 kr. 5 kr. pr. aktivitet

Fastaval 1992

General: Troels Chr. Jakobsen
Otto-akademiet: Nikolaj Lemche, Kristoffer Apollo og Peter Petersen.

Fastaval 1993

General: Troels Chr. Jakobsen
Ottodommere: Mette Finderup (formand), Nikolaj Lemche, Kristoffer Apollo og Peter Petersen.

Fastaval 1994

General: Mette Finderup
Ottodommere: Nikolaj Lemche, Kristoffer Apollo, Peter Petersen og Mette Finderup

Fastaval 1995

General: Mette Finderup
Ottodommere: Nikolaj Lemche, Kristoffer Apollo, Mette Finderup, Alex Uth og Paul Hartvigson
Tema: Victoriatiden

Fastaval 1996

General: Anders Trolle
Ottodommere: Kristoffer Apollo (formand), Christian Nørgaard, Mette Finderup, Nikolaj Lemche og Thomas Jakobsen
Tema: Film

Fastaval 1997

General: Ernst Jensen
Ottodommere: Thomas Jakobsen, Lars Konzack, Nikolaj Lemche, Jacob Jaskov og Ian Dall
Tema: Paranormal

Fastaval 1998

General: Ernst Jensen
Ottodommere: Thomas Jakobsen (overdommer) Nikolaj Lemche, Ian Dall, Jan Roed, Mette Finderup
Tema: Himmel og Helvede

Fastaval 1999

General: Jan Roed
Ottodommere: Mette Finderup, Nikolaj Lemche, Lars Kroll, Morten Juul, Sune Schmidt-Madsen, Anne V. Ratzner
Tema: Atlantis

Fastaval 2000

General: Filippo D'Andrea
Ottodommere: Lars Kroll, Lars Andresen, Nikolaj Lemche, Nicholas Demidoff, Morten Juul og Kristoffer Apollo
Tema: Noir

Fastaval 2001

General: Filippo D'Andrea
Ottodommere: Morten Juul (overdommer), Kristoffer Apollo, Lars Kroll, Frederik Berg Olsen, Sanne Harder og Nikolaj Lemche.
Tema: 2001 nats eventyr

Fastaval 2002

General: Lars Kroll
Ottodommere: Morten Juul (overdommer), Mikkel Bækgaard, Jacob Schmidt-Madsen, Mette Finderup, Alex Uth, Sanne Harder
Tema: Science Fiction

Fastaval 2003

Generaler: Sally Khallash & Peter Bengtsen
Ottodommere: Sanne Harder (overdommer), Lars Kroll, Peter Dyring-Olsen, Palle Schmidt, Brian Rasmussen og Thomas Munkholt
Live-jury: Morten Juul (overdommer), René Husted, Kenneth Brynning, Sara Hald og Mette Markert.
Tema: Rollespilleren og samfundet

Fastaval 2004

General: Rasmus Knudsen
Ottodommere: Lars Vilhelmsen (overdommer), Thomas Munkholt Sørensen, Jakob Bavnhøj, Lars Andresen og Dennis Gade Kofod
Entre: 100 kr. for alle dage

Fastaval 2005

General: Jost L. Hansen
Ottodommere: Max Møller (overdommer), Mette Finderup, Morten Jaeger, Merlin P. Mann og Jacob Schmidt-Madsen
Live-jury: HC Molbech (overdommer), René Husted, Lars Vilhelmsen og Morten Juul

Fastaval 2006

General: Jost L. Hansen
Ottodommere: Max Møller (overdommer), Lars Vensild, Morten Jaeger, Maya Krone, Peter Dyring-Olsen og Sanne Harder Flamant
Entre: 100 kr. for alle dage

Fastaval 2007

General: Joan Zenia Poulsen
Ottodommere: Max Møller, Maya Krone, Lars Vensild, Klaus Meier Olsen og Tobias Deme-diuk Bindset.

Fastaval 2008

General: Jesper Wøldiche
Ottodommere: Kristoffer Apollo (overdommer), Alex Uth, Anders Frost Bertelsen, Johannes Busted Larsen, Rene Kragh Pedersen

Fastaval 2009

General: Jost L. Hansen
Ottodommere: Kristoffer Apollo (overdommer), Jonas Arboe Harild, Mike Ditlevsen, Peter Fallesen og Anne Vinkel Hansen
Entre: 75 kr. for alle dage - 20 kr. pr. rollespil

Fastaval 2010

General: Jost L. Hansen
Ottodommere: Jonas Arboe Harild (overdommer), Luisa Carbonelli, Jonas Trier-Knudsen, Anders Frost Bertelsen og Mike Ditlevsen
Entre: 130 kr. for alle dage

Fastaval 2011

General: Bo Thomasen



Engang samlede det størstedelen af Fastavals deltagere i fælles leg og udklædning. Engang var det kendt som live rollespil. I dag er det en etableret og indarbejdet del af kongressen

Af Lars Nøhr Andresen

En varm forårsdag i 1985 gik en gruppe brynjelædte unge mennesker løs på hinanden foran Studenternes Hus i Århus. Deres våben var polstrede, men reglerne få. Anledningen var Fastavals såkaldte 'Spilledag', der populært er blevet kaldt for Fastaval 0. Sværd og rustninger var udlånt af den odenseanske rollespilsklub FBO, hvor liverollespillet Kamp & Kage var et etableret fænomen.

"Tredie runde fra kl. 18.00 startede efter en gang KAMP OG KAGE (K&K), der bestod af live-kamp i chain-mail og med økser, sværd og koller på græsplænen foran Studenternes hus. Våbnene var selvfølgelig ret polstrede og udlånt af vores spilvenner i Odense. K&K brugt som levende D&D modul (meget spændende) vil også være på FASTAs program i nærmeste fremtid, og hvis du har mod på denne uden-dørs fornøjelse, så kontakt Troels."

Sådan skrev Adam Hannestad i referatet af Spilledagen i 1985, som med lidt hiv og sving kan kaldes det første liverollespil i Fastavals historie.

Minearbejderne strejker

Det første rigtige liverollespil på Fastaval (Spilledagen i 1985 var ikke Fastaval og Kamp & Kage handlede mest om at slå på tæven) var Malik Hyltofts liverollespil om en minearbejderstrejke i 1926.

"Temaet var en britisk minearbejderstrejke i 1926 og udover selve rollespillet var der indarbejdet regler for familieøkonomi og mekanismer for kooperativ butikker. Nok Danmarks første conlive og samtidig et af de allerførste læringsrollespil i Danmark," husker Mads Lunau, der dengang var formand for FASTA og en af bagmændene bag Fastaval.

"Da strejken var på sit højeste og minearbejderne havde lavet bannere og protestplakater, arrangerede Malik med en gruppe odenseanske brætspillere (som var en flok grumpy unge mænd), at de skulle rejse sig fra deres Third Reich brætspil, lægge pincetterne, og gå mutte ovenpå for at rive minearbejdernes bannere ned og trampe deres plakater i stykker, for derefter at gå upåvirkede tilbage til deres spil. Spillerne var fuldstændig overraskede - de kendte knap de odenseanske spillere - og blev meget kede af at deres ting var ødelagt. Sådan simulerede Malik en strejkebryderaktion," husker Mads med et stort smil.

Tiden med store fælles live

Nogle år senere på Brobjergskolen i 1990 er scenariet Swingtime på programmet, og det er et af Fastavals tidlige liverollespil. Foromtalen til scenariet slutter med de profetiske ord: "Scenariet vil blive afviklet 'live', altså som en slags totalteater. Deltagerne er derfor særdeles velkomne til at udstyre sig med jakkesæt, blød hat og vandpistoler." Det var Kristoffer Apollos og Thomas Knudsens første live på Fastaval, og de

skulle komme til at arrangere en del store liverollespil på kongressen.

"Det var meget drevet af tanken om at arbejde med mange spillere på én gang og udnytte de fysiske lokationer til at simulere omgivelser - og inspireret af, at der i det små begyndte at dukke 'rigtige' lives op rundt omkring i landet. Vi åbnede også ballet for udklædning og kulisser på en anden måde end tidligere. Første år i 1990 meget simpelt med bløde hatte, frakker og enkelte gadgets plus en filmforevisning. Men allerede i 1991 en relativt stor produktion med plakater, lysbilledshow, papirhandouts, andre sæere gadgets og mere udklædning," fortæller Kristoffer Apollo.

Det første store liverollespil på Fastaval - Swingtime - bar på traditionen fra bordrollespil i den forstand, at det blev spillet i hold på seks deltagere, som det var kendt fra scenarierne - hvilket i dag kan virke en kende fjollet.

Fokus på samfundet

I de første år på Fastaval, var temaerne for liverollespillene ofte samfundskritiske. Velkommen til Kviktopia fra 1991 var en klassisk Orwelliansk dystopi, hvor skurkene brugte dansk nationalromantik til at kontrollere befolkningen - og scenariet er endda fra før Dansk Folkeparti blev etableret. I 1992 tog liverollespillet En Forråsften udgangspunkt i et indkøbscenter, hvor idyllen pludselig afbrydes af en luftalarm og alle flygter til et sikringsrum. (Artiklens forfatter husker tydeligt, at en officiel tog mine briller for at illudere, at eksplosionen havde blændet mig og to timer senere ikke helt kunne huske, hvor han havde gjort af dem). I 1993 handlede 'Gidselsdrama' om en gruppe sorte borgerrettighedsforkæmpere, der kaprer en bus og den efterfølgende forhandling med myndighederne.

Fælles for liverollespillene i 1990'erne er, at de tog seriøse emner op og spillet var rettet udad - ikke indad i den enkelte karakter. Det handlede ikke om at kigge ind i sin rolles egen



Helcon

Udover de programsatte livescenerier på Fastaval, så blev der i 1990 skabt en særlig type live på Fastaval kaldet for Helcon. Det første helcon på Fastaval var spillet Mafia, som var et liverollespil skabt af Dansk Spil Design.

"Mafia var egentligt tænkt som et spil, hvor man brugte sin skole som spillebræt, men vi testede det til conbrug og det viste sig at fungere virkelig godt på Fastaval. Vinderen af spillet tilbragte hele natten til søndag siddende ovenpå et skab i lærergarderoben på Brobjergskolen, krampagtigt holdende sine hellekort i den ene hånd og bandens penge i den anden hånd," fortæller Mads Lunau, der var en af folkene bag Dansk Spil Design.

Ideen med at have et helcon live på Fastaval var, at det var noget, som man kunne spille og involvere sig i, når der ikke var andre aktiviteter. Det sidste helcon blev arrangeret i 2007. Der var ikke nogen egentlig beslutning om at stoppe helcon - der er bare ikke nogen, der har arrangeret det efterfølgende.



I vampyrlivet 'Omringet' fra 2005 blev der lagt et højt niveau for udklædning og sminke

The World through Fastaval



Evan Torner visited Fastaval 2010 and found the convention very different from its american counterparts

by Evan Torner, M.A.

In our global role-playing landscape, Fastaval is steadily brightening as a beacon to those of us gamers seeking an intense, rewarding experience. After all, this Danish government-subsidized live-action role-playing convention held in a school over the long Easter weekend has effectively refined immersive role-playing and scenario-writing into recognizable art forms, complete with rigorous post-play critiques and attention to good/bad performance. Whether or not the Danes believe it, Fastaval is a unique phenomenon, and one that the rest of the world should emulate.

As an American, I heard about Fastaval 2010 through word of mouth. Emily Care Boss, a

respected role-playing game author and friend here in western Massachusetts, had attended Fastaval 2009 and won an Otto Award for her now-published game *Under My Skin*. She told me that I should attend the convention while I was in Europe on my Fulbright Research Scholarship, which was reinforced by our mutual friend Julia Ellingboe becoming the guest of honor. Swedish Fastaval advocate Olle Jonsson sealed the deal by waxing grandiloquent about it over coffee in Berlin: "You go to this school, you sleep on the floor, but you play role-playing games all weekend so it doesn't matter. Find me at the bar." My wife Kat and I were convinced – and off to Aarhus we went. Little did I know that this journey would lite-

rally change life over the course of a weekend. But enough about me for a second.

A different kind of convention

See, Fastaval doesn't run anything like a gaming convention here in the States. I regularly run events at *Origins* and *Dreamation*, which attract thousands of gamers of all stripes – board gamers, tabletop role-players, larpers, collectible card players, etc. – to corporate-whore convention hotels for a weekend of gaming. Role-playing games are but a fraction of the activities that are available. And usually *Dungeons and Dragons* dominates the event listings, with alternative and experimental games hoping some players from their niche will show up.

The american convention

Most U.S. conventions running role-playing games use the following model of organizing game masters (GM), or those who arbitrate the rules and (sometimes) the fantasy world of experience:

1. A GM submits a game proposal to the convention in question containing vital statistics such as rules system, a quick plot summary, and number of players required.
2. The convention schedules the game, sight unseen.
3. The GM shows up, runs the game once or

twice based on whatever notes they have at hand, and leaves the players with whatever impressions they might have.

4. The convention has the players evaluate the GM and scenario, largely to determine if the event actually ran and if the GM is so bad that s/he is a liability to the convention.

This system promotes several noticeable behaviors. GMs write catchy titled games usually involving pirates, ninjas, or Cthulhu to lure in potential players. System does matter: if you're running a weird home-brew system or something not published by Wizards of the Coast, White Wolf or Steve Jackson Games, chances are you'll only get a few fringe players (who are the kind of people you'd want to attract anyway). Game-mastering does not matter so much, though you'll get more returning players if you're any good. Evaluation of the game and game-mastering becomes secondary to whether or not you had "fun." Larps often get their own soulless convention rooms, whereas tabletops often have to share that same space with several others. This promotes a kind of apathy about the quality and/or intimacy of play; if "fun" was had, you go home feeling like you got your money's worth.

A different convention

Fastaval runs very differently, and produces very different behaviors in comparison:

1. There may be board games available at Fastaval, but most of the convention revolves around intimate larp scenarios held in individual classrooms.
2. Writers come up with a fully shaped, literary larp scenario and submit it to Fastaval for approval months in advance. Many of these games are written in the "jeep" form, a serious mode of boundary-pushing (and emotionally manipulative) role-play.
3. Fastaval approves the best scenarios, and then assigns GMs who are possibly not the scenario writers to run the game at least several times over the course of the convention.

4. Players put down their preferences for games to play in, but ultimately the Fastaval organizers are the ones who place the players in their games.

5. The GMs run the scenario based on the precise scenario they were given. The players micro-critique both the scenario and its game-mastering afterwards, providing quite possibly the best feedback in the world.

6. Fastaval has the players evaluate the GM and the scenario, largely to award the latter with Oscar-style prizes at the end of the convention.

Fostering creativity

What this does is encourage experimentation, foster creativity and maintain a more formal artistic environment in which role-play takes place. The presence of teachers from the Østerskov Efterskole (the role-playing boarding school at which I can only dream of working) as well as their students secures the seriousness of the endeavor, as performance on all three levels – writer, GM, player – now counts for something. Heck, even the fact that the scenarios take place in individual classrooms makes the play somehow more legitimate. Focus was shifted from the flashiness or potential "fun" of a game to the mechanical/emotional content of each custom-designed scenario. So to reiterate: Fastaval is a gaming convention that elevates live-action gaming to a literary/performance art form, evaluating it as such as well. It deemphasizes the GM in favor of scenario writing. Such attention to detail quite literally made me feel at the time as if our hobby was the most special, future-oriented, utopian creation in the History of Humankind. Seriously.

Dirtbusters ftw

That being said, the convention brandished its uniqueness in other ways, demonstrating what 25 years of continuous ritual creation can do to you. One is the *Dirtbusters*, a larp group whose "real" job was to clean up the messes we gamers made throughout the con ("fighting chaos") while posting up pornography and occasionally taking over the Information Desk. I received a CD of them singing by chance – no comment on its quality. Add to that the television program and newsletter, *John TV* and *Fastamorgen* respectively, that covered the daily events of the convention – usually the *Dirtbusters* exploits. Attendees can sleep on the floor at the gymnasium, exchanging some hygiene for the affordability of not having to get a hotel room. Another positive feature was the bar/café that was open for most of the convention, allowing us to drink the night away after particularly emotionally troubling scenarios. As a poor international guest, I rarely had to pay for drinks. In fact, I was needlessly warned at the beginning about the Danes being

Evan Torner

Evan Torner is a Ph.D. candidate in German and Film Studies at the University of Massachusetts Amherst chronicling his dissertation research and other assorted projects while on a Fulbright scholarship for the 2009-2010 academic year.



En del af de glade internationale gæster på Fastaval i 2010

shy in introducing themselves to us internationals. We actually had the opposite problem: I met so many Danes it's hard to keep all their faces straight in my head. In addition, many of the attendees were comfortable with being openly intimate with people of either gender in the café, something one only sees in rare communities here in the States. The community at Fastaval is clearly comfortable amongst its ranks. The Otto Awards at the closing banquet, where we were all served by larping waiters named James, formed a nice ending to a fantastic weekend.

A gaming experience

Given all these wondrous cultural encounters, I might have easily forgotten the excellent games I got to experience. The Journey, a bleak post-apocalyptic tale that disturbed us enough to win the Audience Award. What to Do About Tam Lin?, a cross between Judge Judy and old Scottish folk ballads. Previous Occupants, a jeepform about a young couple getting engaged and has sex for the first time in the same hotel room where an old man killed his wife 20 years earlier. Epifani, a starship thriller simulated with professional lighting and sound effects. Passion Fruit, an infidelity drama featuring a piece of fruit. High Rise, a comedy about suicide. Sense and Sensibility, an enactment of Jane Austen's novel that inspired me to write my own Fastaval-esque scenario based on Fritz Lang's Metropolis for the American larp convention Intercon. Every event featured top-notch writing, world-class players and scenes that I remember with crisp clarity even a year afterwards.

Taking role-playing seriously

The only thing I have more to say about Fastaval is that we should create more conventions like it, exalting the strengths of a convention that strengthens the hobby in ways I could never have imagined. You can bet I will one day return to claim a seat in the café, maybe DJ the closing dance, and continue to write scenarios inspired by the Danish convention that takes role-playing seriously. Keep the beacon lit, Fastavalers, and slowly the world will follow.



Manden med den sorte hat - Evan Torner - vinker i baggrunden til Banketten på Fastaval 2010.

Internationale gæster

I 1994 inviterede Fastaval spildesigneren Mark Rhein Hagen til Danmark som æresgæst på kongressen, og det skabte en tradition for udenlandske æresgæster på kongressen. De første internationale gæster, der besøgte kongressen, uden at være inviteret, var svenskerne. På Fastaval 2004 deltog 'Vi åker Jeep' med scenariet 'Ingen spor efter Alex'. Dengang var det helt nyt for Fastaval, at få et scenarie, der ikke var dansk, og der var en del snak om, hvordan det for eksempel skulle håndteres blandt ottodommerne. Efter 2004 blev først de svenske gæster et fast element på Fastaval, og snart fulgte finner, nordmænd og så videre. I 2009 fik Fastaval sin første ansvarlige for at tiltrække flere internationale gæster. Til Fastaval 2011 er der taget yderligere initiativ til at tiltrække gæster fra udlandet ved at tilbyde dem rabat og mulighed for at tilmelde sig tidligt, så rejsen kan gøres så billig som muligt.



BIFROST

LANDSFORENINGEN FOR KREATIV UDVIKLING AF BØRN OG UNGE

600 deltagere hvert år – er det nok kontakter til at tilfredsstille dig?

Brug Bifrost til at skabe et bredere netværk og gør en forskel for Fastaval og for alle de andre kreative. Få et netværk ud over Fastavals rammer og få indflydelse på resten af forenings-Danmark.

Når du tilmelder dig Fastaval bliver du medlem af ALEA og dermed Landsforeningen Bifrost, som støtter og fremmer alle Fastavalprogrammets dele.

Vi tilbyder både kurser, projektvejledning og økonomisk støtte fra Bifrostpuljen. Oplev også den årlige kongres Forum, der slår dørene op for foredrag og workshops om alt fra in-crowd rollespil over dans som værktøj til begrebsdiskussioner om hvad vi egentlig kalder de forskellige spilstile og hvorfor.

Bifrost arbejder for at samle miljøet og skabe et netværk der binder Fastavalgængere sammen med såvel forfatterspirer i Fandom-genren og figur- og brætspillere, der gerne vil have et sted at mødes og udkæmpe episke kampe over et kateter eller bordtennisbord.

Se mere om Bifrost, vores tilbud og resten af medlemmerne på

www.landsforeningenbifrost.dk



THE NEW WAVE IN ROLEPLAYING

Get your subscription at
playgroundmagazine.net

Emily Care Boss **International**



Emily at Fastaval

Gamedesigner Emily Care Boss visited Fastaval in 2009

by Lars Nøhr Andresen

How did you hear of Fastaval?

I first heard about Fastaval from a Swede. In 2008, Tobias Wrigstad, one of the jeepformers, was living in the United States where he was working and doing research. I was just learning about all the different kinds of role play going on in Europe and Tobias said that I should not miss Fastaval. That every year there were great new games written for this convention. I seem to recall that he said things like: "best con ever", "bastion of freeform play", "brilliant players", and with all that how could I not be intrigued?

What persuaded you to travel to Denmark?

After I heard about Fastaval from Tobias, I read an open invitation for games to be submitted to the Fastaval judges. Frederik Jensen, a game designer whom I had met at Dreamation put out the call on the Story Games forum. I contacted him with a game that I was in the process of completing, *Under my Skin*, a jeepform game about infidelity, and polyamory. It was exciting to send it in for the contest, but I really didn't have any idea about what was involved. It was impressive to see the organization underway as they matched the game up with GMs. They sent out a questionnaire to get a sense of what kind of feedback would be helpful to me, and even worked with me to create a character sheet in Danish. I wished I could be there, but had no idea that it was even possible that I might be able to go. Later, an amazing opportunity came up, the Danish Association of Roleplayers (Bifrost) invited me to attend Fastaval as their guest designer from overseas. There was no question but that I had to go.

What sprang to mind when you saw Fastaval?

My first impressions were of the country: beautiful, green, close to the sea. It was wonderful to be able to walk to the shore from the school where the convention was held that year. The con itself was dizzying at first: many people, many games, many languages. It took me all the time I was there to learn not to get lost in the school, the many courtyards made a labyrinth I threaded, making many a wrong turn.

But as I adjusted, I loved the games and the people and the many places to linger with friends.

How was it to participate with your own game?

Wonderful and a little bit terrifying. The judges were very supportive and gave great feedback. It was a nice way to meet some extremely experienced writers like Kristoffer Apollo. The thought of running for multi-lingual audiences was daunting at first too, but this was handled by having everyone interested in the game meet together at first and then we sorted ourselves out into groups based on the languages the GMs could run in, and the preferences of the players. Two very generous GMs volunteered to learn and run the game. The group of players I was with blew me away, they told a moving, sometimes chilling, and insightful story. The players gave feedback via surveys and personal discussion, and were honest with their good and bad experiences with the game. Many players had had intense, positive experiences with the game. Others had had similarly intense, difficult experiences and gave excellent suggestions on how to improve the game for others in the future. The fact that the game was chosen for the Player's Choice prize is a testament to the hard work and inspiration the GMs and all the players brought to the game.

What surprised you about Fastaval?

Fastaval had many surprises. For example, the *Dirtbusters!* Who would have suspected there would be a society so tightly bonded over doing the dirtiest work a con has to offer? It speaks highly of Fastaval that they are highly honored for their work. Another surprising thing was the players at Fastaval. In my home community, table top games, board games and live action are all fairly separate activities. The communities don't overlap much, and many people will stick to just one type of game. In Denmark, the players were widely experienced and ready to jump right into all kinds of new games.

Is there a downside to Fastaval?

The games of Fastaval are high quality, innovative and stretch the medium. But the price is that attending and having your game get played means taking part in a contest. That can be a lot of pressure. Many great games win prizes, many do not. You need to be open to putting your game up to the scrutiny of others (judges, GMs and players). And you need to trust in your ability as a game designer or scenario writer to move forward even in the face of strong critique. But the point is that the con is about increasing the craft, and though it can be hard to receive criticism, it is necessary in order to improve.

Many thanks to the community of Fastaval for creating a con and a community that adds so much to the role playing game world repertoire. Congratulations on 25 great years, and may you enjoy many more!



Pingviner pjat og **prestige**

”Otto er noget lort – på en god måde”. Sådan beskrev én vinder fuglen, der efterhånden er blevet Fastavals vartegn. Vi tegner her et billede af en ualmindelig feteret pingvin.

Af Kristian Bach Petersen

Har man spillet bare en smule rollespil på Fastaval, kan man ikke være i tvivl om, at scenarierne på Fastaval er i en klasse for sig. Som oftest i hvert fald. Og det gælder både de ”klassiske” og de vilde og nyskabende scenarier. Der bliver lagt hundreder af timer i skrivning, layout og udtænkning af ideer, hvert eneste år. Men hvor meget af denne høje kvalitet, nyskabelse og entusiasme skyldes en 25 centimeter høj forgyldt gips pingvin ved navn Otto? Følg med, når vi afdækker historien om rollespillets Oscar, Ottoen.

Den unge Otto

Den gyldne pingvin kendt som Otto blev første gang uddelt i 1992, med den daværende General Troels Chr Jakobsen som initiativtager. Tidligere Ottovinder og Otto-overdommer Kristoffer Apollo fortæller:

”Troels tog generalkasketten på med en masse ideer om at gøre Fastaval til et federe og mere cool kulturarrangement. Herunder en holdning til, at scenarierne kunne blive meget bedre med viden om dramatisk teori og lignende, og at scenarieforfatteren var den vigtigste bidragsyder. Så Ottoen er fra start tænkt som en belønning til nogle, der gør en stor indsats, og en gulerod, der skulle motivere forfatterne til at lave endnu bedre scenarier.”

Denne belønning endte med at være en forgyldt sparebøsse fra Danske Bank, fik navnet Otto med kærlig skelen til Hollywoods gyldne ikon og blev det første år uddelt i fire kategorier.



2005 - nye fjer på fuglen

Præmie pingvinen

Men hvad har de gyldne fugle betyder for kvaliteten af scenarier på kongressen? Rigtig meget, mener Kristoffer Apollo:

”Ottoens betydning kan nærmest ikke overvurderes. Prisen er et skulderklap til folk, der gør en stor indsats, og en gulerod til at skrive bedre scenarier. Ottoen har været den afgørende faktor for, at Fastavals scenarier har nået et niveau, hvor også prominente udlændinge bliver forbløffet, når de oplever det,” fortæller Kristoffer og fremhæver også det kreative miljø der er opstået omkring scenarier og i høj grad har været med til at gøde jorden for de spændende og nyskabende scenarier der hvert år dukker op.

”Der er nok også en opfattelse af, at noget nyt og banebrydende har nemmere ved at vinde Ottoer. Den opfattelse er i så fald ikke helt rigtig. I forhold til scenarieudvalget er effekten, at man på Fastaval altid kan opleve nogle pænt sære, eksperimenterende ting,” mener Kristoffer Apollo.

Det kan lyde som om, at det der Otto-ræs er noget frygtelig seriøst og koldsvedfremkaldende noget. Ifølge Kristoffer Apollo er det dog ikke så slemt:

”Otto-uddelingen bliver taget enormt seriøst, selv om vi stadig har det sjovt med det. Det synes jeg faktisk er en stor styrke ved det sted, Ottoen er landet i dag: Alle ved, at forfatterne og dommerne gør et seriøst stykke arbejde, men den bliver ikke taget så seriøst, at man

ikke kan lave sjov med det. I hvert fald ikke blandt forfatterne - nogle af spillerne synes jo nok stadig, det er noget underligt noget.”

I tolv år stod Ottoen forholdsvis stille. Nogle kategorier skiftede navn, andre dukkede op og forsvandt igen, blandt andet Bedste Live og Bedste Illustrationer, men overordnet var det de samme pingviner der blev delt ud. Sideløbende udviklede scenarierne sig dog i høj hast. Nye scenarietyper og spilstile dukkede op, ansporet blandt andet af kampen om de gyldne pingviner. Derfor følte mange også, at Otto efterhånden var vokset fra de scenarier han blev uddelt til. Derfor skete der i 2005 dramatiske ændringer med Ottoen. Max Møller, der

nen og alt hans væsen. Blandt andet blev det besluttet helt at fjerne spillet, der hidtil havde bestemt hvilke scenarier der blev nomineret, fra ligningen. Ifølge Max, ikke en nem opgave:

”Vores første forslag var meget traditionelt: scenarie, spilpersoner, formidling og to virkemiddelpriser - en til spillermateriale og en til spilletmateriale - det var slet ikke til diskussion, om spillet skulle nominere, selvfølgelig skulle de det. At ændre det var en beslutning, som vi kun turde tage, fordi vi havde

”Hvis man vil lave noget om, som betyder så meget for så mange mennesker, skal man hænge egoet i garderoben, tage opgaven alvorligt og høre dem, som det betyder noget”

Max Møller

var overdommer i 2005 og tovholder på ændringerne, fortæller:

”Ottoen havde lige været igennem en svær periode, hvor det var svært at finde dommere. Året før revisionen blev der også forsøgt med små ændringer, blandt andet hævde omtale, så behovet for revision var tydeligt for alle.”

Derfor blev der samlet en bred kreds af nye og gamle dommere og andre folk med aktier i Otto og de gik i gang med at revidere pingvi-

gruppen i ryggen. Det var den ændring, vi var mest bange for - fordi vi frygtede, at det ville genantænde elite-diskussionen, hvilket fortæller mig, at det også lå i bagehovedet for behovet for revision.”

Ændringerne førte til nye kategorier, farvel til nogle gamle og andre der blev ændret dramatisk. Blandt andet betød den nye kategori Bedste Fortælling, at Bedste Scenarie blev mere helhedsorienteret med fokus på spilbarhed. Det var dog ikke en nem proces, og helt frem til 11. time, blev der diskuteret og forhandlet, ikke mindst for at arbejdet ikke skulle revideres og laves om de følgende år.

”Hvis man vil lave noget om, som betyder så meget for så mange mennesker, skal man hænge egoet i garderoben, tage opgaven alvorligt og høre dem, som det betyder noget for,” fortæller Max Møller om processen, der ledte frem til de Ottoer der bliver uddelt i dag.

Næste mål? Verdensherredømme!

Kejserpingviner, som er dem der ligner Otto mest, har en levetid på omkring 20 år, så er der overhovedet en fremtid for en 19-årig nørdepingvin? Det mener både Max og Kristoffer.

”Ottoen er jo et fantastisk sted nu. På den ene side er traditionen slået fast, på den anden side er det også en del af kulturen, at den kan laves om og at der kan leges med rammerne,” siger Max, der håber at live-rollespil de kommende år vil komme til at fylde mere i Otto-universet, ligesom han ser stort potentiale i, at det udenlandske rollespilmiljø der har fået øjnene op for Fastaval:

”Det ville jo være helt fantastisk, hvis Fastaval blev en smeltedigel for mødet mellem dansk scenariekultur, amerikansk indie-rollespil og skandinavisk live og det blev reflekteret i Otto,” mener Max.

Hvorfor Otto?

At Otto hedder Otto og er en pingvin kan spores tilbage til Call of Cthulhu scenariet **Monsters of Rock**, af blandt andet Malik Hyltoft og Mads Lunau. Scenariet blev spillet på Spiltræf i Odense i 1988 og i foramtalen stod der meget specifikt **”INGEN pingviner”**. Et halvt år senere på Fastaval, tænkte en gruppe unge forfattere, der i blandt Kristoffer Apollo, at det skulle være løgn. Så for at yde pingvinerne retfærdighed, besluttede de at inkludere en sådan fugl i deres Call Of Cthulhu-scenarie. Men da **Ulloq nunaqarfinnguagaluami** foregik på Grønland i 1950'erne, ret langt fra pingvinens naturlige habitat, endte det med at være udstoppet, lettere mølædt pingvin der gjorde sin entre i den bygd, scenariet foregik i - udstyret med et messingskilt med navnet på manden, der tilsyneladende efterlod den der ved århundredets begyndelse: Den hidtil ukendte tyske polarforsker H. Otto. I løbet af scenariet forsøgte en ånd at kommunikere til spillerne igennem den udstoppede pingvin, hvilket førte til nogle mindeværdige scener. Faktisk så mindeværdige at folk stadig snakkede om pingvinen Otto i 1992, hvor navnet på Fastavals nye pris skulle besluttes...

Kristoffer er også fortrøstningsfuld på pingvinens vegne og håber også, at den i fremtiden vil opnå status udenfor Danmark. For historien om Otto er jo Hollywood-materiale.

”Arven synes jeg meget er den lille pingvin, der startede som lidt af en joke, men har fået enormt stor betydning. Lidt gips med guldmaling på har været den afgørende drivkraft for at skabe en tradition, der med rette kan betegne sig selv som verdensklasse,” siger Kristoffer Apollo.



18 scenarier indeholder ifølge Alexandria.dk en person ved navn Otto. Af disse 18 har ikke mindre end otte vundet en Otto.



Normalt bevæge rollespilene i Dungeons & Dragons. Men med Fastaval i Mexico i 1995 som ramme for Fastaval afbrød den måde der også kommer på det. Her ses blandt andet Mads Lunde, Søren Jørgensen og Lise Bondesen.

Unge maler billeder i hinandens hoveder

Subkulturen rollespil er i dag en etableret ungdomskultur

Fantasi er for frit, når unge udfører kvadrater og fjerner glædelige verdener. I disse dage er 600 unge samlet i Tålbå for at dyrke fiktionens rollespil.

Et ungdomsoplysningsråd peger på, at unge mennesker på alle aldre er interesseret i fiktionens rollespil. Det er en aktivitet, der har været populær i mange år. Det er en aktivitet, der har været populær i mange år. Det er en aktivitet, der har været populær i mange år.

Tindløse gardiner
For at få et godt billede af de unge mennesker, der spiller rollespil, er det vigtigt at se dem i deres naturlige miljø. Det er en aktivitet, der har været populær i mange år. Det er en aktivitet, der har været populær i mange år.

Fastaval 1995
I årene 1995 og 1996 var Fastaval vokset til 600-700 deltagere, og fangede medier-nes interesse, og blev dækket af flere landsdækkende dagblade.



Mads Lunde Malena i en rollespilsscene. De to er i en scene fra 'The Game' i 1995. De to er i en scene fra 'The Game' i 1995. De to er i en scene fra 'The Game' i 1995.

Lokalet er mørkelagt. Kun de blafrende lys på det rødklædte alter afslører våbnene. De krummede dolke, der ligger parat til at kysse den jomfru, som skal ofres. Fire klatøjede Logebrødre fra 1890'ernes klamme, tågefulde London, venter utålmodigt. Men ved nærmere eftersyn er det, som om deres blodtørst er ved at løbe ud i sandet. I virkeligheden er det nemlig ikke den famøse jomfru, de venter på, selvom de fabler om, at »de - jomfruerne - også altid slipper op om søndagen«. De venter derimod på at komme hjem og slippe deres trætte legemer fri og ud af de stivede flipper, de tæt-knappede veste (naturligvis undtagen den nederste knap, som står åben til urkæden) og de sorte slængkapper. Hjem til København, Lemvig, Skive, Beder eller hvor de ellers kommer fra. Hjem og se dyner. “

Sådan indleder Elsebeth Egholm sin reportage fra Fastaval i 1995. Reportagen er en omfattende sag på næsten 2.000 ord, som går på opagelse i Fastavals forunderlige verden med den klassiske journalists nysgerrighed og forundring over, hvad disse 700 unge mennesker dog foretager sig over påsken. Modigt

Fastaval i medierne

Journalister møder Fastaval og sød musik opstår? Gennem årene er der skrevet flere reportager fra Fastaval i de landsdækkende dagblade, og historien har (næsten) altid været den samme. Af Lars Andresen

forsøger Elsebeth Egholm i sin artikel indgående at beskrive en konkret spilsituation fra scenariet 'Eneste Overlevende', og på denne måde skiller den tidlige reportage sig faktisk ud, fra de øvrige artikler om Fastaval. Artiklen forsøger at nå ind til kernen af rollespillet, og journalisten forholder sig ikke kun som en overfladisk iagttager. En stor del af artiklen handler desuden om, at rollespil ikke kun er Dungeons & Dragons, men at der er fokus på indre konflikter og indre dæmoner, hvor rollespillet Vampire bliver trukket frem som eksempel på den retning rollespillet går i.

Hele to artikler i 1996
Overfladisk og udefra betragtede er til gengæld de hele to artikler, der følger Fastaval i 1996. Politiken og det hedengangne aktuelt har haft journalister af sted på Fastaval. "En rolleleg ligner en mellemting mellem et radioteater på det forberedende studie og en gruppe syv-ti årige børn med almindelig sund fantasi. Overalt på de to skoler er der i disse dage grupper af unge, der sidder omkring et bord fordybet i et spil, som de har aftalt visse rammer for." Sidsel Boye, Aktuelt, 06.04 1996

Sådan beskrives rollespillet af journalisten Sidsel Boye fra Aktuelt i 1996 i en artikel, der besynderligt nok handler mere om forårsvejret i Århus, og et par der spiser en madpakke i det fri, end den handler om Fastaval og rollespil. Lise Bondesens artikel i Politiken er derimod langt mere klassisk, og hun lader i høj grad rollespillerne selv fortælle, hvad det er for noget. Lise Bondesen beskriver rollespillet meget præcist således: "Der findes et utal af forskellige rollespil. Fælles for dem er, at deltagerne selv er med til at skabe handlingen. En af dem, den såkaldte gamemaster, 'styrer' spillet. Han/hun leverer scenerne, men det er op til spillerne at lave drejebogen

undervejs i spillet. Deltagerne sidder oftest omkring et bord, når de spiller. Eneste hjælpemidler er papir og pen. Men i deres fantasi kan spillet foregå alle mulige steder - i rummet, i middelalderen, men såmænd også i en polsk flygtningelejr." Lise Bondesen, Politiken, 04.04 1996

Interessen tynder langsomt ud
I de følgende år kommer bliver Fastaval besøgt af journalister i 1999 (Politiken), 2001 (Information) og 2003 (Århus Stiftstidende). De tre artikler følger den vanlige reportageskabelon, der beskriver Fastaval som et fantasifuldt og forunderligt sted fyldt med fantasifulde, unge mennesker. Reportageelementer fra kighærgede landskaber og ensomme rumskibe står i kø for at sætte kolorit på artiklerne. Og så efter 2003 går det i stå. Fastaval er blevet beskrevet i de fleste store landsdækkende medier - besynderligt nok ikke i Jyllands Posten, der hører hjemme i Århus - og avisernes sender ikke flere journalister. Som et lille efterspil er der i Horsens Folkeblad i 2009 et portræt af general Jost.



Jost Hansen er horensianer og samtidig general for landets største rollespilskonference Fastaval, som i år blev afholdt på Skæring Skole nær Århus. Årets Fastaval blev i øvrigt særligt romantisk i år, da en rollespilforfatter for første gang i konferencens historie friede til sin kæreste på scenen under konferencen.

store Fastaval-rollespilstræf siden 1993, og han kaldt pladsen for stemningen, følelsen af sammenhold og enhed blandt de mange rollespillere, som normalt kun ser hinanden den ene gang om året. Så spiller de igennem i flere dage i træk. Der spilles både brætspil og almindeligt bordrollespil, hvor storytelling ansigt til ansigt er det bærende element - og så spilles der selvfølgelig lidt live-rollespil, der ligner en slags improvisationsteater med udklædte deltagere. Jost Hansen mødte også sin nuværende kæreste på Fastaval og hun ved godt, at det fylder meget i hans liv. De bor nu sammen i København, hvor han arbejder som it-supporter. Familien, mor og far, bor stadig i Horsens, og Jost Hansen kigger da også forbi nu og da.

Arrangør på Fastaval En voksen(de) tjans

Astrid Andersen er kioskansvarlig. Det er et hårdt, sjovt og lærerigt job, som hun tager meget seriøst

Af Helle Løyché

At arrangere en Fastaval er ikke noget man kan klare ene mand eller dame. Fastaval er i gang hele året, og en vigtig del af det hele er arrangørerne. De bruger en masse tid både før, efter og under 'vallen', for at 500 mennesker kan have det sjovt i en uge. Én af de nok vigtigste bestanddele på Fastaval er den efterhånden legendariske kiosk; tååååst, kaffe, cola, chokolade og sandwiches. Som det gamle mundheld siger: uden mad og drikke, duer helten ikke.

Fame and fortune og sjov
Det er sjovt at være på con, men oftest er det mindst lige så sjovt at se tingene fra den anden side. Astrid gør det dog måske af andre årsager?

Hvorfor er du arrangør? Hvorfor ikke bare almindelig conganger?
Fordi jeg godt kan lide det sammenhold, der ofte er i arrangør-grupper, og fordi det føles godt at vide, at man er med til at gøre en så fantastisk kongres som Fastaval mulig. Selvfølgelig kan jeg godt savne at være almindelig congænger, men selvom arrangørarbejdet virker hårdt nogle gange, så er det tilsvarende sjovt og lærerigt. Og så kan man jo ikke udelukke hvor meget street-credit det giver i miljøet at kunne sige: "jeg er med til at lave Fastaval."

Street-credit er ikke til at kimse af og på trods af et meget ungt udtryk, er det hele ikke sjov og spas konstant. Nogle gange skal der laves kedelige ting, og så må man tage chef-hatten (der i øvrigt et år bestod af en tom kasse fra de populære skumdelefiner) på. Det er ikke altid det fedeste, men det er nødvendigt for at få alting til at hænge sammen i sidste ende.

Føler du dig som en "voksen" på fastaval, eller det bare et sjovt ansvar?
Haha, det er et sjovt spørgsmål, og lidt svært at svare på. Jo, jeg føler mig voksen, når jeg sidder og laver regnskab, eller skal tage en kedelig beslutning om, hvad vi kan og ikke kan lave af



Astrid Andersen sørger for, at du hele Fastaval kan købe toast, sodavand, slik, sandwiches og meget andet i kiosken - at det hele kører rundt økonomisk

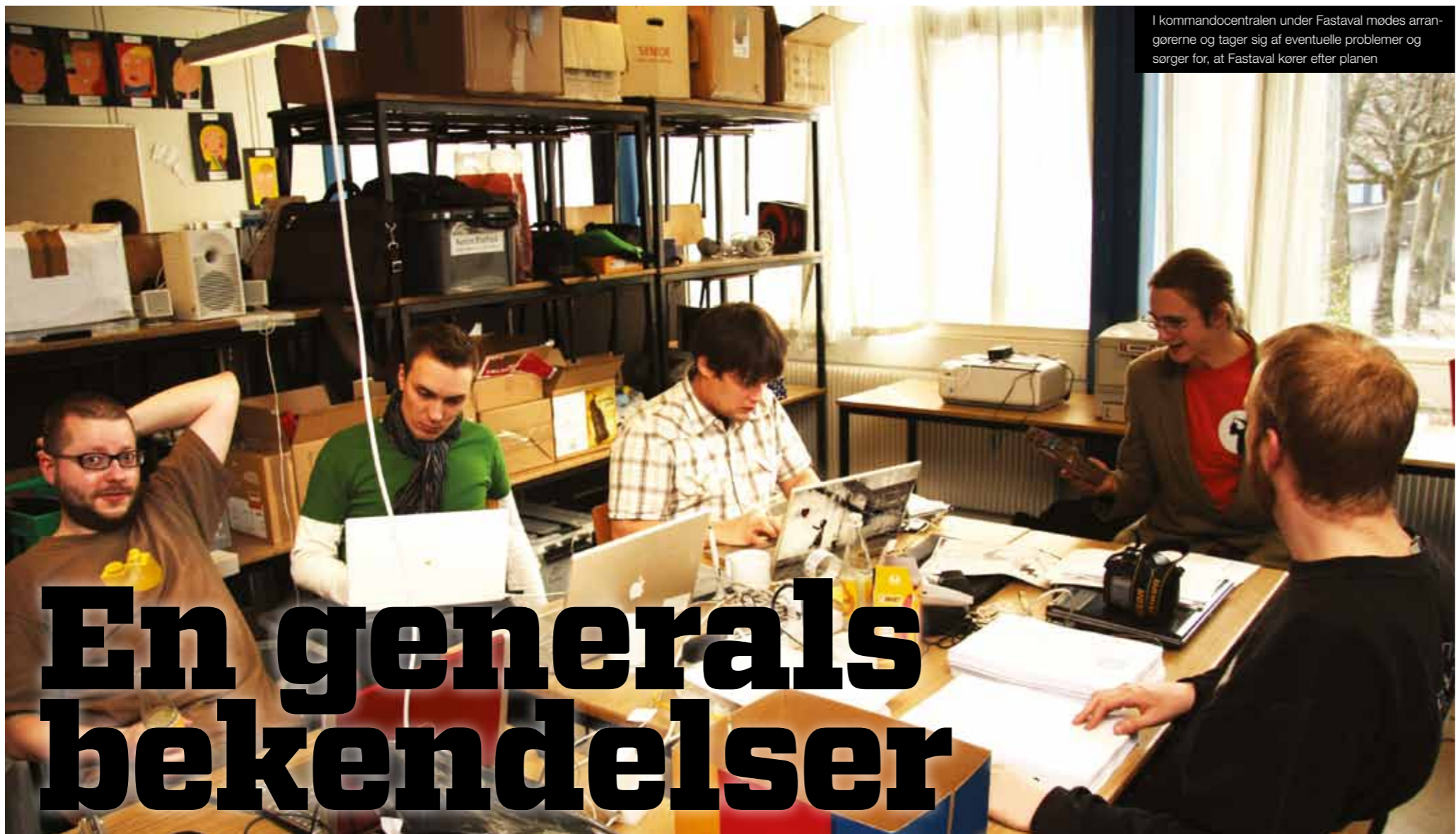
skøre ting. Men når jeg står i kiosken og rækker toast over bordet, så er det ren sjov og hygge.

Fra GDS til Søren
Mange arrangører starter deres karriere med bare at snuse til det. Eller spise en toast! For Astrids vedkommende var det mest det sidste, der gjorde udslaget.

Hvad fik dig til at ville involvere dig så meget i netop kiosken?
Da jeg var på Fastaval første gang i 2005, kendte jeg ingen andre end den ven jeg fulgte med derover. Jeg fik en GDS-tjans i kiosken og hjalp Søren Parbæk (der var ansvarlig for kiosken før mig) med at sætte kiosken op onsdag. Resten af den Fastaval gik jeg ned til kiosken og hjalp Søren, hver gang jeg ikke havde noget at lave. Da jeg ikke kendte nogen og var lidt for generet til bare at sætte mig ved et bord og begynde at snakke med folk, endte jeg med at være der en del. Stemningen i kiosken var hyggelig, og jeg følte altid at hjælpen var meget velkommen. Det var sådan jeg lærte folk på Fastaval at kende, og Søren var åbenbart glad for min hjælp, for han spurgte mig om ikke jeg ville være kiosk-medarbejder året efter.

Hvad er det fedeste ved at være arrangør?
Det fedeste ved at være arrangør er, at man er med til at forme Fastaval. At man er en del af det fantastiske fællesskab af helt fantastiske seje mennesker der hvert år sammen sætter og afvikler Fastaval.

Selvom Fastaval på ydersiden ser velorganiseret og "nydeligt" ud, skal der både blod, sved tårer og øl til. Og arrangører. Det er dem, der gør at vi kan nyde en uge med masser af rollespil, hygge og toast. Så næste gang du ser en arrangør, så giv dem lige et klap på skulderen, ikke?



I kommandocentralen under Fastaval mødes arrangørerne og tager sig af eventuelle problemer og sørger for, at Fastaval kører efter planen

En generals bekendelser

Arbejdet med Fastaval 2011 begyndte for omkring 16 måneder siden. Her kan du følge Fastavals nuværende general Bo Thomsen på hans rejse på mod Fastaval 2011

Af Mike Ditlevsen

2 010 - Februar - Et stort spørgsmål Jeg - Bo Thomsen - er blevet kontaktet af Alea som spurgte om jeg vil være General for Fastaval 2011, og det går jeg og tænker over nu. Det var meningen, at jeg skulle være økonomiansvarlig i 2011 - det har jeg allerede sagt ja til, men Alea står og mangler en til at tage posten som General. De mener, at det måske var noget, jeg ville kunne løfte i forhold til mine erfaringer fra tidligere arrangørposter

på Fastaval, hvor jeg blandt andet har været en del af bunkeren og haft andre ansvarsområder. Jeg havde besluttet mig for, at jeg skulle holde en pause i 2010 og så derefter hjælpe som økonomiansvarlig i 2011, men jeg tror nu, at jeg vælger at springe til som General.

Fakta Alea Alea har ansvaret for at finde en General til Fastaval. Der er ikke faste kriterier for udvælgelse af General.

“Den bedste general er ham eller hende, der får arbejdet gjort - metoden er underordnet.”

Tidl. Fastavalgeneral

Fakta Bunker Bunkeren er en gruppe af folk, der sidder sammen med Generalen og er hans tentakler ud i de forskellige ansvarsområder. I år er der seks personer i bunkeren ud over Generalen. De tager hver især beslutninger inden for hver deres ansvarsområde, og der er absolut ikke altid Generalen der har det endelige ord. Han eller hun samler trådene, så det hele går op.

2010 - April - Fastaval 2010 - Lørdag Jeg har fået snakket en del med folk på Fastaval, og det ser ud til, at jeg har min bunker på plads allerede nu. Det er rart at være afklaret med bunkeren så tidligt, og vi kan bare sætte fuld skrue på. Folk virker meget ivrige på at der er noget nyt.

2010 - April - Fastaval 2010 - Søndag Et væld af folk kom forbi for at snakke om næste års Fastaval. Jeg hørte om, hvad de syntes, der var gået godt i år, og hvad de gerne ville have, der skulle gøres anderledes. Jeg brugte også tiden på at få folk til at engagere sig i Fastaval næste år.

2010 - April - Fastaval 2010 - Mandag Fastaval er slut. I dag er det Vidunderlig Mandag - den sidste dag på Vallen, hvor alle hjælper med at få pakket skolen ned. Jeg har haft en dejlig oplevelse af Fastaval. Den store opbakning fra folk hele Fastaval igennem har gjort, at jeg ikke blot har fundet en bunker. Over halvdelen af de arrangørposter, der skal bruges, er besat allerede nu. Der var en del af de gamle, der kom igen, men der er også kommet en masse nye folk til under Fastaval.

”Det er snedigt at rekruttere på selve Fastaval, når folk er oppe at køre. men det kan også gøres til fester, hvor stemningen er høj og man snakker om Fastaval. Så længe folk husker, hvad de har lovet, når festtågerne letter!”

Tidl. Fastavalgeneral Ernst Jensen

2010 - 1. maj - Evaluering mødet - Nyt og gammelt mødes Jeg er taget til evaluering mødet for at høre, hvad folk har at sige omkring dette års Fastaval. Jeg har prøvet at få mange af dem, der har ytrret at de vil hjælpe med til næste års Fastaval, til at tage med til mødet. På mødet så jeg også, hvordan de forskellige frivillige klikker sammen med min bunker. Jeg havde i forvejen en masse ideer, men fik masser af vigtigt input fra de folk, som sidder i de enkelte arrangør-områder, samt fra almindelige deltagere, der gerne ville give deres mening til kende. Jeg brugte også aftenen på at finde nye folk til de arrangørposter, som vi mangler at besætte.

2010 - 1. maj - Bunkermøde 01 - Hvor?? Lige før Evaluering mødet lå også det første

Fakta Evaluering Evaluering mødet er åbent for alle. Hvis du har en Fastavalarrangør i maven, så er det et godt forum at melde sin interesse i, for du kan både få viden fra tidligere arrangører, og du kan snakke med den nye General, og I kan finde ud af, hvor du måske passer ind

møde i bunkeren, og en af de vigtige ting, vi snakker om i år er lokationen, og hvad denne betyder for Fastaval. Da vi allerede havde en Skoleansvarlig før Fastaval 2010 var slut, er det muligt at komme tidligt i gang med denne del af Fastaval. Vi snakker om de forskellige muligheder, der er for at flytte Fastaval væk fra Århus, og besluttede, at Århus ikke skal være hellig jord mere, men at vi vil beholde Fastaval i Jylland. Gerne et sted tæt ved togforbindelse, så deltagerne har gode muligheder for at komme dertil.

Fakta Bunkermøde Der afholdes ca. et bunkermøde hver måned, hvor bunkeren samles fysisk eller over Skype og får snakket sammen om de større ting, der skal findes løsninger på. I de sidste fire måneder op til Fastaval, holdes møderne to gange om måneden

2010 - 24. maj - Kommunikationsmøde - Min højre hånd Holder første arbejds møde med min Kommunikationsansvarlige - aka. min højre hånd - aka. “Skyggebaronen”. Vi planlægger at mødes en gang om ugen, så vi hele tiden har overblik og har styr på, om der er nogle områder, hvor vi skal ind og hjælpe eller rådgive de ansvarlige.

2010 - 4. - 6. juni - Bunker Weekend - Vi graver os ned i dybet Bunkeren har arrangeret en weekend, hvor vi mødes og går i dybden med, hvad vi vil med Fastaval på et overordnet plan. Vi vil køre det som en flad struktur for at undgå, at Bunkeren køres død og for at holde motivation højt ude i sektionerne. Vi prøver at undgå, at Bunkeren hele tiden skal tage beslutninger, som burde kunne køre decentralt. Jeg håber, at folk er selvtænkende nok til at kunne få kreative ideer og føre dem ud i livet, samt snakke med andre på tværs af grupperinger, så de kan hjælpe hinanden. Der er ingen kreativitet i topstyring.

2010 - Sommeren - der gik Sommer og en tiltrængt pause fra Fastaval. Det er godt lige at komme lidt væk og nyde sommeren, men nu skal Fastaval på programmet igen. Vi er stadig godt med, og hvis vi presser på nu, så kan vi få ordnet nu, hvad vi plejer at skulle lave i det tidlige forår lige op til Fastaval. Jeg håber, at det giver os i Bunkeren et fortsat godt overskud til når vi nærmer os Fastaval, så vi ikke risikerer at være nej-sigere, fordi vi har for travlt.

2010 - 6. sep. - Bunkermødet 02 - Der er FUN i fundraising. Andet bunkermøde. Taler en del om mulighederne for fundraising, og vi beslutter os for at etablere en decideret fundraisingpost i bunkeren. Det er noget, Fastaval ikke har gjort så meget ud af de sidste par år. Vi forbereder os på de sidste ting, inden vi går på sommerferie.

2010 - 27. sep. - Bunkermøde 03 - Hjemmeside og Sociale medier

Har lige haft det tredje bunkermøde. Vores fokus var på at komme i gang og få samlet op omkring alle de ting, som vi normalt først ville tage os af til foråret. Vi skal også i gang med at melde offentligt ud om Fastaval 2011. Vi fik

falde ind som arrangører og ikke være i en mærkelig gråzone som hidtil.

2010 - 17. nov. - Bunkermødet 05 - Early Bird catches the Con

Det er næsten december, og vi beslutter, at vi gerne vil gøre noget ekstra for at tiltrække flere

”En skole kan være svær at skaffe. Fastaval har i 24 år haft base i Århus, og Fritids- og Kultur-folkene i Århus er nogle tåber, der modarbejder Fastaval og sørger for at sylte alting. De fleste skoler er ofte imod at Fastaval bliver holdt på ‘deres’ skole.”

vendt hjemmesiden, og talt om hvad der skulle laves af tiltag for at kommunikere ud til folk. Der skal være LIV i Fastaval - året rundt.

2010 - 18. okt. - Bunkermødet 04 - Alle er lige meget værd

Vi beslutter, at der ikke skal være forskel på arrangører. Tidligere har der måske været nogen, som følte, at de er mere vigtige end andre. I 2011 er alle lige. Vi vil stadig give et skulderklap til dem, som vælger at bruge en masse tid på at arrangere Fastaval, men om man står som Pingvinstøber eller Økonomiansvarlig er ikke væsentligt. Dirtbusters skal også

internationale gæster til Fastaval. Der er rigtig meget buzz om Fastaval uden for Danmarks grænser, og det skal vi udnytte. Vi beslutter, at der skal være en Early Bird tilmelding specielt fokuseret mod at tiltrække nye udenlandske ansigter. Den skoleansvarlige har brugt lang tid på at tjekke skoler, seminarer, kursuscentre og lignende i hele Jylland for at finde et sted, der kan huse Fastaval inden for de økonomiske rammer. Det har været et sindssygt arbejde, men først nu begynder det at lysne for enden af tunnelen. Derudover åbner vi op for tilmeldingen til Fastavals store julefrokost vi vil ligge midt i januar. Alle er inviterede - det skal nok blive en stor, stor fest.

2010 - December - Nøglepersoner

Jeg har haft fat i en del forskellige nøglepersoner for at sikre, at de ikke er faldet fra, nu hvor gejsten fra Fastaval 2010 efterhånden ikke er så håndgribelig mere. Vi kan ikke risikere, at vi pludselig står og mangler en vigtig arrangør. Jeg skubber også på for at arrangørerne tager praktikanter ind på de vigtige områder.

Fakta

Early Bird

Early Bird: De første 10 tilmeldte deltagere fra udlandet, der ikke har været på Fastaval før, får 500 kroner stukket i hånden når de checker ind på Fastaval. Det gør rejseomkostningerne en lille smule mere tålelige (og man kan jo så håbe på at de måske bruger en smule af dem igen nede i Fastavals Café eller Bar).

2010 - 19. dec. - Bunkermøde 06 - Maden, hvad med den

Vi mødes og taler om de udfordringer, vi står over for. Det at vi har flyttet lokation har gjort, at vi ikke kan bruge de sædvanlige udlejningsmuligheder i og omkring Århus. Det giver udfordringer. Det samme gør sig gældende for maden, der skal leveres af et cateringfirma, der endnu ikke er på plads. Vi står også med et overordnet problem omkring transport. Vi mangler trucks til at kunne transportere alle de ting vi skal bruge til opsætning og nedrivning af Fastaval.

2011 - Januar - The sleeper has awakened

Vi er nået slutningen af januar, og der begynder for alvor at ske noget. De sidste ting skal på plads, og der er kun en uge til at den nye hjemmeside skal være klar. Informationerne om, hvad folk kan melde sig til og bestille på hjemmesiden skal sendes ind til de hjemmesideansvarlige, så de kan få det med.

Fakta

Info

Informationen holder øje med åbne og lukkede lokaler, så hvis der er nogle steder, hvor spillet går over tid, så bliver spillerne ikke stressede ved, at rummet skal bruges af andre, da informationen sender folk til andre ledige lokaler.

2011 - Februar - Forhandling af blokstrukturen

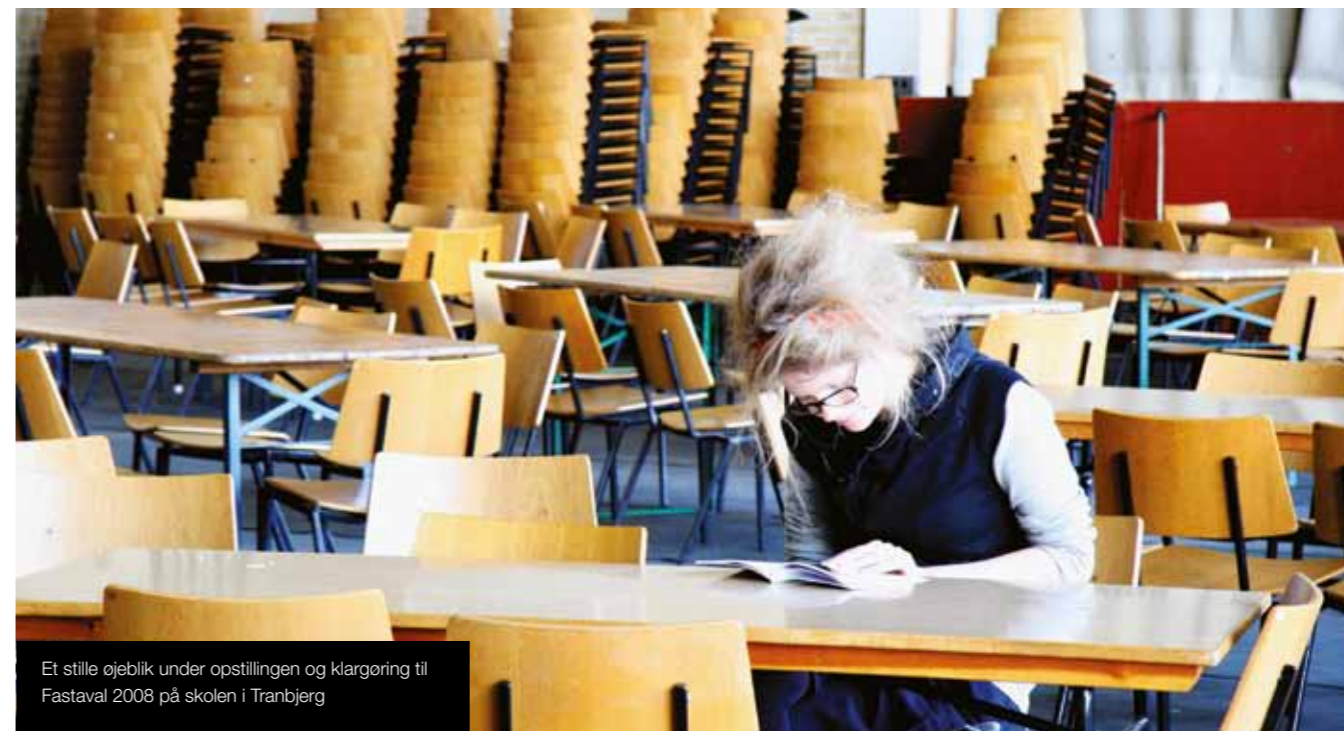
Vi er fra Bunkerens side opmærksomme på et problem omkring morgenblokkene. Der er ofte gang i festen om aftenen og natten, og mange morgenhold bliver lukket, fordi spillerne ikke dukker op. Da længden af scenarier generelt ikke er seks timer mere, beslutter vi at starte morgenblokken klokken 11 i stedet for klokken 10.

2011 - Februar - One more go

Jeg har besluttet mig for at meddele Alea, at jeg er interesseret i at tage posten som General en gang mere for Fastaval 2012, men at jeg derefter stopper. Jeg har nogle mere langsigtede ideer og tanker, jeg gerne vil føre ud i livet. Jeg vil også gerne være med til at forberede Generalen for Fastaval 2013 så godt som muligt - og generelt arbejde for at få HELT nye kræfter ind i arrangørstaben igennem praktikantordningen. Nu venter jeg på at Alea vender tilbage, om de vil have mig et år mere, og om jeg skal starte på endnu et Fastavalforløb.

2011 - Marts - Bunkermøder i bunkevis

Der bliver holdt pænt mange bunkermøder i



Et stille øjeblik under opstillingen og klargøring til Fastaval 2008 på skolen i Tranbjerg

denne tid. Maden er kommet på plads - vi laver det in-house, det skal nok blive fedt. Vi har også fået en indkøbskoordinator, som har sørget for at vores problemer med transport ikke bliver så store alligevel, da de fleste indkøb bliver leveret til os, i stedet for at vi selv skulle fragte det. Hurra for Metros "Guldkort". Vi har også sørget for at få folk til at melde ind, om de stadig er klar, og om der er problemer i forhold til at løse deres opgaver. Og hvis folk gerne vil springe fra, har vi styr på, at andre står klar til at tage over.

2011 - Tre dage for Fastaval - It's alive!

Nu er det store ryk ved at sætte ind. De skoleansvarlige har en masse, der skal klappe. Der er kun tre arrangører med ansvaret for, at det hele er klart til når deltagerne ankommer. Heldigvis har vi rigtig mange folk der gerne tager slæbet og hjælper til.

2011 - Dag 0 - Fastaval begynder

Det er dagen, hvor vi byder alle velkommen til endnu en Fastaval. Infoen med check-in er den første velkomst de fleste nye Fastaval-gængere stifter bekendtskab med.

Fakta

Puslespillet

Når Fastaval bliver afholdt på skoler, bliver der taget billeder af alle lokalerne. Stole og borde mærkes for, at de kan returneres til de rigtige rum, når Fastaval er slut.

2011 - Fastaval 2011 - Generalen kloner

Det er vigtigt at bunkemedlemmerne har mulighed for at puste ud under Fastavalen, så vi kan snakke med folk uden at skulle være i rollen som General eller andet, men mere som almindelig deltager. Derfor er der en god rotation mellem generalklonerne, så der også kan slappes af.

Fakta

Kloner

Generalkloner er personer fra bunkeren, som har fået ansvarshatten på i et tidsrum, så der altid er en person, der kan tage ansvaret, hvis noget skal håndteres fra toppen. Det giver pusterum og mulighed for Generalen og de øvrige at tage en snak med folk på Fastaval.

2011 - Fastaval 2011 - Festen

Vi har i år besluttet at ændre den traditionelle banket til en fest, hvor folk ikke skal sidde ned og spise og vente på at kunne feste igennem, men hvor man har spist inden og så kan være med helt fra starten af og snakke med alle uden at skulle sidde pænt ved ens bord. Der kommer til at være maksimal fokus på at lave et fedt show og en fed fest.

2011 - Fastaval 2011 - Vidunderlige mandag

Efter mange år er det stadig ikke helt lykkedes mig at få rebranded 'helvedes mandag' til 'vidunderlig mandag', men det skal nok lade sig gøre. Jeg er glad for at arrangere Fastaval, for der er altid folk, som gerne vil give en hånd med, hvis jeg spørger dem pænt. De ved jo godt, at det er med til at alle får en god oplevelse, så man kan glæde sig til Fastaval 2012.

2011 - Fastaval er slut - Et par sidste ord.

Nu er Fastaval 2011 overstået, og fastaval.dk og vores facebookside går ind i sit "afterlife", hvor vi med deltagernes hjælp prøver at samle alle de fantastiske oplevelser, billeder og roverhistorier som året Fastaval har kastet af sig. Der kommer også snart et evalueringsskema, og så kommer den store evalueraften, hvor jeg vil opfordre alle til at komme med, specielt hvis du sidder med en arrangør gemt i sig.

To gode råd fra den nuværende General til den kommende:

- Skaf dig et godt fundament, sørg for at du får en masse folk med dig der rigtig gerne KAN og VIL lave Fastaval. Herefter er det blot at motivere og anerkende dem i deres arbejde, istedet for at gå ind og styre det alt for meget. Husk pingvinernes motto "never swim alone". Det holder.
- Være stædig med at sige, "Det skal nok gå - vi finder en løsning". Du skal tænke at det nok skal gå og ikke så meget på om det nu også KAN gå, for jo mere du sørger for at folk omkring dig er med på at det skal gå, så går det. Ting lykkedes altid for den der har det positive i hjertet og hjernen.

Fakta

Arrangører

Der er i gennemsnit 500 mennesker på Fastaval, hvor over en fjerdedel af dem er arrangører og forfattere. Der er ca. 150 arrangørposter, fordelt på ca. 50 arbejdsområder.



Fastaval 2008. Den nuværende General (Jost Hansen) med den kommende General (Bo Thomasen) og kommunikationsansvarlig Ole Sørensen.



Spillokale fra 1992 - blandt andre med en ung Thomas Jakobsen (mørk vest), der med 30 scenarier er en af de mest aktive forfattere i Danmark.



Fra rollespilsbofællesskabet Elmuseet. Ask Agger (rød bluse) skrev i 1990'erne nogle af de mest populære scenarier på Fastaval.

Forfatterkultur

Rollespillets grænser og muligheder bliver konstant afprøvet på Fastaval, hvor scenarierne og forfatterne har været i konstant udvikling i 25 år – en udvikling, der er blevet hjulpet på vej af både pingviner, workshops og et godt fællesskab

Af Lars Nøhr Andresen

Fastaval 1992. Kongressen er seks år gammel og er for alvor ved at finde sin form. Deltagerantallet – og ambitionerne – er på vej i vejret. I 1992 bliver de første

Ottoer uddelt til den første banket, men tidligere formand for FASTA, eksgeneral for Fastaval og tidligere ottodommer Mette FINDERUP, husker også Fastaval 1992 for noget andet. “Der var rigtig mange dårlige scenarier på Fastaval i 1992, og vi havde et ønske om at løfte scenariekvaliteten,” siger hun.

Dette ønske om kvalitet lagde grunden for den første scenarieforfatterweekend. Et weekendkursus for fastavals scenarieforfattere som, sammen med prisen Ottoen, blev udslagsgivende for den tradition af højkvalitetsscenarioer og nytænkning, som Fastaval i dag står for.

“Den første scenarieforfatterweekend blev arrangeret af Kristoffer Apollo, Troels Chr. Jakobsen og mig selv. Kristoffer gik på journa-

listhøjskolen, Troels var idealisten fra teaterverdenen, og jeg selv var i gang med at studere litteratur,” fortæller Mette FINDERUP, og det skulle vise sig, at det var en god sammensætning af arrangører.

“Vores tanke var, at give forfatterne et rigtigt kursus med materiale, som de kunne tage med hjem og bruge, når de skulle skrive scenarier. Vi lagde stor vægt på at idéudvikle de enkelte scenarieideer i plenum, hvor alle kunne bidrage med positive input. Og så havde vi et helt oprigtigt ønske om at gøre det så godt som muligt,” husker Mette FINDERUP.

Basis for fællesskab

Udover at løfte scenariekvaliteten betød scenarieforfatterweekenden også, at en masse af forfatterne mødte hinanden og lærte hinanden at kende, og det lagde grunden for den forfatterkultur og det fællesskab blandt forfatterne, der præger Fastaval i dag.

“Før 1992 var grundholdningen til scenarier på Fastaval, at det jo bare var noget, som skulle laves – og der var ikke nogen prestige eller lignende i at skrive scenarier. Det var nærmest en sur pligt, og det kunne altså ses i kvaliteten af scenarierne,” fortæller Mette FINDERUP.

Hun påpeger, at der selvfølgelig var perler iblandt, men at der ikke var nogen fælles forståelse eller enighed om, hvordan et godt scenarie skulle skrues sammen. Den fælles forståelse kom med Ottoen og forfatterweekenderne.

Forfatterkulturen kickstartes

Fra Fastaval 1993 og en del år fremefter blev der holdt faste forfatterweekender. Det var året før i 1992, at de første Ottoer på grundlag af en ottokomite blev uddelt, og Mette FINDERUP fortæller, at sammenhængen mellem udviklingen af scenarierne og forfatterne hænger tæt sammen med Ottoen.

“Inden Fastaval 1992 var der jo ingen, som

Et godt miljø at være en del af

I måneden op til deadline på scenarier til Fastaval, er det tydeligt at se, at ikke-rollespilene venner og kæresten holder sig væk fra de stærkt besøgte traditionelle fredagsøl i København. Det er nemlig lidt ulideligt ikke at være rollespiller, for blandt de øldrikkende gæster på Ørsted Ølbar eller Plan B er der mange scenarieforfattere, ottodommere og deltagere på Fastaval – og der bliver talt og diskuteret omkring alle aspekter af scenarier-skrivning. “Det er et nemt miljø at komme ind i. Vi er flinke. De mest erfarne og dygtige forfattere er flinke ved debuttanter. Hvis du vil noget med dit scenarie, hvis du tager det seriøst, så vil du opleve respekt fra de andre i miljøet. Det eneste som ikke bliver accepteret er selvfølgelig og udpræget arrogance,” siger Mette FINDERUP.

havde læst alle scenarier. Når først en gruppe af ottodommere havde læst alle scenarier, blev det pludseligt meget tydeligt, hvor det var, der kunne sættes ind for at højne kvaliteten. Det blev tydeligt for os, der arrangerede forfatterweekenden, hvad vi skulle arbejde med. At der for eksempel var rigtig mange scenarier med ekstremt store plothuller, hvilket kunne afhjælpes med en grundig idéudvikling. Uden Ottoen og en række dommere som begyndte at læse alle scenarier, kunne vi ikke have lavet de kurser, som vi gjorde i midten af 1990'erne,” siger Mette FINDERUP.

Ottoen fik en helt anden og praktisk betydning, som måske har betydet mere for scenariekvaliteten end noget andet: Den satte en tidligere deadline for scenarierne! Før Ottoen afleverede mange scenarieforfattere først deres scenarie På Fastaval – eller skrev dem ligefrem færdige på Fastaval, og det gjorde ikke noget godt for kvaliteten.

Fra tilmelding til godkendelse

Ca. fra midten af 1995 sker der en væsentlig forandring i Fastavals tilgang til scenarier. Før gik Fastaval ud og bad forfatterne om at skrive. Overtalte dem, men så kom det første år, hvor alle forfattere skulle indsende en synopsis på deres scenarie. Tanken om, at et scenarie kunne afvises var født – og det var aldrig set på Fastaval før.

Synopserne blev ikke kun brugt til at sortere ud fra, men også til at idéudvikle ud fra, og den scenarieansvarlige kunne også vælge en sammensætning af scenarier til årets Fastaval, som gav noget for enhver smag.

Fastaval kunne tillade sig dette paradigmeskifte fordi, der efterhånden var så mange, der gerne ville skrive scenarie til Fastaval, at det var nødvendigt med en udvælgelse. Denne tilgang

af forfattere falder sjovt nok sammen med, at forfatterweekenderne begynder at gå i opløsning. Sidst i 1990'erne var forfatterweekenden ved at køre træt. Det var begrænset hvor meget nyt der kunne siges fra år til år om at skrive spilpersoner. Forfatterne var også ved at differentiere sig i gamle, øvede forfattere, som trængte til nye indspark og debuttanter, som i bund og grund havde brug for at lære grundelementerne i et scenarie.

I 2003 tog Mette FINDERUP igen tjansen som scenarieansvarlig – primært som en reaktion på, at hun ikke synes, at de scenarieansvarlige i årene op til behandlede forfatterne ordentligt.

“Jeg var godt gammeldags sur! Forfatterne blev ikke behandlet ordentligt. Den scenarieansvarlige er forfatterens tillidsmand. Han eller hun skal ikke være venner med Fastaval, men med forfatterne. Når den scenarieansvarlige opdager, at et scenarie kun har fået tre hold, fordi der ikke er nok spillere, så skal den scenarieansvarlige turde lægge sig ud med holdlæggeren på Fastaval og kæmpe for, at der bliver fundet flere spillere,” siger Mette FINDERUP.

Konsistens søges

Arbejdet med at hjælpe forfatterne på Fastaval til at skrive bedre og bedre scenarier er ikke for alvor sat i system fra Fastavals side. Ligesom så meget andet på Fastaval har det været afhængigt af, hvem der har meldt sig som scenarieansvarlig, om der er nogen, der lige har haft en god idé, eller om der er nogen, som har haft overskud og lyst til at arrangere forfatterweekend.

På Fastaval 2008 hørte man scenarieforfatterne Klaus Meier Olsen og Kristoffer RUDKJÆR tale om, at de nok ville melde sig som scenarieansvarlige i 2009, men ikke bare for ét enkelt år – de ville tage tjansen i tre år i træk. Motivationen for de to lå i, at de selv som scenarieforfattere ikke var tilfredse med, at det var så voldsomt forskelligt fra år til år, hvordan den eller de scenarieansvarlige greb opgaven an.

“Der var simpelthen ingen linje i det at være scenarieansvarlig, og som forfatter betød det, at du ikke ved, hvad du har med at gøre det ene år fra det andet. I stedet for at være pegesnakkere og brokke os i hjørnerne, besluttede Kristo (Kristoffer RUDKJÆR red.) og jeg at gøre noget ved det,” siger Klaus Meier Olsen.

Ønsket om at tage kasketten som scenarieansvarlig tre år i træk er ønsket om at skabe grundlaget for nogle traditioner, som kan over-

“Vi skal ikke diskutere hvorvidt vi har Danmarks bedste scenarier, men om vi har verdens bedste scenarier.”

leveres til en ny scenarieansvarlig.

“Det vil være fint med os, hvis der kommer nogen efter os, som vil gøre oprør med vores måde at være scenarieansvarlige på, men vi forventer, at forfatterne efter tre år også selv vil have nogle forventninger og krav til den scenarieansvarlige,” siger Klaus Meier Olsen.

En skatkiste af vilde ideer og eksperimenter

Fastaval har alle typer scenarier bortset fra det klassiske kampagnerollespil, hvor der skal slås monstre ihjel, men ellers har Fastaval alt fra eksperimenterende scenarier der bryder med gængse former til klassiske conscenarier.

“Jeg ser primært at min og Kristos rolle som scenarieansvarlige er at være der for deltagerne på Fastaval, så de får gode oplevelser med rollespil. Overfor forfatterne sætter vi især ind med sparring, men i år har vi for eksempel har fokus på formidling, for vi hørte fra ottodommernes sidste år, at en del scenarier trængte til et løft på den front,” siger Klaus Meier og slår fast, at det er vigtigt, at spillere har nemt ved at læse og forstå scenarierne.

“Vi får ca. dobbelt så mange synopsis ind, som der er scenarier på Fastaval. Når Kristo og jeg udvælger scenarier, så handler det selvfølgelig ikke om egne præferencer, men om give deltagerne et spændende og bredt udbud. Vi kan da også finde på at udvælge et scenarie, hvor vi ikke nødvendigvis tror, at der kommer et virkeligt godt scenarie ud af det, men hvor eksperimentet i sig selv er interessant. Det skal der være plads til, hvis udviklingen skal fortsætte,” siger Klaus Meier Olsen og peger på, at udviklingen også i høj grad bæres af det sociale element.

“Forfattercommunityet er fantastisk. Der er en oprigtig interesse blandt forfatterne for hinandens scenarier. Forfatterne involverer sig i hinandens scenarier og hjælper i høj grad hinanden,” siger Klaus Meier Olsen.

Både de nye, unge forfattere og de gamle erfarne forfattere lærer ifølge Klaus Meier Olsen en masse af at udvikle scenarier sammen. De erfarne forfattere sidder inde med den masse vigtig viden, og de nye kommer med provokerende ideer eller stiller spørgsmål ved konventioner. Det stærke fællesskab er netop også med til at sikre, at den dybe tallerken ikke skal opfindes en gang hvert fjerde og at udviklingen ikke kører i ring.

“Lige nu synes jeg, at det er en interessant udvikling, at rollespil er blevet så ‘close to home’. Der er mange ‘kitchen sink’-scenarier i de her år, og jeg må da personligt indrømme, at jeg glæder mig til, at der kommer en modudvikling og vi ser nogle store, episke scenarier igen,” siger Klaus Meier Olsen.

“Det virkelig fantastiske ved scenariekulturen på Fastaval er, at vi ikke skal diskutere hvorvidt vi har Danmarks bedste scenarier, men om hvorvidt vi har verdens bedste scenarier.”

Spilrapport DYST



Spilrapporten fra scenariet Dyst (Fastaval 2009) giver et godt indblik i, hvad man som både spiller og spilleder kan forvente på Fastaval.

Af Morten Greis

Dyst er et Fastaval-scenarie af Morten Hougaard, Anders Frost Berthelsen og Kristoffer Rudkjær. Morten Greis har spillet Dyst, og dette er en spilrapport, der fortæller om hans oplevelse af scenariet. Spilrapporten er samtidig et godt blik ind et flot produceret og gennearbejdet Fastaval-scenarie.

Gruppen bestod af fem spillere, hvor Morten Greis kendte to spiller i forvejen, og dertil var der to langt yngre spillere (ordene frivolt og høvisk medførte et par spørgsmål).

Dyst

Dyst er et ensemble-drama. Det er bygget op over fire akter til hvilke, der er knyttet en runde i grevens turnering. Der er i alt femten spillere, tre til hver spiller, og en af de tre er en ridder, som deltager i turneringen, som grev Phillippe af Flandern afholder.

Historien bliver aldrig den samme i Dyst,

uanset om man spiller scenariet flere gange. Normalt spiller vi aldrig et scenarie på helt den samme måde to gange i træk, men der er også en anden grund til at historierne vil blive anderledes, og det ligger i scenariets unikke ensemble-struktur. Ved hver runde i ridderturneringen ryger en (eller flere) af spillernes riddere ud. Når en spillers ridder slås ud, så afrunder man også den ridders historie i plottet. De andre spillere skal nu afhænde en af deres spillere og langsomt indsnavres feltet af personer, som stadig har et mål de stræber efter. Processen med at køre spillernes ud på et sidespor skærper de tilbageværende spillernes historier og trangen til at nå deres mål.

Fordi det afhænger af den enkelte spillers valg og af hvilke riddere, der bliver slået ud i turneringen (og her kan en spiller enten tilstræbe at vinde eller tabe), så vil sammensætningen af spillere i anden, tredje og fjerde akt veksle fra spil til spil, og det vil skabe stor

variation fra gruppe til gruppe.

Turneringerne

Turneringsspillet er et lille selvstændigt spil i scenariet. Hver ridder har en stak dystkort, som har et positivt udfald ("hvidt") og et negativt udfald ("rødt"). Ved hvert udfald er angivet en angrebsværdi og en forsvarsværdi, så informationerne på et tilfældigt kort kan være Hvid 2/2 og Rød 2/1. De dystende spillere vælger et kort fra deres hånd, afslører det, og derefter trækker de fra en pose en glasperle, som afgør hvilke værdier på kortene, der skal anvendes. Differencerne på de to kort afgør skaden på ridderne, og efter et par runder bliver en eller begge riddere vippet af hesten. Det interessante er her, at de perler man trækker, lægges ikke tilbage i posen, det gør derimod et antal røde perler svarende til ens skade, så meget sårede riddere klarer sig mindre effektivt i senere kampe.

Dyst har samme problem, som kampsystemer generelt har i rollespil. Man kommer meget let til at sætte rollespillet på stand by, mens man udkæmper kampene. Imidlertid går kampene hurtigt, og reglerne er intuitive, så de kommer ikke unødigt til at suspendere spillet og spillets smukt trykte kort gør deres til at berige oplevelsen.

Ensemblemodellen

De mange permutationer mellem karaktererne som historien skrider fremad gør det meget svært for spillet at besidde et præ-skrevet handlingsforløb. Hver spiller har en agenda, som denne efterstræber, og hver spiller kan farve denne stræben i positive eller negative træk. For eksempel valgte jeg at gøre både min ridder, Willem van Kampenhout, og min højstatus-spilperson, Grev Phillippe af Flandern, til positivt farvede historier, og Willem havde al mulig succes med at få sin romance, plukket sin rose og vundet turneringen (og i virkeligheden være et dumt svin), mens Grev havde lang mindre succes, da han gerne ville finde en god ægtemand til sin datter, men de riddere han pegede på, blev en efter en verftet ud af turneringen ("grevens forbandelse", som vi hurtigt døbt det til), og det endte i særdeleshed tragisk, da grevedatteren, Elois, uheldigt af kærlighed begik selvmord i al offentlighed.

Dynamikker

Her er der en interessant dynamik i spillet. Jeg havde spillet historierne positivt for både Willem og for Phillippe, mens en medspiller havde spillet historien om grevedatteren Elois i en negativ retning. I næstsidste akt var jeg nødt til at frasortere greven, så selvom det var gået ham godt (hans foretrukne potentielle svigersøn var nået frem til finalen, dog gik han til samme hore som greven selv, hvilket greven fandt uacceptabelt, da han ikke ville dele frille med sin svigersøn), så udsillede hans historie her.



Production value

Det er meget forskelligt, hvor meget arbejde der er lagt i præsentationen af scenarierne på Fastaval. Dyst er et usædvanligt velproduceret scenarie - og det var lige ved, at scenariet blev aflyst, da spillkortene først ankom fra den tyske trykker på Fastaval.

I stedet kom ridder Willem i forgrunden, og det samme gjorde grevedatteren Elois, som spilleren havde beholdt til sidste runde (han havde bevidst ladet sin ridder besejre i kamp ved at vælge suboptimale træk). Følgen blev, at vi på den måde både kunne give Elois en passende uheldig historie, og Willem en passende lykkelig historie.

Et andet interessant element i spillet er relationen karaktererne har hos hver spiller indbyrdes, idet min greve-karakter for eksempel ikke var videre interesseret i, at min ridder-karakter skulle blive grevedatterens udkærne, hvilket medfører at mine spillere er indbyrdes i strid. Rent konkret medførte det blandt andet, at jeg sendte tæskehold ud efter min egen karakter, og derved selv opstillede en række af de benspænd, som gjorde vanskeligt for Willem at blive grevedatterens elsker.

En ting jeg i afspilningen ikke fandt optimalt var lavstatus-personerne, som generelt var i en position, hvor de gerne ville have noget af ridderne, og i vores afspilning forblev de perifære roller, men det er netop den måde, som Dyst veksler fra spilgang til spilgang, og i en anden afspilning så det anderledes ud.

Ensemble-spillet

Dette foregår 'systemløst'. I praksis foregår det ved, at spilleder enten præsenterer en scene, hvor to personer mødes (ved et tilfælde), og de her får mulighed for at efterstræbe deres agenda. Senere bidrager spillerne med hvilke scener de gerne vil spille, når deres spillere stræber efter deres respektive agendaer. Ofte foregår snakken om næste scene i plenum, hvor

spilleder er ordstyrer, og der bliver sat scener på kryds og tværs.

Det skal lige nævnes, at spillere, der er blevet frasorteret, ikke er endeligt ude af scenariet, men at deres rolle er flyttet fra hovedperson til biperson.

Spillestil

Et scenarie som Dyst fordrer nogle bestemt elementer. Det ene er, at man råder over flere forskellige (potentielle) hovedroller. Det er ikke et scenarie for spillere, der vil fordybe sig i en rolle.

Et element i spillet er, at der er hemmeligheder mellem spillere, men ikke mellem spillerne. Netop fordi det er vigtigt, at man som medspiller skal hjælpe med at skubbe de andre spilleres spillere i rette retning, er det vigtigt, at man kender deres hemmeligheder. Det gør det også langt mere interessant at lytte med til deres historier. Ved hjælp af de lækre oversigtsark kan man følge de overordnede historier, så man lettere kan huske alles "hemmelige" mål, for ellers vil det blive forvirrende at lytte med til deres historier, hvis man ikke ved, hvad de stræber efter. Og lytte med bliver man nødt til, da ensemble-spillet meget let kommer til at resultere i 1:1 spil, og det er her spillederes opgave at rotere scenerne mellem spillere, og at klippe scenerne, så en spiller ikke sidder for meget ude.

Spillestilen ligger således op til, at spillerne er meget bevidste om, hvad der foregår og at de er med til at stimulere hinandens historier.

Konfliktløsningen i Dyst er afhængig af den enkelte spillers stræben efter spillerens karakters mål. 'Normalt' rummer scenariet et

bestemt forløb, og det er ikke usædvanligt, at spillere skal igennem et bestemt beløb for at træffe et afgørende valg til sidst (Djævelen for enden af scenariet-modellen). Sådan er det ikke her, og det betyder, at en af spillere opgaver er, at gå ind i slutningen af en scene, og spørge spilleren hvad udfaldet af scenens konflikt var ("Blev du narret af biskoppen?", "Lod du dig overtale af kurtisanen?", "Finder dit tæskehold ridderen?") - og her er en vanskelighed. På et tidspunkt havde en medspiller og jeg en scene, hvor vi havde to direkte modsatrettede interesser (ridderen vil i seng med pigen, hun vil ikke). Hvordan løser vi denne? Dette var et vanskeligt øjeblik i scenariet, da både min medspiller og jeg signalerer gennem vores spil, at dette her noget vi begge vil have succes med, og løsningen bliver at begivenheder udenom fremtvinger en afgørelse, nemlig at de tos højlydte hvisken har alarmeret tæskeholdet i området, og ridderen derfor er nødt til at stikke af.

Bortset fra de få situationer, hvor to karakterer har stærkt modsatrettede interesser, så løses konflikterne ved, at spilleder spørger til udfaldet (og i enkelte tilfælde stiller ledende spørgsmål). I de vanskelige situationer kan det tilrådes, at der kommer noget udefra, som enten gennemtvinger en løsning, eller som udsætter konflikten til et senere tidspunkt.

Spillestilen er rummelig for aktive spillere. Spillere som er interesserede i at gå igennem en på forhånd skabt historie, som er interesseret i at afdække et mysterium, eller som ønsker fokuseret indlevelse i en rolle, vil finde spillet mindre tilfredsstillende.



Banket og mørke jakkesæt. År ukendt



En af cafeens mere tvivlsomme bartendere



Svært at forestille sig en Fastaval uden bar i dag



Heltene knokler i kulisserne til banketten

Fest på Fastaval

Bar, café, banket og Otto. Fastaval har altid været kendt som kongressen, hvor der blev serveret øl og spiritus - og heldigvis har de vilde fester og glade fulde mennesker overskygget diskussionerne om hvorvidt drukkultur og rollespil kan forenes.

Af Lars Nøhr Andresen



Merlin Mann er konferencier på banketten i 1995



Baren - gætter på, at det er i 2004. Der var i hvert fald røg -



Et velkendt og ofte misundt øjeblik på banketten



Banketten i 1995. Uniformen skyldes vist året tema



Mads Lunau modtager æresottoen til den første banket i 1992



Så meget skjorte ...



Højtidelig stemning ... og et par kaninører



Kærlighed til Othulu



Kærlighed



Kærlighed til musikken



Kærlighed til Otto 2



Kærlighed til foråret

Fastaval - kære Fastaval



Den menneskelige edderrop (der blev belempet af Kaptajn Sprød).



Kærlighed til banneret



Kærlighed til vidunderlig mandag



Kærlighed til bedste fællesrum på Fastaval evler



Ikke så meget kærlighed til sovesal



Kærlighed til Ø!



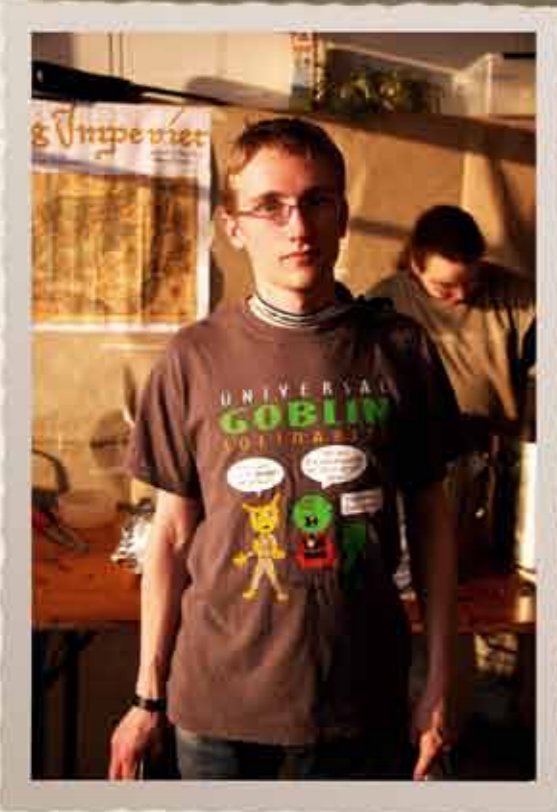
Kærlighed til Otto



Og du skal kende dem på **T-shirten**



Det er aldrig svært at komme i snak med en nø ... deltager på Fastaval. Glem alt om at fortælle om din kampagne eller 28. level paladin - spørg til hans T-shirt, og samtalen er sikret!



Har man sagt Fastaval, har man også sagt

BRÆTSPIL

Rollespil blev skabt ud fra brætspillet, og det er svært at forestille sig en Fastaval uden masser af brætspil

Af Lars Nøhr Andresen

Brætspil og rollespil har altid haft et særligt bånd, og det er ikke underligt, når man tænker på, at det første rollespil stammer direkte fra figurspillet Chainmail fra 1971. Navnet FASTA er afledt af Fantasi, Strategi, Taktik, og klubben var fra starten for både rollespillere og brætspillere.

På den første Fastaval i 1986 var brætspil en vigtig del af programmet. Her blev der spillet både tilgængelige spil som Car Wars og Diplomacy, men på Fastaval er der i 1980'erne og starten af 1990'erne også opmærksomhed på de tunge og svært tilgængelige krigsstrategispil som World in Flames - bedre kendt som WIF.

Anders Labich har siden 1992 haft sine egne brætspil med på Fastaval til udlån i brætspilscafeen, hvor det er muligt for deltagere på Fastaval at låne et brætspil.

"Tilbage i 1992 var brætspil primært noget for nogle få entusiastiske brætspilsnørder. Det var spil som WIF, Advanced Civilization og Main Battle Tank," fortæller Anders Labich, som i 2001 blev ansvarlig for brætspillene på Fastaval.

"Jeg endte med posten som ansvarlig fordi, jeg var træt af at se, at mine spil ikke altid blev behandlet ordentligt. Jeg tog en snak med General Filippo D'Andrea om, hvad man kunne gøre, og som den slags ofte går, når man brokker sig, tog jeg så ansvaret for spillene," siger Anders Labich og smiler.

Matematikere og sproglige

I klubben FASTA var der ikke altid røde roser mellem brætspillere og rollespillere. Mette Finderup var en tid formand for FASTA og var med til at arrangere den første forfatterweek-end i 1992, der foregik i klubbens lokaler.

"En del af medlemmerne i klubben synes, at det var noget underligt noget, at vi skulle fylde lokalerne med rollespilsforfattere en hel week-end - hvor nogen af dem ikke engang var medlem," fortæller Mette Finderup.

Dengang var det blandt andet vigtigt for brætspillere at have en klub, så de havde et

sted, hvor de store strategispil, som kunne strække sig over uger og måneder, kunne blive stående, uden at der skulle flyttes rundt med brikkerne, hvor rollespillere var langt mere mobile og bare kunne rydde op efter sig selv.

"Der er stor forskel på hardcore brætspillere og hardcore rollespillere. Den typiske hardcore brætspiller er en ingeniør interesseret i matematik og alt, hvad der kan måles, hvor en hardcore rollespiller tænder på kreativitet og løse rammer. Det gav et par sammenstød i FASTA i gamle dage," fortæller Mette Finderup.

Det er heldigvis ikke sammenstød, som man mærker noget til på Fastaval, hvor brætspillene bare bliver mere og mere populære.

Mainstream spil med succes

Anders Labich fortæller, at brætspillene får mere og mere opmærksomhed.

"Med nyere spil som Betrayal at House on the Hill, RoboRally, Munchkin og Settlers spiller næsten alle på Fastaval brætspil på et

eller andet tidspunkt i påsken. De gamle spil er der endnu, men bliver kun meget sjældent lånt ud, både fordi spillene nu er meget dyre, men også fordi meget få er nørdede nok til at spille dem - eller kender reglerne," siger han.

Mange af de nye brætspil er så tilgængelige, at man hurtigt kan sætte sig ind i reglerne, og det gør det til populært tidsfordriv på kongressen.

"For mig at se, er brætspil en vigtig del af Fastavals in-between-tid. Jeg tror, at brætspil beskæftiger langt flere personer end rollespil under Fastaval. Der er så også kommet bedre styr på Brætspilscafeen, så det også er muligt at låne de lækre brætspil ud, uden at skulle bekymre sig om, hvordan de bliver behandlet," siger Anders Labich.

I 2008 overlod han ansvaret for brætspil til Morten Myuten og Rasmus Ragnvald, der i dag sørger for, at du kan komme ned og prøvespille en lang række brætspil på Fastaval.



Hvis du vil nørdesnakke brætspil, kan du være rimelig sikker på at finde Anders Labich i cafeen med en lokalbrygget Wintercoat i nærheden.



1 Hjemmegjort vs prof

Der bliver spillet mange professionelle bræt- og figurspil på Fastaval, men kongressen har også tradition for at tiltrække sin del af spildesignere.

1. Flykrigsspillet ICoG (In Clouds of Glory) er avanceret 3D luftkamp, hvor der er lagt stor vægt på realisme. Alt er baseret på data fra fly og luftkampe fra 1. Verdenskrig. Spillet er løbende blevet udviklet de seneste 15 år, og efter mange års pause fra Fastaval, deltog det igen i 2010. Der findes kun ét eksemplar af spillet. Se mere på www.icog.dk

2. Brætspillet Car Wars var voldsomt populært i de tidlige år på Fastaval. Her er det en forvokset og hjemmelavet udgave af spillet fra Fastaval i 1992.

3. Cykelspillet er blevet testet på mange Fastavaller og af mange Tour de France-entusiaster. Det er ved at være nogle år siden, at Cykelspillet har været på Fastaval, men spillet er stadig under udvikling og bliver løbende spillet.

På Fastaval er brætspil en sikker måde at få nye og langvarige bekendtskaber på. Her bliver der hygget med spillet Cash'n'Guns.





Det er ikke for at være morsomme eller onde - men det har ikke været muligt at finde bedre billeder af Tim S. Nielsen på Fastaval

En gang arrangør - altid

ARRANGØR

Han har prøvet at være på Fastaval én gang uden at være arrangør - og han gør det aldrig igen. Intet tyder på, at Tim S. Nielsen (aka Commander Fnug) bliver træt af Fastaval eller arrangørrollen

Af Lars Nøhr Andresen

Tim S. Nielsen var 17 år, da han dukkede op på Fastaval for anden gang i 1996. Den unge, rastløse mand blev hurtigt spotet af Commander Ajax, der var ved at rekruttere de allerførste tropper til Dirtbusters, der netop blev dannet i 1996.

“Jeg tror, at jeg blev den tredje Dirtbuster,” fortæller Tim.

“Det var fantastisk at være DB'er. Jeg fik lov til at drikke øl, selv om jeg egentlig var for ung, og der var en bande at være sammen med.”

Det onde år

1996 blev startskuddet for en lang karriere som Dirtbuster og arrangør på Fastaval, og selv om Tim aldrig har overvejet at droppe rollen som arrangør, har det ikke altid været fryd og gammen. I 2004 var Tim commander for Dirtbusters, og det år gik samarbejdet mellem Dirtbusters og Fastaval galt. Dirtbusters var i årene op til 2004 blevet mere og mere anarkistiske, og da Fastaval forsøgte at få styr på de uregelmæssige tropper, reagerede Dirtbusters med trods. DB'erne bekæmpede ikke mere Kaos - Dirtbusters var blevet til Kaos.

“Jeg tog tudende hjem fra den Fastaval,” fortæller Tim, der på det tidspunkt havde været Commander for DB i to år og alt i alt

havde været DB'er i hele ni år. Men Tim besluttede sig for at tage kampen op og vende Dirtbusters tilbage til det positive, som det havde været tidligere.

“Det kom til at koste nogle venskaber, og en del af de gamle DB'ere forsvandt, da jeg i 2005 indførte 'nazi-året'. DB blev igen til tropper i kamp mod Kaos, og der blev indført en regel om, at en Dirtbuster ikke må drikke i uniform.

“Jeg overvejede ikke engang at stikke af fra Dirtbusters efter 2004. Jeg kunne ikke forlade DB, som det så ud - og jeg kunne heller ikke gøre det over for Alex og Jorgo (tidl. Commandere for DB red.). Men da Dirtbusters igen blev vendt til noget positivt i 2005, blev jeg enig med mig selv om, at nu var tiden kommet til at rykke videre,” fortæller Tim S. Nielsen.

Tid til at spille

Efter 10 år med Dirtbusters ville Tim have et arrangørrområde, hvor en stor del af arbejdet lå for Fastaval, så han kunne få tid til at rollespille på selve kongressen.

“Da jeg var DB'er fik jeg typisk kun spillet en enkelt gang på Fastaval, og da jeg heller ikke får spillet meget i min fritid, synes jeg, at det var for lidt - og derfor meldte jeg mig som holdlægningsansvarlig sammen med min kæreste Sigrud i 2006.”

En af grundene til, at Tim S. Nielsen ikke holder op med at være arrangør - og helt specifikt at være ansvarlig for holdlægning - er, at han ved, at han er god til det.

“En god holdlægger skal ikke være bange for at bruge sin telefon. Når det gælder om at få nogen til at stille op som spillere, virker mails bare ikke så godt,” fortæller Tim der som holdlægningsansvarlig både har ansvaret for at fordele tilmeldte på de enkelte scenarier, men også for at skaffe spillere, som der altid er en udtalt mangel på.

Når det store puslespil skal gå op, gælder det om at have lige præcis det rigtige antal brikker - og de korrekte brikker og med et telefonopkald får man øjeblikkeligt et ja eller nej til en forespørgsel, om en spiller f.eks. kan køre et scenarie om torsdagen i stedet for lørdagen.

De sidste par år har der været en spiller ansvarlig. I år er det den energiske Charles Bo, der primært griber roret, men Tim er stadig ikke bleg for at hjælpe til, med at finde de mange spillere.”

Ved hvad alle laver hvornår

“Jeg ved næsten alt om alle på Fastaval. Når jeg er ved at være færdig med holdfordelingen, så kigger jeg alle cirka 500 tilmeldingssedler igennem et par gange for at få en fornemmelse af,

om alle har fået en god del af det, som de har tilmeldt sig. Jeg får en fornemmelse af, om alle ser ud til at kunne få en god Fastaval,” fortæller Tim S. Nielsen.

Han beskriver det som en nærmest holistisk forståelse for Fastaval, men det har også en helt anden konkret betydning for ham.

“Det sker ret ofte, at jeg møder nogen på Fastaval, som jeg aldrig har set før, og når de siger, hvad de hedder, kan jeg straks fortælle, hvor gamle de er, hvor de bor og ikke mindst, hvad de skal spille på kongressen,” griner han.

Konstant udvikling

Arbejdet med holdlægning har forandret sig meget siden Tim og hans kæreste Sigrud trådte til som ansvarlige.

“Den største udvikling skyldes groft sagt, at vi lyttede til kritikken,” fortæller Tim.

Den kritik som Tim omtaler kom primært fra forfattere, som har følt sig forfordelt, når der blev fordelt hold. Hvis et scenarie til fem spillere har fået f.eks. 48 tilmeldte 1. prioriteter, hvilket er nok til 9-10 hold, er det ikke sikkert, at der bliver oprettet 9-10 hold. Det kommer an på antal af spillere, tilmeldte spillere til scenariet og andre faktorer. Og når en forfatter så hører, at han eller hun har fået 48 tilmeldinger, men at der kun bliver oprettet tre hold, så kommer kritikken - og det var den som Tim og Sigrud lyttede til.

“I dag er det sådan, at vi arbejder på, at der bliver oprettet minimum fem hold til et scenarie. Det betyder helt praktisk, at hvis et scenarie med spillere til fem hold kun har fået tre spillere, så bliver der arbejdet mere på at finde de to spillere, end på at finde spillere til det scenarie, som kan rykke fra 12 til 14 hold.”

Teknikken har desuden gjort det nemmere for holdlæggerne at få puslespillet til at gå op. I gamle dage sad holdlæggeren med alle ind-

sendte tilmeldingssedler spredt ud på gulvet og med store A3-ark fyldt med navne, scenarier og spillblokke. I dag har en effektiv database gjort det nemmere at flytte rundt på holdene. Og ikke mindst er puslespillet blevet meget nemmere ved, at der i dag ikke skal laves enkelte hold til hvert scenarie. Siden 2009 bliver der allokeret et antal spillere til hvert scenarie i en spillblok, og når spillerne møder op, er det enten forfatterens eller arrangørernes ansvar at fordele spillere i de enkelte grupper.

“I dag er det også blevet mere almindeligt at scenarieforfatterne selv arbejder på at skaffe spillere til deres scenarie, og det kan være nemmere for dem at finde nogen at overtale, end det kan for mig og Charles,” fortæller Tim.

Et ansvar som arrangør

Commander Fnug har været arrangør i flere år end de fleste, og har om nogen været med til at influere og forandre oplevelsen af Fastaval for de allerfleste deltagere.

“Jeg gør det primært for at se glade spillere og forfattere på Fastaval,” fortæller Tim.

“I starten arbejdede vi ud fra at så mange som muligt skulle underholdes så meget som muligt på Fastaval, men i dag går vi efter at give folk det, som de gerne vil have.”

Det er helt naturligt for Tim S. Nielsen at anbefale andre at prøve at være arrangør, og han fortæller, at det er usædvanligt nemt at komme i gang.

“Man skal bare sætte et lille kryds på sin tilmelding,” griner han.

“Det vigtigste for en arrangør er at leve op til sit ansvar. Hvis du lever op til dit ansvar, så får du positiv opmærksomhed og respekt. Hvis du ikke gør det, så bliver det også bemærket,” fortæller den tidligere DB'er, Commander og nuværende holdlægningsansvarlig.

Tim S. Nielsen

“HAHA. Ja køn har jeg ikke for vane at erklære mig selv,” skriver Tim, da jeg spørger ham, om han har nogle billeder af sig selv på Fastaval. Og der er ikke nogen, så her er hvad en hurtig gennemgang kunne mønstre - og så kan han være glad for, at vi ikke bringer billedet af den fulde, sovende Tim i sofaen.

1992: Tim S. Nielsen dukker op med sin store søster på Viborg Ungdomsskole og spiller som sit første scenarie “Bargles Hævn” fra det røde D&D-sæt.

1995: Første Fastaval med Viborg Bræt- og Rollespilklub (Lov & Kaos).

1996: Shanghajat som den 3. Dirtbuster på Fastaval af selveste Commander Ajax (Alex Uth)

1997-99: Dirtbuster under Commander Ajax 2000-2002: Dirtbuster under Commander Kartasis (Jorgo Larsen)

2003-2005: Tim S. Nielsen bliver efter syv år som Dirtbuster selv commander - kendt som Commander Fnug.

2006 - nu: Holdlægningsansvarlig sammen med kæresten Sigrud Pii Svane

Har desuden haft andre forskellige ansvarsposter

Giv nu slip!

Det kan være pænt skræmmende at skulle til at deltage ude i spillokalerne, men heldigvis har vi: Guiden til den dovne rollespillers succes

Af Oliver Nøglebæk

Det kan nærmest give stress at læse programmet med alle de poetiske foramtaler og avancerede ord om spillets natur. For slet ikke at tale om når man endelig får sat sig ved bordet sammen med medspillere med årtier af erfaring og et skarpt øje for dramatik og fortællekunst. Så sidder man der og prøver at komme på de snedigste og mest gennemtænkte bidrag. Venter på det perfekte øjeblik at tale, men ender med at kvække noget fortænkt og halvhjertet. Altså, fuldstændig forkrampet spil. Det blev en pine at være med. Men de bedste scenarier kræver jo det hårdeste arbejde, ikke?

Forkert!

Meget af det der bliver til frustration med spillet og ens egne bidrag, kommer af den naturlige trang vi alle har til at beskytte os selv. Der er selvfølgelig scenarier og roller der er sværere end andre, men det meste kommer indefra.

Vi har en række instinkter der beskytter os i vores daglige sociale samvær, som kommer i konflikt med det vi prøver at opnå i spillet. Når det gælder os selv, er det naturligt at tænke før vi taler, påpege svaghederne i andres udtalelser og gemme os hvis vi er usikre. Men det er et helt andet mindset der er brug for i rollespil. En åben tilgang til det der sker i den sociale

situation som rollespillet jo er.

Den gode nyhed er at det faktisk er lettere at spille uden de benspænd, end med. Man skal give slip og stole på sig selv og de andre om bordet. Tænk på det som en genvej, en smutvej bag om dit ego. Det handler faktisk om at være doven, springe over hvor gærdet er lavest og tænke mindre på hvad det er du laver. Det lyder måske som noget dine medspillere vil synes er træls, men faktisk er det lige så meget for deres skyld. Det skulle gerne blive klart som vi kommer videre i processen. Det kræver en reel beslutning at gå igang med at være doven, men her er den hurtigste vej til succes:

La' vær

Det første du har brug for er at lære at lade være. At kunne sidde ved bordet, uden at deltage. Det lyder dumt, men det er en vigtig evne. Det kan være rigtig svært, specielt hvis man er nervøs, men så er det bare endnu mere vigtigt. I stedet skal du nyde at være tilskuer til spillet når du får chancen, at se de andre spille løs er herligt. Og samtidigt kan du samle kræfter til du selv står i centrum.

Og lad være med at tænke så meget, prøv i stedet at være helt tilstede i øjeblikket. Dine egne tanker inde i hovedet bidrager ikke til spillet, de andre får kun noget ud af det du

siger og agerer. De fleste scenarier er skrevet til umiddelbar oplevelse og handling, benyt dig af den mulighed for at lade scenariet gøre arbejdet for dig.

Lyt

Når nu du sidder og laver ingenting, er det at du skal fokusere på de andre og deres bidrag. Lyt aktivt til det de andre siger, se mulighederne i det og kom med på deres bølgelængde. Først føler du dig måske lidt som en dødvægt, men tænk i stedet på at du er deres publikum. Du vil sikkert også helst selv have at de andre sad og var helt tryllebundne når du fortæller? Samtidig giver du dem også plads til at udfolde deres spil.

Du skal heller ikke være bange for at give udtryk for hvad du synes om det de siger, med nik og smil. Det hjælper dem til at afpasse deres bidrag til den fælles fortælling.

Gør det åbenlyse

Det der fører til forkrampet, overtænkt spil, er oftest et forsøg på at sige det rigtige, det kloge eller det mest underholdende. Her er kuren igen at være doven og ikke tænke så meget. Gør det første der falder dig ind, det mest åbenlyse du kan tænke på i situationen. Du er jo helt med i situationen, så din hjerne har allerede sorteret det upassende fra for dig. Stol på den. Desuden er tricket her, at det der virker oplagt for dig, ikke nødvendigvis er det for de andre. Så enten bekræfter du deres billede af jeres fortælling eller også bliver de overraskede og underholdt af dit vid. Fordelen er at de får meget lettere ved relatere til din naturlige portrættering af rollen og du får meget lettere ved at holde dig i rollen igennem hele spillet. Spil som det falder dig ind.

Stjæl

Nogen gange er der bare ikke noget åbenlyst at gøre. Man sidder fast uden idéer. Det sker oftest hvis du har været inde i dit eget hoved og tænke, i stedet for at følge med i spillet. Kuren er at følge med, lægge mærke til de andres bidrag og stjæle dem!

Hvis en af de andre spillere har fundet på noget du synes var sejt, så brug det igen. Gentag beskrivelser, genintroducer bipersoner eller temaer. Kunsten er at genbruge med din egen stemme, som du selv synes er fedest. Du behøves ikke at bygge videre eller one-uppe, bare skiftet i perspektiv er et twist. Det er altid bedre at være naturlig end original. Igen er det noget de andre vil værdsætte, du giver dem kudos for deres bidrag. Imitation is the sincerest form of flattery. Du vil da også selv blive glad af at en af de andre tager dine indspark og spiller videre med dem.

Vær direkte

Som den næste linje i forsvaret mod kreativitet

dødvande, er din bedste løsning på alt hvad der opstår af problemer at være direkte i situationen. Hvis du sidder fast i hvad du skal gøre, så vær ikke bange for at spørge de andre. Spillederen har læst scenariet og din rolle, hun har helt sikkert en idé om hvilken vej din rolle bevæger sig. Eller en af de andre spillere brænder inde med noget de gerne vil se. Så giv dem muligheden for at være med.

Stop og sig det højt, hvis der er noget der ikke virker. Snak med de andre. Det er altid mindre besvær at have et break, end at køre en træls oplevelse for langt ud. Hvis det går dig på så sig til, det er mindre arbejde end at sidde og tåle i fire timer endnu. Din ekstra opmærksomhed på de andre gør dig også til den bedste til at se om de er helt med, eller om de er ude i noget utrygt spil. Så vær ikke bange for at gøre opmærksom på at du ser det.

I den situation er det klart lettest at spørge dem direkte. Så har du gjort din del og slipper for at stresses over det. Hvis der er et reelt problem, så har du taget det inden det bliver besværligt at løse.

Hvis en af de andre spillere har fundet på noget, du synes var sejt, så brug det igen. Gentag beskrivelser, genintroducer bipersoner eller temaer.

Slip tøjlerne

Der er nogen der tror at rollespil bliver bedre hvis de kører det stramt og præcis som de har planlagt. Der sidder altid sådan en ved bordet, ni ud af ti gange er spillederen sådan en type. Så det behøver du ikke tænke på, lad dem om det og brug tiden på at nyde spillet.

De scenarier der er på denne her kongress er blevet skrevet og spilstestet så grundigt at de næsten spiller sig selv. Spillederen skal nok sørge for at det ikke stikker af, det er jo det som han synes er sjovt. Du får mest for pengene ved at stole på at de har gjort og gør deres arbejde, samt at de andre spillere godt kan styre sig selv.

Tillid er godt for alle og den letteste indstilling, mistro kræver alt for meget arbejde. Og der er udfordret fordel: Ved at give slip, kan du blive overrasket af både de andre, dig selv og det i skaber sammen. Det er tit når det sker, at man får de allerstørste oplevelser.

At jage den store drage

Rollespil kan være intenst. Det kan bevæge sig helt op i ansigtet på dig. Det kan stirre dig uafviseligt i øjnene. Det kan tage fat i rygraden og ryste hele din krop. Det kan være så insisterende, at det ikke kan ignoreres. Det er det rollespil, denne artikel handler om

Af Frikard Ellemand

Du skriger af dine lungers fulde kraft. Vreden bobler i din mave. Hårene rejser sig på dine arme. Du kan ikke tørre smilet af dine læber. Berøringen føles elektrisk. Hulkende giver du slip, lader tårerne flyde og bryder sammen. Blodet bruser i dine ører. Det summer i fingerspidserne. Du er i live.

Rollespil kan give dig kæmpestore oplevelser og følelser. Rollespillet bliver intenst, fordi det, du oplever, handler om dig selv og rører ved dine følelser. Følelser, der er så store, at de ikke bare kan tilsidesættes eller ignoreres, selvom det jo bare er spil. Det handler om følelser, der ryster dig. Følelser der bringer dig på gyngende grund. Det intense spil er ikke kun mørkt og forfærdeligt, det kan lige så godt være smukt, rørende eller smilende. Traditionelt er der dog en forkærlighed blandt spil-designere for at kredse om mørket.

Rollespil er et frirum, hvor vi kan presse hinanden ud i ekstreme situationer, uden at det rigtigt tæller. Rollespil er et rum at skeje ud i, og det kan du bruge til at presse dig selv til store intense oplevelser. Du bliver presset, men samtidigt er du undskyldt. På et underliggende niveau er vi med hinanden og garanterer for den fælles sikkerhed.

Det intense spil er ikke kun store armbevægelser og hævede stemmer. Der kan være lige så intenst spil i konflikter, der ikke eksploderer, men i stedet langsomt bygges op. Der kan være lige så intenst spil i forsoning eller omsorg, i den forknytte og formelle victorianske middag som i det voldsomme forældreopgør. Fadermordet kan være lige intenst, om det bliver afgjort med vold eller med akademiske manøvrer. Det intense spil foregår ikke nødvendigvis for dine lungers fulde kraft, men formår altid på en eller anden vis at være uafviseligt.

Intenst spil er det ikke hele tiden. For at toppene på spændingskurven også føles som sådan, må der også være ikke-intense perioder. Det er overvældende at føle så meget, så der er også brug for pauser.

Hvorfor?

Jeg gør det, fordi jeg elsker det. Jeg elsker de store følelser. Det er det selvfølgelig ikke alle, der gør. For dig, der er interesseret i at bruge rollespil til at opleve de helt store følelser, er der nogle ting, du med fordel kan gøre dig selv bevidst om.

Du skal ikke forsøge at jage den store rollespils-oplevelse i en form for selvterapi. Det er ok at være nysgerrig og udforskende i rollespil, også i forhold til det personlige og privat problematiske, men har du brug for terapi, har du brug for terapi. Ikke rollespil.

Du skal heller ikke gøre det, hvis du ikke har lyst. Lad være med at lade dig presse af dig selv eller af andre til at risikere dig selv i noget, du reelt ikke har lyst til eller kan overskue.

At der er en risiko, er en del af det intense spil. At du aldrig kan være sikker på, at du kommer helskindet ud på den anden side er en del af charmen. Enhver poker-spiller kan fortælle dig, at det er et helt andet spil, når der er penge involveret. Det er det samme, når du sætter dig selv på spil. Det giver gåsehud på armene og sommerfugle i maven. Og det er, som det skal være. Du skal være bevidst om at acceptere risici – overlad ikke det til arrangørerne. Vær bevidst om dine valg og stå ved dem.

Hvordan?

Der findes en strategi for intenst spil og en række praktiske råd til dig, der gerne vil spille rollespil, der ryster dig, og som du kan mærke

på både krop og sjæl. Kernen i strategien er at forberede sig på spillets indhold og derefter arbejde aktivt i hele spil-processen for at øge intensiteten i din oplevelse.

Før spillet: Aflæs oplægget

Når et spil bliver præsenteret for dig, kan du være sikker på, at designerne gerne vil have dig til at forstå, hvad det kommer til at handle om, og hvad der bliver plads til. Prøv at nær-studere præsentationsmaterialet. Lægger det op til intenst spil? Kan du få det afklaret, hvis materialet er uklart? Hvis spillet ikke har ambitionen om eller pladsen til at være intenst, er både spillet og du bedre tjent med, at du lader være, hvis du kun søger den stærke oplevelse. Kan du se på oplægget at det kan rumme intensiteten, så vær opmærksom på, at det ikke nødvendigvis betyder, at spillet har plads til hvad som helst. Selvom spillet handler om at udforske par-forholdet, er det ikke sikkert, at der er plads til at udforske f.eks. et incestuøst forhold..

Det nære på spil (close to home)

Når du har et overblik over oplægget og er overbevist om, at det kan fungere for dig, så er det tid til at finde en plads i oplægget. Find ud af hvad du synes er interessant ved oplægget. Hvad er spændende? Hvor skræmmer det dig? Hvad er dragende? Hvor rører det dig og hvordan? Hvor kan du finde en del af dig selv du ønsker at udforske, udfordre, prøve af eller vise frem? Find noget der er tæt på dig selv. Sæt det på spil.

Du kan ikke (fuldstændigt) styre de følelser, du tager med ud af et rollespil, men du kan prøve ved at styre hvilke følelser du tager med ind. Hvis du kan finde en vinkel, der minder om noget i dig selv (et minde, en indstilling til

et emne, en regel du lever efter), kan du tage de følelser med ind i spillet og give intense oplevelser.

Det er også muligt at tage noget ømt med i spil uden på forhånd at gøre sig nogen forestillinger om, hvor det bærer henad, og det kan også sagtens fungere.

De andre deltagere

Vi spiller af mange forskellige grunde, og derfor er vi også meget forskellige at spille med. Prøv at læse de andre deltagere. Dit spil bliver afhængigt af dem, så forsøg at aflæse hvem af dem, der vil være interessante at spille sammen med. Fokuser på dem du tror, kan give dig de store oplevelser og koncentrer dit spil omkring dem. Brug relationer uden for spillet til at forstærke relationer i spillet. Har du en flirt kørende uden for spillet, vil den helt sikker give stærkere spil at have kørende mellem linjerne i spillet. Er du tryk ved en spiller uden for spillet, kan I gå langt i situationer, der er grænseoverskridende og angstprovokerende sammen (f.eks. sex, ømhed, ydmygelse, etc.). Har du en konkurrent uden for spillet, er det en sikker vej til mere intenst spil at (gen)skabe noget lignende i spil.

Rollespil er altid give and take. Hvis du vil have godt spil, forventes det, at du giver igen. Når du skaber spilrelationer og vælger hvem, du vil fokusere dit spil på, sørg da for at få afklaret hvilket spil, de forventer at få af dig. Giv godt spil til de spillere, du regner med, kan give dig godt spil.

Rollen som spejl

Tænk på rollen som et spejl. Du kan i spejlet vælge at fokusere på den del af dig selv, du elsker allermost, eller den du synes, er den frygteligste. Du kan skeje ud foran spejlet og prøve dig selv af. Og lader du andre kigge dig med over skulderen, bliver det en helt anden oplevelse.

Oftest vil den mest direkte måde at sætte sig selv på spil i rollespil være gennem rollen. Skal du selv lave rollen, er det nemt at lave noget, der rører dig. Sørg for at rollen har nogle af de emner, du er interesseret i af få i spil, som kerneområder.

Er rollen lavet på forhånd, er der forskellige måder at få den udleveret på. Bliver du bedt om at præsentere dine præferencer, så sælg dig selv ærligt. Får I præsenteret rollerne som en buffet, gælder det om at tænke hurtigt og være fræk nok til at prioritere sig selv først. Uanset hvordan rollerne bliver fordelt, handler selve læsningen om at finde dig selv i oplægget. Der foregår altid en fortolkning fra, at rollen bliver læst, til den bliver spillet, og er du opmærksom i den proces, kan du aktivt vælge at fokusere på emner, du tror kan give stærkt spil. Identificer de konflikter og problemstillinger, som rollen har, og fokuser på de af dem, som du kan spejle dig selv i.

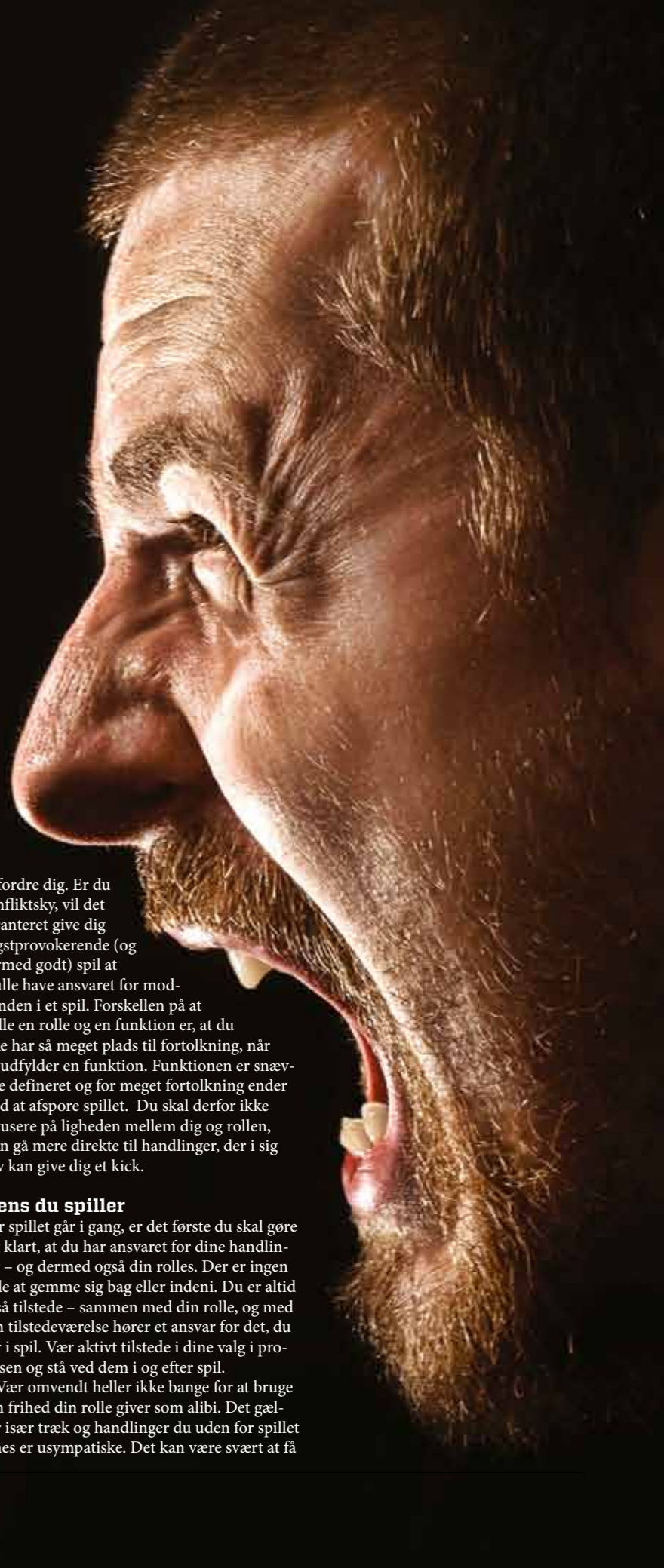
Har du snarere end funktion end en egentlig rolle i spillet prøv da at finde en vinkel, der kan

udfordre dig. Er du konfliktsky, vil det garanteret give dig angstprovokerende (og dermed godt) spil at skulle have ansvaret for modstanden i et spil. Forskellen på at spille en rolle og en funktion er, at du ikke har så meget plads til fortolkning, når du udfylder en funktion. Funktionen er snævrere defineret og for meget fortolkning ender med at afspore spillet. Du skal derfor ikke fokusere på ligheden mellem dig og rollen, men gå mere direkte til handlinger, der i sig selv kan give dig et kick.

Mens du spiller

Når spillet går i gang, er det første du skal gøre dig klart, at du har ansvaret for dine handlinger – og dermed også din rolles. Der er ingen rolle at gemme sig bag eller indeni. Du er altid også tilstede – sammen med din rolle, og med den tilstedeværelse hører et ansvar for det, du gør i spil. Vær aktivt tilstede i dine valg i processen og stå ved dem i og efter spil.

Vær omvendt heller ikke bange for at bruge den frihed din rolle giver som alibi. Det gælder især træk og handlinger du uden for spillet synes er usympatiske. Det kan være svært at få



sig selv til at gøre ting man efterfølgende vil blive kunne stillet til regnskab for (at lyve, stjæle, være voldelige, modbydelig, etc.), men en af de fundamentale pointer i rollespil er at vi netop kan tillade os at være alle disse ting så længe vi er det indenfor den fiktive ramme spillet foregår i. Vær ikke bange for at være et usympatisk svin. Du har rollen som undskyldning og ofte er et usympatisk svin præcis det,

Gør det af lyst og nysgerrighed. Gør det fordi du ikke kan få det samme nogen andre steder. Gør det, fordi det giver noget.

spillet har brug for for at løfte sig og blive intenet. Stol på det alibi rollen giver dig.

Gør dig selv klar på at bruge de sikkerhedsmekanismer, der bliver stillet til rådighed. Gør dig klar til at sige fra. Der er en grænse for, hvor meget du kan tage, og går du over den uden at ville det, kan det gå galt. Lad det ikke ske. Ofte får brems- og stop-ord den effekt, at spillet bliver hårdere, fordi de bliver en sikkerhed for dem, der yder presset, mens der stadig er et reelt tabu mod faktisk at bruge dem. Man vil jo ikke ødelægge det gode spil. Tag den erfaring med i spil og gør dig det selv forståeligt, at det faktisk kan være du får brug for sikkerhedsmekanismerne, og at det er helt i orden. Det er faktisk det, de er der for.

Når du først har accepteret at være med i spillet, har du besluttet dig for at stole på oplægget og/eller arrangørerne. Stå ved den beslutning og tro på, at de har hånd om situationen. Er du usikker, kan dine medspillere mærke det og vil undlade at presse dig så meget, som de ellers ville have gjort. Ligeledes vil du heller ikke kunne give dem, hvad de har brug for, da din usikkerhed vil underminere dit spil.

Tips og tricks til det intense spil

Når det er sagt, er der flere ting, du kan gøre for at opnå intenst spil.

Det første råd gælder for alt rollespil, uanset hvad du vil have ud af det: Hold fokus på spillet og vær opmærksom på, hvad der foregår. Når vi spiller sender vi hele tiden beskeder ud både som spillere og som karakterer. Som spillere kommunikerer vi om, hvor vi gerne vil have spillet hen. Den kommunikation foregår gennem karaktererne. Som karakterer navigerer vi indenfor spiluniversets rammer. Det handler om at være god til at aflæse og at sende beskeder i spil.

Når du sender beskeder til de andre spillere, sker det indenfor de rammer, din karakter og

universet byder dig. Ofte er der tale om modsatretet kommunikation. Jeg vil som spiller gerne have utroskabet i spil, men min karakter vil for alt i verden undgå det. Her handler det så for mig om at skabe spil, der både får utroskaben ud i det åbne, men samtidigt ikke bryder med hverken karakterkonceptet eller universet.

Når du modtager beskeder fra dine medspillere, gør det samme sig gældende. Når du fanger en karakter i at lyve i spil, ønsker spilleren (oftest) en konfrontation med dig om løgnens indhold. Vær opmærksom på, hvad de andre karakterer gør, og hvor dine medspillere gerne vil have spillet hen.

Det er lidt ligesom at spille hacky-sack i en gruppe. Bolden sendes fra spiller til spiller med forskellige manøvrer, og målet er at holde spillet i gang og gøre det så spektakulært som muligt. Det handler om hele tiden at være bevidst om, hvor de andre står, hvor bolden er, og hvordan man sender den videre så sejt som muligt.

Brug at du er tilstede sammen med din rolle. Lad være med at prøve at nægte det og prøve at glemme dig selv. Vær opmærksom på dine følelser i spillet, og hvad der udløser dem. Med denne erkendelse kommer magten til også at optræde som (selv-)iscenesætter. Du er ikke bundet i din rolles bevidsthed, men har muligheden for som dig selv at vælge retningen for dit spil.

Rollespil handler ikke om "at gøre som din karakter ville have gjort". Din karakter eksisterer kun i kraft af dine valg, og karakteren er kun et værktøj til at give dig oplevelser. Derfor er din karakters motivation først og fremmest vigtigst, når den tjener til at lade din medspillere forstå, hvilke spil-muligheder den repræsenterer.

Spil med selvtillid. Tro på dine egne evner og på, at det, du bringer til torvs, både betyder noget og er interessant. Ethvert rollespil vil indeholde store dele improvisation, og det fungerer altid bedst med ja-hatten på. Tro på dine umiddelbare ideer og sæt dem i spil. Det betyder ikke, at du ikke skal være bevidst om dine muligheder og kaste dig ud i det første, der kommer til dig, men at du skal stole på at de valgmuligheder, der præsenterer sig for dig, er gode og interessante. Undgå at stoppe op og tænke. Lad være med at hænge dig i, hvad der kunne have været anderledes og fokuser på de muligheder, der byder sig til.

Tænk det ind i dit spil, at det ikke bliver intenst hele tiden. Sørg for at økonomisere så du har noget hele spillet igennem. Ofte er der indlagt dramatisk instruktion i spil-oplægget,

men du er altid bedre stedt med selv også at tænke på, hvornår du gerne vil toppe.

Når det intense spil kommer til dig, hvad enten det er som en overraskelse eller efter invitation, skal du ikke flygte fra det. Gå ind i de følelser, der kommer. Gå til bunds i dem. Minder de dig om noget, så lad være med at prøve at glemme det, men prøv tværtimod at komme tættere på. Hvad har det spil, du oplever at sige om dig? Tillad dig selv at føle, selv om det er svært. Følelser som f.eks. skam og lyst kan være svære at give sig selv lov til at føle, men kan du gøre det, får du garanteret intenst spil.

Efter spillet

Efter spillet er det vigtigt, at du ikke sidder tilbage med noget alvorligt uforløst. En ting er en flirt, der måske, måske ikke bliver til noget. Noget andet er et hadefuldt dødsønske, der ikke vil forsvinde. Sker det, at du sidder tilbage med noget intenst, der ikke lader sig ignorere som følge af et spil, så opsøg dem, du har spillet med og få det snakket igennem. Tal om dine følelser og bekræft hinanden gensidigt i, at det altså bare var spil og ikke virkelighed. Få det ud og forsøg at nå forbrødring og forståelse.

Hvis spillet har været intenst undervejs, kan du være kommet i kontakt med en masse følelser på en meget voldsom måde. Følelser, som du måske ikke er vant til eller ikke ved, hvad du skal stille op med. Det kan være svært at indrømme skamfulde eller forbudte følelser, måske især overfor en selv. Her er der hjælp at hente i dine medspillere. De er de eneste, der virkelig kan forstå dine følelser omkring spillet, for de er de eneste, der forstår det, fordi de også deltog. De er de eneste, det virkelig giver mening og forløsning at dele dine oplevelser med. Brug det.

Kort fortalt

Vær bevidst om hvad du gerne vil udforske. Find det spil der kan rumme det. Brug din rolle som et spejl til at vise netop den del af dig selv, du gerne vil udforske, til dig selv og de andre. Find de medspillere du svinger med og som kan give dig det spil, du gerne vil have. Lyt til dem og giv dem, hvad de vil have, og fortæl dem, hvordan de kan give dig, hvad du har brug for. Glem ikke dit ansvar for dine handlinger. Stol på at dit alibi kan holde til spillet. Når du har accepteret designet og valgt at deltage, så stå ved det og stol på, at designerne har tænkt tingene igennem og tager hånd om jeres sikkerhed. Husk at økonomisere og lad være med at bruge alt krudtet på en gang. Og når det hele eksploderer, er det vigtigt at få det efterbehandlet med dine medspillere.

Gør det af lyst og nysgerrighed. Gør det fordi du ikke kan få det samme nogen andre steder. Gør det, fordi det giver noget.

Nu er du klædt på. Tilbage er der kun at spille røven ud af bukserne.

DU kan blive en Sword & Sorcery-helt!

Mangler du inspiration til at gøre din karakter levende? Så brug brug Sword & Sorcery-metoden

Af Troels Ken Pedersen

Har du nogensinde til et con-scenarie eller andet rollespil siddet med en rolle, som du ikke helt kunne forholde dig til? Som forekom lidt blodfating, eller hvis mål og funktion ikke rigtig fik din puls op? Det har du sandsynligvis, og hvis ikke, skal du nok komme til det. Fat mod! Næste gang vil du have et redskab til at klare problemet: At gøre din karakter til en Sword & Sorcery-helt!

Først skal vi lige have et par forudsætninger på plads. Din karakter er ikke bare fiktion, men kød og blod, og det er du også. Din karakter er skabt af dit kød og blod. Mennesker drives af basale og banale drifter, ikke af abstraktioner. Bag ethvert abstrakt eller uoverskueligt mål, det være sig at redde verden eller løse gåden om cirkelns kvadratur, lurer basale dyriske motivationer. Desuden, hvad er en Sword & Sorcery helt? Det har ikke noget videre at gøre med steroider og bjørneskindsunderbukser, det handler om lidenskabelig appetit på livet. Rigtige Sword & Sorcery helte vil, hvad end de vil,

rigtig meget, og de er ude efter noget basalt men puls-pumpende vigtigt. Det kan være et spørgsmål om ambition, stolthed eller længsel, men S&S heltene er sultne efter, hvad livet har at byde på. Desuden har S&S helte et stort ego, og er nødvendigvis helte i deres egne historier, uanset hvor uanselige de udadtil måtte fremstå. Indeni er de store mennesker.

Så langt, så godt, og hvad kan du så bruge det til? Ganske enkelt: Hvis du ikke kan få dit pis i kog over en karakter, kan du omtolke karakteren, så det bliver til en Sword & Sorcery helt. Det gælder om at identificere eller finde på nogle basale menneskelige motivationer, som karakteren kan stræbe lidenskabeligt efter at opfylde. Du er stadig forpligtet over for scenariets sociale kontrakt. Hvis din karakter har vigtige funktioner i scenariet, er du stadig forpligtet over for dem, og hvis de andre spillere ligger inde med oplysninger om din karakter, skal du ikke gøre dem til løgn. Du må GODT tolke udsagn om din karakters indre liv om, hvis det forhindrer karakteren i at være kedelig. Du skal tolke indersiden af din karakter, så du kan få ordentligt fat i håndtagene. Derfor bør du også finde en motivation til karakteren, som du selv kan relatere til. Det kan godt være at en ubændig trang til sex med alt med en puls kunne være en fin motivation til karakteren, men hvis tanken bare gør dig træt, er det nok bedre at kæmpe for at leve op til mindet om din døde bror (eller hvad der nu kan passe).



Metoden

Tag et skridt tilbage fra din karakter og betragt mennesket bag facaden. Beslut dig for, at denne person er en helt, i alt fald i sin egen historie.

Se på, hvilken af de basale lidenskaber, der stærkest driver din helt og gør vedkommende heroisk. Vi er endnu ikke nået til konkrete mål såsom at røve banken eller vinde Kiliandris hjerte. Vælg mellem begær (efter penge, sex, en bestemt person, eller noget helt fjerde), ambition (om at opnå magt og status i almindelighed, eller inden for sit eget felt) eller stolthed (anerkendelse i almindelighed, eller anerkendelse fra én eller nogle få bestemte, hævn over de som har ydmyget din helt eller taget det der gjorde helt glad og stolt, overgå én eller nogle få rivaler, som heltene måler sig op imod). Had kan også gå an, men det virker bedst som brændstof i en helt, hvis det er motiveret af begær, ambition eller stolthed. Listen her er naturligvis ikke komplet, men det skal være en grundlæggende sult hos personen. Det skal være noget, du kan relatere til.

Husk, at din udvalgte lidenskab ikke er heltens eneste følelse, for så ville du stå med en usympatisk galning, ikke en helt. Din helt føler som menneske (eller noget i den stil) både begær, ambition og stolthed, der er bare én af dem som er drivende. Og så naturligvis også frygt og tvivl, som fint kan udtrykkes, men bare ikke stopper din helt, fordi det er en helt.

Find ud af hvilke mål, din helts lidenskab, i den konkrete situation som scenariet opstiller, driver din helt til at forfølge. Det er nu, du er nået til at finde ud af, at din helt vil røve banken eller vinde Kiliandris hjerte.

Forfølg målene i spil, hold kontakt med den grundlæggende følelse, og lad lidenskaben drive karakteren frem. Uanset hvilken karakter, du for stod med, har du nu også en Sword & Sorcery-helt. Det er muligt, at forfatteren ikke havde tænkt personen lige præcis sådan, men det er en vildt sej person!

Husk: Dette er ikke en teknisk øvelse, det er en mave-reaktions-øvelse. Det er primært tænkt som førstehjælp til brug i forbindelse med con-scenarier, men det er i det hele taget et nyttigt fif, når man skal skrive karakterer.



Bliv den vildeste actionhelt

Tror du, at et actionsscenario er nemmere at køre som spilleleder end et tungt scenarie fokuseret på følelser? Så kan du godt tro om igen. Det er en kæmpe udfordring at gøre action spændende og skabe indlevelse – men hvis du som spiller i et actionsscenario gør dit, så skal det nok blive fedt

Af Kristian Bach Petersen

Måske har du prøvet, at bladde gennem scenarieudvalget på Fastaval for at finde et scenarie at køre som spilleleder og tænkt, at det nok er nemmere at køre et actionsscenario end et af de 'tunge' scenarier baseret på følelser og dramatik. Men sådan er det jo slet ikke! Jo roligere et drama og jo mere af handlingen der overlades til spillerne, jo nemmere er det ofte at køre. Et actionsscenario derimod kræver et

enormt overblik fra spilleleders side, evnen til at holde rollespils gryden i kog, mange bolde i luften på samme tid og spillernes opmærksomhed fanget. Det skal du også huske på, når du tilmelder dig et actionsscenario som spiller. Du kan ikke læne dig tilbage og forvente at få en oplevelse. Actionsscenerier kræver blod, sved og autofire fra dig som spiller!

Dit ansvar som actionsspiller
Vær beskrivende. Jo mere du gør ud af at

beskrive dine moves jo federe bliver det. Det står i de fleste rollespilregler og alligevel glemmer rollespillere det ofte. Der er kæmpe forskel på "jeg slår ham... igen" til "jeg laver en finte til højre og forsøger at plante en næve hårdt i hans side - gerne i nyren". Hvorfor bare slå i nærkamp når man kan nikke skaller, placere knæ i kønsdele og albuer mod kæber? Som actionsspiller har du et arsenal af seje moves og våben til rådighed, brug dem!

I scenarier hvor der ikke regler, er det ekstra vigtigt, at spillerne er med til at beskrive, hvis ikke scenariet skal ende som en lang malerisk monolog fra spillelederens side. Husk dog stadig, at begrænsning er en dyd og der også er andre spillere om bordet. Spred dine ideer ud, så du ender med en masse små, skarpe og interessante beskrivelser.

Spørg ind til præmissen
Det er samtidig vigtigt, som det er med de fleste scenarier, at angribe scenariet på scenari-

ets præmisser. Hvis det ikke skinner igennem, er det helt legalt at spørge spillederen, hvilken form for action det er scenariet ligger op til. Er det Bruce Willis-stil, hvor heltene bløder og kun klare det med det yderste af neglene, eller er vi mere ovre i en Steven Seagal-genre, hvor der aldrig kommer så meget som en skramme på heltene, der kan træde uskadte og ulasteligt klædte ud af selv de værste eksplosioner. Specielt i mange nyere scenarier, er det at fejle blevet en integreret del af dramaet og handlingen, og så er det ærgerligt at gå fejl af scenariet, og desperat forsøge at slippe helskindet igennem et scenarie, hvor det sjove faktisk er, når det går galt og dramaet opstår, når man bringer sin karakter i fare.

Teamwork!
Actionhelte er tit ensomme ryttere, der egenhændigt kan ordne myriader af skurke uden hjælp fra deres sværd eller en Beretta, der aldrig løber tør for bønner. Sådan er det sjældent i rollespil. Her er du en del af et hold og selv om det kan være fristende at vise sin karakters evner frem, så prøv ind imellem at tænke som en holdspiller og forsøg at samarbejde og iscenesæt de andre spillere og karakterer.

Hvis du ikke kender de andre karakterers styrke til at starte med, så orienter dig om dem tidligt når der begynder at ske noget. Jeg foreslår ikke, at I bruger oceaner af tid på at planlægge kampe forud, men vær opmærksom på, hvordan du kan bruge, og hjælpe, de andre karakterer. Bed om at få dækild imens du ryk-

ker til en bedre position når I angriber den fjendtlige bunker, tjek med gruppens wizard, hvilke spells han har, der kan bruges, gerne kreativt. Stik ordrer, forslag og kommandoer ud, når din karakter bevæger sig rundt på slagmarken. I den forbindelse kan det også være motiverende og have en selvforstærkende effekt, hvis man fejrer de andre spilleres seje handlinger og succeser lige så meget som sin egen. Det er med til at styrke følelsen af, at man er sammen i kugleregnet og ryg mod ryg overfor de fremstormende gobliner.

Fremad, fremad, fremad
Hold tempoet højt. Brug hellere 30 sekunder på en halvdårlig beslutning der skabe dynamik, end fem minutter på at udregne den perfekte handling. Action skal foregå i et vist tempo og hvis du begynder at udregne præcis, hvor din fireball lander, og hvordan du får den til at ramme alle fem gobliner, så ryger intensiteten. Sæt dig i din karakters sted og når kuglerne flyver om ørerne, bør der ikke gå mere end ti sekunder fra spillederen har kigget på dig, til du har skudt/zappet/slået noget.

Derfor kan det også ofte være vigtigt at se stort på reglerne og følg spillelederens vejledning. Ofte er der kæmpe forskel på, hvordan man spiller D&D hjemme ved sofabordet og på en kongres. Du sidder sammen med andre spillere, måske med en anden spillestil, og der er gode chancer for, at scenariet I skal spille, ikke ligner et normalt kampagnescenario. Reglerne er derfor mindre vigtige, specielt hvis spillederen siger det! Lad være med at begynd

at regne på styrkebonus eller forsøg at twist systemet til din fordel, også selv om du har reglerne på ryggraden. Din karakter her skal ikke leve tre levels frem, han skal leve i nuet, og uden alt for meget bogholderi. Så hvis spillederen siger, at du har +2 på dit rul med lyssværdet, så tag de +2 og rul med dem, også selvom der på side 134 i regelbogen står, at det faktisk er +4. Det er spillelederens opgave at holde scenariets oppe i fart og hvis du begynder at modsiges hans kald, er der risiko for at scenariet går i stå. Forhåbentlig er din karakter i et kongresscenarie samtidig top-tunet til netop de udfordringer du kommer ud for og ikke fyldt med ubrugelige feats og udstyr, der blot er til pynt.

Det er ROLLESpil, det her
Sidst men ikke mindst, husk at rollespil din karakter, også når der er gang i den. Bare fordi man begynder at rulle terninger, er der ingen grund til at din karakter bliver en all-stats kampmaskine uden nogen personlighed. Derimod bør kamp og action mere end noget, vise din karakters personlighed. Hvordan reagerer han under stress, råber han af sin modstander eller forsøger han at psyke orkerne med sin iskolde stil? Kæmper hun desperat som et dyr trængt op i et hjørne eller med overblik som en hærfører? I actionsscenerier fylder kamp, biljagter og rumskibsduelleer en stor del af rollespillet, så spil røven ud af bukserne når det står på. Hvis rollespillet skiftes ud med taktiske bevægelser på et battlemap, når I endelig står i den episke konfrontation med dragen, så forsvinder dramaet og intensiteten sammen med.



Person Within er en teknik til at skabe dybde i din spilperson. Teknikken er udviklet til liverollespil og til spillere, der har lyst til at gå på opdagelse i deres spilperson. Hvis du har lyst til at lege med Person Within til conscenarier, vil det være en fordel at have forberedt en eller flere Persons Within allerede før, du træder ind i spillokalet

Af Anne Vinkel Hansen og Monica Hjort Traxl

Lad os sige, du skal spille kroværten. Han er krovært, han er medlem af tyvelauget, han er gift, og han prøver at få våbensmeden ned med nakken - og det er omtrent hvad du ved om ham. Det er alt sammen information, men det giver ikke svar på de små spørgsmål. Har han humor? Drikker han kaffe eller te? Er han morgensur? Person Within er et værktøj, der giver dig et sted at finde de svar. Det er langtfra det eneste værktøj, men det giver en masse smæk for skillingen og det er skægt. Ideen er at skabe din spilpersons indre jeg på en måde, der giver dig et klart, dramatisk visuelt billede af det, og derfor gør det let

for dig at trække på din viden om det indre jeg.

Del I - byg den indre person

Den første del af processen går ud på at skabe den indre person. Først lægger du din spilperson til side. Vi mener det. Helt til side. Glem alt om ham det næste stykke tid. Inden i din spilperson er der nemlig en helt anden person, og det er ham, vi skal finde nu.

Et glemt menneske

Se tilbage gennem historiebøgerne og find en tidsperiode, der virker interessant. Og find så et menneske, der er blevet glemt af historien. Det er ikke en vanvittigt dyb person - tværtimod,

det er nogen, der kan beskrives i én sætning. Den sidste soldat, der faldt i første verdenskrig. Den opfinder, der opfandt elpæren en dag senere end Edison. Den første bager. En højtrangerende officer i den indiske hær. Pirk lidt omkring. Find noget, der fænger. Lad være med at være smart - bare grib noget, der føles rigtigt.

Nu tager du din person, og fryser ham fast i tiden, i ét bestemt øjeblik. Officeren på toppen af sin militære løbebane. Opfinderen i det øjeblik, hvor han opdager, at Edison kom først, eller tyve år efter, da han er blevet gammel og bitter. Soldaten, da kuglen kom flyvende - eller lige da han havde meldt sig til hæren. Kan du

mærke øjeblikket? Tiden går brat i stå, lugte og lyde fryser, lyset står stille, følelserne er låst, som de var netop da. Du tager din glemte person, og løfter ham op i Matricen.

Et visuelt udtryk af det sande jeg

Oppe i matricen behøver ting ikke opføre sig realistisk. Alting består af information her, og vi har et special effects-budget på milliarder. Du kan tage din låste person og give ham en ny krop, der er et visuelt udtryk for hans personlighed. Hvordan ser hans jalousi ud? Hans

Det, du går efter her, er at tage din fornemmelse af den indre person, følelsen af et andet univers, og lægge den ind inderst i din spilpersons sjæl.

skabertrang? Var han så skræmt for at sige sin mening, at hans krop oppe i matricen ingen mund har? Så åbenhjertig og gennemskuelig, at han faktisk er gennemsigtig? Måske er det slet ikke et menneske, du har fat i, men en stor, vortet tudse?

Og for at lægge et ekstra trin på - hvor bor det væsen, du har skabt dig? Er det et stort sted? Er det et sted, hvor der foregår noget, eller er der stilstand? Er der andre væsener? Bor skrubbtdusen under en bro i evigt silende regn, og det er alt der nogensinde sker? Bor den gennemsigtige pige i en by, hvor alle andre beboere er små, blå dværge? Efterhånden ved du utroligt meget om din indre person, og det er noget, du ved visuelt og rumligt. Den indre person er et billede, du kan kalde klart frem for dit indre blik.

Fem nøgler og et navn

Nu zoomer vi lidt ud igen. Det næste trin er at finde de fem nøgler til din persons sjæl - fem grundværdier, der beskriver ham. En nøgle er et tillægsord - "ambitiøs", "tvivlende", "fædrelandskærlig", "jaloux", "nysgerrig". En normal, afbalanceret person har som hovedregel tre positive og to negative nøgler - du kan vælge, hvor mange din person within skal have. Du ved allerede så meget om ham, at det forhåbentlig er let at se, hvad der er nøglen til hans sjæl.

Det sidste skridt i konstruktionen af din person within er at finde et navn. Tænk dramatisk og tegneserieagtigt. "Tudsen fra Dybet". "Den Omvendte Kvinde". "Den Sorte Mand". Den indre person skal være en skarpt optrukket, arketyrisk figur, og hans navn skal være noget, der hjælper dig til at kalde ham klart frem for dit indre blik.

Del II - den indre person sat ind i din spilperson

Godt. Nu har du din person within, og på dette tidspunkt er din person within noget, du har arbejdet med, til den er en nærmest fysisk fornemmelse for dig. Den anden del af processen er at stoppe ham ind i din spilperson.

Hvorfor gør vi det?

Ideen er, at du i løbet af spillet kommer til spontant at skulle finde på uventede og umiddelbart vigtige små ting i din spilpersons personlighed og verden. Hvis du ikke har andre steder at hente de ting fra, vil du sandsynligvis hente dem i dig selv. At have din person within giver dig en baggrund, der ikke er dig selv, at associere ud fra. På den måde bliver svarene ikke bare refleksspark, der dækker over et tomrum - de afspejler dybtliggende træk ved spilpersonen, skaber dybde i spilpersonen og skaber spil.

Din spilpersons inderste sjæl

Så altså: Den indre person bor inden i din spilperson. Det, du går efter her, er at tage din fornemmelse af den indre person, følelsen af et andet univers, og lægge den ind inderst i din spilpersons sjæl. Gå din spilperson igennem, hold fast i fornemmelsen af den indre person, og tænk over, hvad det betyder for din spilperson, at han har din person within inden i sig.

Brug det til at præge hans smag, præferencer og længsler.

Krofatter er den Indiske Officer indeni, så hvordan er hans kropssprog? Han holder sig rank og myndig, naturligvis. Hvilke kunder er han mest glad for at se? Dem, der kommer langvejs fra og fortæller om fjerne egne. Hvordan er hans forhold til sine børn? Du har en fornemmelse af varme i den indre person, så han er en autoritativ men kærlig far.

Hvor det ikke passer sammen

Og ind imellem rammer du et sted, hvor der er uoverensstemmelse mellem den indre person og spilpersonen. Krofatter er medlem af tyvelauget, men hans indre person er retskaffen og regelret. Krofatter har altså nogle dybtliggende impulser, som ikke stemmer overens med den dagligdag, han befinder sig i. Hvordan påvirker det ham? Uoverensstemmelserne mellem den indre og den ydre person er ikke noget, der skal bortforklares - de er ting, der giver spilpersonen dybde og giver dig som spiller noget at udforske.

God fornøjelse

Når spillet er i gang har du en fornemmelse af din spilperson, der indeholder følelsen af den indre person. Det giver dig et sted at gå til, når der er små ting, du pludselig har brug for at vide om din spilperson, og lader dig interagere mere bredt med spilverdenen. Metoden er for dig, der har lyst til at lave en spilperson, du kan bruge et helt scenarie på bare at udforske. Vi håber, du vil have gavn af den.



At jappe i rollespil, og hvordan du undgår det

En rollespiller blev hørt sige: "og så jappede vi os igennem resten af scenariet." Selv om begrebet ikke lyder skrækkeligt bekendt, så er det ikke svært at regne ud, hvilken slags sørgerligt rollespil det dækker over. Rollespil som kan undgås

Af Simon James Pettit

Hvis du har spillet mere end en håndfuld scenarier på diverse danske conner, så har du sikkert oplevet dette fænomen på et tidspunkt. Det kan opstå når som helst, hvor som helst og af flere forskellige grunde. Selv i gode scenarier. Det kan ske i en enkelt scene, det kan vare hele scenariet, eller det kan ske hen imod slutningen, hvis det hele trækker lidt ud, og alle er tappet for energi. Det er ikke et officielt begreb, men det siger det nu meget godt alligevel.

At jappe - en definition

At jappe er, når man ikke spiller for at have det sjovt, men for at komme videre og blive færdig. Det kan bruges i en sætning sådan her: "på et tidspunkt begynder man at blive udmattet, og så japper man gennem den sidste del af spillet."

Man kan opleve det hen imod slutningen af scenariet, fordi energien er brugt op. Eller i starten af et scenarie, fordi scenariet havde nogle scener, det skulle have overstået, før man kom til det, som var værd at spille (det gribende, sjove, seje, sørgelige osv.). Eller midt i, fordi en eller anden scene lige pludselig trækker uventet ud, f. eks. fordi spillerne ikke kan finde et eller andet sne-digt hint eller fokuserer på det forkerte, eller kort og godt fordi der pludselig opstår en kedelig scene. Her følger en række forslag til at undgå eller stoppe den frygtede jappen.

Stop med at spille

"A game that stinks should be ended quickly, and then discussed." (Jeep sandhed nr. 8)



Går det ikke, sidder alle og tænker: åh, får dette ikke snart en ende? Så stop, og snak om hvorfor man jappede. Måske kan man ligefrem lære noget til næste gang. Er det fordi energien er brugt op? Er der noget med scenariet, der ikke fungerer? Er det fordi spilgruppe og scenarie ikke passer sammen? Eller er denne del af scenariet bare ikke fedt at spille? Efter snakken, kan man derfor beslutte, om man vil fortsætte, stoppe helt, eller bruge en af de andre forslag herunder. Men kort sagt: jappes der, er en kort snak ofte en god start til at løse problemet.

Spole frem til det gode stykke

Ofte vil spilleder kende scenariet godt nok, til at vide, at på det og det tidspunkt, bliver det rigtigt godt. Så kan man springe derhen, eller korte scenerne gevaldigt ned. Spilleder kan f.eks. springe frem uden at fortælle spillerne det, så de ikke opdager at en bid af scenariet er væk, eller hvis man er stoppet, som ovenfor, så kan spilleder sige: "Ok, grunden er til vi japper lige nu, at vi ikke er kommet til det gode stykke, så lad os i fællesskab aftale, at vi går der hen."

Lad folk gå

Det værste er næsten, hvis den ene halvdel elsker scenariet, mens den anden halvdel sidder og krummer tæer, keder sig eller bliver mere og mere utilpas. En mulighed er, at stoppe, snakke fornuftigt om det og komme frem til, at de, som nyder det, spiller videre, og resten kan få lov at gå. Det kan være rigtigt svært at gøre, fordi man føler en forpligtigelse over for scenariet og de andre spillere. Men nogle gange er det bare

"Det værste er næsten, hvis den ene halvdel elsker scenariet, mens den anden halvdel sidder og krummer tæer, keder sig eller bliver mere og mere utilpas. En mulighed er, at stoppe, snakke fornuftigt om det og komme frem til, at de, som nyder det spiller videre, og resten kan få lov at gå"

bedre at bryde gruppen op end at tvinge sig selv til at fortsætte med noget, man ikke gider.

Bryd med scenariets struktur eller præmis

Endelig kan det ske, at det, som scenariet vil, ikke tiltaler spilgruppen, samtidig med at der er elementer, som er fede, og som ville blive bedre, hvis man tog de ting ud, der ødelægger spiloplevelsen. Så kan man droppe dele af scenariet, og så kun køre videre på det, der fungerer, eller smide noget andet ind i stedet. Ligger detektivhistorien op til fokus på interne stridigheder, men I vil hellere arbejde sammen om at løse mysteriet, og japper jer derfor igennem, de scener, der bygger på konflikt, så ton dem ned eller drop dem helt og fokuser i stedet på mysteriet. Der er mange spilledere, der gør mere eller mindre bevidst på conner. Der er ingen grund til at fortælle dem det, hvis de havde en god oplevelse. Hvorfor spolere oplevelsen ved at fortælle dem, at scenariet i virkeligheden havde et andet fokus? Hvis scenariet stadig var dårligt på trods af ændringerne, bør man dog krybe til korset og indrømme de usynlige ændringer. Om ikke andet så spillerne selv kan tage stilling til selve scenariets kvalitet. Endelig kan det være en god

øvelse at snakke om ændringerne, selvom de virkede, det kan måske give noget lærerigt til alle, spillere, spilleder og forfatter.

Stop - og fix det

Nogle gange er folk forvirrede - spilledere såvel som spillere. Og det kan gøre, at man kører af sporet, og at det ikke er sjovt for nogen. Nogle gange er det fordi, der er nogen, der har misforstået noget. Det går ikke at den ene halvdel tænker romantisk komedie mens den anden tænker kærlighedstragedie. Hvis det sker så tag en pause, snak om det og fix det om muligt. Kort sagt sikre at alle har samme opfattelse af, hvad der sker.

Men hvad med forfatteren?

En speciel ting ved danske con-scenarier, er at der står en forfatter bag, og spilleder nogle gange er det medie, en forfatter formidler igennem til spillerne. Derfor kan der være grænser for, hvor meget man kan ændre på et scenarie, før man sådan set berøver spillerne den oplevelse forfatteren havde tiltænkt dem. Men skal man udsætte spillerne for en dårlig oplevelse, blot fordi det er det forfatteren vil have? Det er et åbent spørgsmål, som den enkelte spilleder må gøre op med sig selv. Det varierer også fra scenarie til scenarie. Nogle kan ikke overleve ret mange ændringer, mens andre er så frie, at det måske ligefrem styrker dem. Men har man ændret meget i et scenarie, eller ændret et scenarie der ikke kan tåle det, så er det kun fair bagefter, at fortælle spillerne det.

Snak om det

Generelt er dialogen den bedste måde at undgå jappen på. Snak om scenariet inden start, så alle ved, hvad det er vi skal i gang med, i pauserne undervejs så spiller og spilleder kan mærke, om de er på samme side, og bagefter så alle - spillerne, spilleder og forfatter - kan lære af både de gode og dårlige ting.





Spilleleder etikette

Hvordan er forholdet imellem forfatter og spilleleder? Hvordan kan som spilleleder bedst muligt løse opgaven for forfatteren? Hvad kan man som spilleleder tillade sig og hvad kan man ikke tillade sig? Hvad er den mest høflige måde at gøre de ting på Dette er en guide i som spilleleder at sikre et godt forhold til forfatteren af det scenarie, du skal køre

Af Thais Munk Laursen

Der er et helt særligt forhold mellem scenarieforfatter og spilleleder, og det er det, denne artikel handler om. Hvad kan du som spilleleder gøre for, at både du, forfatteren og selvfølgelig spillerne får en god oplevelse? Oftest er der fokus på spillernes oplevelse, men det er værd at huske på, at derovre i cafeen sandsynligvis står en nervøs forfatter, som nu skal se resultatet af sine mange

timers arbejde. Forfatteren har en forventning om, at du har sat dig ind i og vil køre vedkommendes scenarie efter bedste evne, og du har som spilleleder en forhåbning om at få et godt, spændende og sammenhængende scenarie udleveret.

Det mest høflige er derfor, at du har læst scenariet mere end en gang, eventuelt taget noter og gjort dig nogle tanker om, hvordan du vil køre scenariet. Som regel vil forfatteren

have inkluderet kontaktnfo, hvor du kan spørge ind til de spørgsmål, du måtte have til scenariet. Så langt så godt. Hvis du har gjort det som spilleleder, er du kommet meget langt - både i forhold til forfatteren og til at få en god oplevelse sammen med spillerne.

Above and beyond

Hvad gør du så, hvis du ikke umiddelbart falder for scenariet? Det kommer selvfølgelig an på, hvilke problemer du mener, der er med scenariet.

Det første (præventive) trin er at vide, hvad du går ind til, når du melder dig som spilleleder. Her er du som udgangspunkt nødt til at vurdere det ud fra foramtalen. Hvis det er muligt, så få fat på scenariet, inden du melder dig som spilleleder, og hvis det ikke er muligt, kan du tage direkte fat i forfatteren og tage en snak om scenariet. De fleste forfattere vil bare være glade for, at de har en potentiel spilleleder, der er engageret i scenariet. Men uanset kan du stå i en situation, hvor du har problemer med scenariet.

Hvilke problemer kan du have?

- 1) Du er i tvivl om, hvad der helt præcist skal ske i scenariet. Du mener, der er problemer med formidlingen.
- 2) Scenariet benytter sig af teknikker eller har noget indhold osv., som du som spilleleder ikke bryder dig om.
- 3) Scenariet indeholder virkemidler eller elementer som du ikke føler dig tryk ved.
- 4) Du synes slet og ret ikke, at scenariet er godt.

Problem nr. 1 har vi allerede dækket ved, at du spørger forfatteren om hjælp.

Nr. 2 og nr. 4 er sværere, da det måske mere handler om dig som spilleleder, end om selve scenariet. Forfatteren har lagt et stykke arbejde i scenariet og derfor bør vedkommende og scenariet behandles med respekt, selv hvis du er kritisk. Hvis du tager det op med forfatteren, kan det være at vedkommende har en løsning på problemet, enten ved at give dig en ny vinkel på problemet, eller ved at forklare hvorfor den givne teknik er brugt. Eventuelt kan det også være at forfatter kan fortælle, hvordan du kan undgå den del, du ikke bryder dig om i scenariet.

Problem nr. 2 kan være det sværeste at stå med som spilleleder. Et typisk eksempel vil være, hvis scenariet omhandler nogle voldsomme eller tabuiserede emner, som du ikke er sikker på, at du ikke føler dig tryk ved som spilleleder. Det kan være, at scenariet ligger op til, at du skal gøre noget ved en spiller, som kan virke voldsomt eller grænseoverskridende. I de fleste tilfælde har forfatteren meldt klar ud, at der

“Mange forfattere har oplevet, at høre om afviklingen af sit scenarie og så have svært ved at genkende det, fordi der er blevet ændret voldsomt på det. Det er ikke en rar situation at stå i som forfatter”

indgår ubehagelige elementer i scenariet, og når du ser det i en foramtale, så skal du tage det alvorligt. Det er ikke noget forfattere skriver, fordi de vil tiltrække ældre spillere eller bare vil virke seje.

Hvad er løsningen?

Hvordan og hvornår er det rimeligt at komme med kritik af scenariet til forfatteren? Meget af kritikken vil komme frem undervejs, når du stiller spørgsmål og diskuterer scenariet med forfatteren. Hvis du har ekstra mange kritikpunkter, bør du overveje, hvordan du vil formulere dem. Det giver hverken dig eller forfatteren noget, hvis det går op i ”jeg synes

overhovedet ikke dit scenarie hænger sammen.” Hvis du er skeptisk, er det i orden, at du giver udtryk for det på en høflig og konstruktiv måde, hvor du deler det op i de elementer, som du er skeptisk over for. Hvis du skal give et godt indtryk som sej spilleleder, så hav tingene på skrift. En vigtig ting er at tale med forfatteren før og efter scenariet, dels for at fortælle, om det gik godt eller skidt og dels for at fortælle hvilke problemer, der opstod, og hvilke af dine kritikpunkter, som blev gjort til skamme. Dermed underbygger du din kritik med spil i praksis og giver forfatteren mere at arbejde videre med.

Hvordan går du til teksten?

I hvor høj grad kan du tillade dig at fortolke på scenariet?

Uanset hvad, kommer du til at fortolke scenariet i en eller anden grad, og du sætter derved dit eget præg på det som spilleleder. Hvor langt kan man så gå med den fortolkning? Mange

forfattere har oplevet, at høre om afviklingen af sit scenarie og så have svært ved at genkende det, fordi der er blevet ændret voldsomt på det. Det er ikke en rar situation at stå i som forfatter. Hvis du har planer om at ændre i et scenarie, er det en god idé at vende det med forfatteren, inden du gør det.

Det svære spørgsmål

Når alt det er sagt, er der et sidste spørgsmål tilbage: Hvornår kan du som spilleleder tillade dig at melde fra og sige at du ikke vil, har lyst til eller er tryk ved at køre scenariet? For det første er det ofte et spørgsmål om, hvor ekstremt du viderefremidler scenariets indhold overfor spillerne. Igen, tag det op med forfatteren. I sidste ende skal også understreges, at rollespil er noget vi laver fordi, det er underholdende, men du skal som spilleleder tænke dig godt om, før du melder fra til et scenarie. For det første giver det praktiske problemer for Fastaval og forfatteren, og for det andet, stiller det spørgsmål ved hele scenariet.

Det er endnu en grund til at få fat i en pdf i god tid, hvis du er i tvivl. I sidste ende er det fair, hvis du melder fra på grund af, at du ikke føler dig tryk om scenariet, men som udgangspunkt bør du ikke gøre det uden en samtale med forfatteren, hvor du forklarer, hvorfor du overvejer at springe fra. Derudover bør det også gøres i så god tid som muligt, så det er nemmere for connens arrangører at finde en ny spilleleder.

Michael Erik Næsby [Rolle: Forfatter]

Hvorfor skriver du scenarie til Fastaval?

Jeg kan godt lide at arbejde med formidling og kommunikation og er desuden lidt noget af en slet og ret rollespils-øh ...nørd.

Hvad er det bedste, ved forfatterkulturen på Fastaval?

Fastaval har en speciel scenarie-kultur, der betyder at det er et af de meget få steder, jeg kan møde folk, der gider snakke om de emner, som jeg også synes er spændende. Der hvor flertallet andre steder bliver fjerne i blikket og tænker ting, kan Fastaval brillere med stakkevis af rigtigt levende folk, der faktisk interesserer sig for forskellen på jeep-form og intrige-scenarier.

Hvordan udvikler Fastaval forfatterkulturen i en positiv retning?

Noget af det omfatter hvide russere, øl og pingviner i gips.

Er der noget, du gerne vil sige til dem, der spiller dine scenarier?

“Uden jer ville intet af alt dette være meningsfuldt!”



Tips & Tricks fra den gamle dungeon

Bliver et godt råd for gammelt til at blive gentaget? Det tror vi ikke, så derfor præsenterer vi en række tips og tricks til scenariet ... fra da ordet ‘dungeon’ ikke blev brugt ironisk

Af Morten Greis Petersen

Velkommen til den gamle skole. De tips og tricks vi tager op i dag, kommer fra de gode gamle dage, hvor dungeons var sande udfordringer. Ikke alle af disse tips er noget, spillere snakker om, og nogle gange lærer du dem kun ved at iagttage spilleren. Det hele handler om, at der er et spil mellem spilleren og spiller, og det spil kan du udnytte til at skærpe stemningen i dit spil.

Men du bemærker ingen fælder ...

Når en spiller laver et skill check og fejler, så ved alle spillerne, at spilleren fejlede sit rul, og det er derfor ikke usædvanligt, at en anden spiller gerne vil foretage samme handling; f.eks. en spiller forsøger at finde en skjult fælde, og spilleren fejler. Spilleren meddeler, at der ikke er nogen fælde, og derefter vælger en anden spiller, at dennes karakter også vil søge efter fælder. Sådan er det.

Et lille modspil er at anvende vage udtryk, der efterlader en rest af tvivl hos spilleren. I stedet for at sige, ‘der er ingen fælder’, så siges ‘du finder ingen fælder’ eller mere vagt ‘du bemærker ingen fælder’ eller ‘der synes ikke at være nogen fælder’.

Man skal være varsom med tricket, da man det kan gøre spillerne usikre, så de dobbelttjekker alt og helgarderer enhver handling, og det hæmmer i stedet spillet.

Kunsten at rulle terninger

Der er tider, hvor man som spiller ruller terninger, fordi lyden af de små, kantede plasticgenstandes rullen hen over bordet er en rar lyd – og så fordi den slags bekymrer spillerne. Hvorfor ruller spilleren? Hvad venter der forude?

Som spiller ryster man på hovedet, smiler for sig selv og tager noter i marginen. Imens bekymres spillerne. Det hele handler om, at spillerne læser ens beskrivelser, ligesom de læser en selv, og det gælder derfor om at arbejde med disse læsninger af ens ageren. Lær at holde øje med, hvordan spillerne læser din ageren, og brug deres aflæsning af din opførsel til at sende vildledende signaler.

Kan du høre noget?

Nogle gange ruller spilleren for at bedrage, nogle gange beder man spillerne om at gøre det. En klassiker er at bede spillerne foretage f. eks. sansetjek, selvom der ikke er noget. Man kan give dem en illusion om, at der er noget, som deres karakterer overser, og det bringer deres fokus ind i spil. Hvad er det, som karaktererne overser? Fejlede rullet, får de en mistanke om, at de gik glip af noget vigtigt, særligt hvis du ryster på hovedet, smiler for dig selv, eller skribler noter i marginen. Er det en succes, så fortæller du lidt ekstra detaljer, om det sted, de er.

Man kan på den måde både skabe en fornemmelse af usikkerhed, men man kan også få spillerens opmærksomhed - er de opslugt af at diskutere en episode af Simpsons, kan kravet om, at der skal ruller terninger, vække deres opmærksomhed på ny. Sidst men ikke mindst skærmer det for de situationer, hvor man skal bruge et sanserul. Et ægte gemt blandt de falske rul fungerer fint.

Der var vist noget?

I lighed med de vage ledetråde nævnt ovenfor omkring muligheden af at finde fælder, kan man på lignende vis bruge det, når det gælder beskrivelser af dunkle steder, hvor man altid er lidt vag med beskrivelserne. Kommer ikke med noget endeligt, men antyd altid at der er noget, som karaktererne ikke kan sans. Det

ligger lige på randen, og det lurer, og det venter på, at de vender ryggen til. Brug gerne de andre sanser, så når der intet er at se, er der stadig den tydelige lyd af dryppende vand.

Et andet element er at holde beskrivelser relative, dvs. relative til karaktererne. En ork er ikke 177 cm høj, men i hovedhøjde med krigeren, og et hoved højere end dværgen. Beskrivelser kan blive mere nærværende, når de beskrives i relation til spillernes målestokke, særligt når du bruger deres karakterer, eller andre ting, som de let har på fornemmelsen, hvor store er. En dinosaur er ikke et kæmpe stort dyr, men et væsen, som kan sluge en fuldvoksen mand i en bid.

En seddel for hver hemmelighed

Sedler er næsten lige så slemt som spil uden for døren – men der er tidspunkter, hvor det virker. Spil kan degenerere til et utal af sedler, og det skaber nogle gange unødige hemmeligheder mellem spillerne, og så tager det generelt bare tid at spille med sedler frem og tilbage. I begrænset omfang kan en seddel påvirke spillet i en positiv retning, men nogle gange kan man også bare liste sig op og hviske spilleren oplysningerne i øret. Det vigtigste spørgsmål er, hvor vigtigt det, der står på sedlen er? Skal det være en overraskelse for de andre spillere eller for deres karakterer? Er det sidstnævnte, får man ofte mere ud af, at de andre spillere godt kender til hemmeligheden, da de som spillere kan hjælpe med til at forstærke effekten af, at der er noget, som deres karakterer ikke ved. For spil uden for døren gælder meget af det samme – det er en tidsrøver, det splitter spillet, og det er sjældent nødvendigt.

Jeg er din modstander – og din ven

Der er en ting mere med terninger. Man kan godt i kampsituationer komme med en drabelig beskrivelse af trolden, der svinger sin kæm-

“Lad være med at lede efter spillernes fejl. Det er kedeligt, det skaber fjendtlig spil, og det sænker spillets tempo. Gotcha! er, når man fanger spilleren i at lave en forglemmelse, og bruger det til at lade noget fælt ske for karakteren”

pestore trækølle, men det er også virksomt, at man med stort drama finder sin yndlingsterning frem, og at man med glæde ruller den. Når man ruller et critical hit, er det ikke held, men fordi man er sej spiller, og når man ruller en 1'er, er det en forbistret forbier, netop som man skulle knuse disse stygge helte, der er trængt ind på troldens enemærker.

Der er med andre ord et dobbelt spil. Der er beretningen i fiktionen om trolden, og dens knusende kolleslag, og dens forbier, og der er spillet, hvor man præsenterer sig som modstanderen, der forsøger at eliminere spillernes karakterer. Den vigtigste dyd ved at spille modstander er at sikre sig, at spillet ikke bliver fjendtligt stemt. Man skal ikke håne eller fornedre, man skal ikke pive og klage, men man må godt overspille sit drama, så både spilleren og trold ser frem til at rulle en 20'er, når trolden lader sin kølle falde over helten, og både spilleren og trolden lider nederlag, når det bliver en 1'er i stedet – man skal være forberedt på at tabe ansigt og se frem til at spille det, da terninger opfører sig tilfældigt. Man kan gøre et helt spil ud af at finde den rette dræberterning frem.

Det kan også gøres omvendt. Man kan godt holde med spillerne og håbe på, at de har held med deres terningslag, og ånde lettet op, når de har succes. Hvis der er et terningslag mellem om helten styrter i afgrunden eller ej, så er det spændende for alle. Både spillere og spil-

leder sidder med tilbageholdt åndedrag. Overlever helten? Sammen jubler vi over succesen, og sammen ægtes vi over tabet.

Gotcha!

Lad være med at lede efter spillernes fejl. Det er kedeligt, det skaber fjendtlig spil, og det sænker spillets tempo. Gotcha! er, når man fanger spilleren i at lave en forglemmelse, og bruger det til at lade noget fælt ske for karakteren. Det er, når man tager spilleren i at have glemt at meddele, at hans karakter tjekker for fælder ved dør nummer 100, selvom spilleren har husket det alle andre gange, eller på at de glemte at tjekke netop lige dette felt i dungeonen med deres 10 foot pole. Det er ikke på forglemmelser og tanketorsk, at man skal fange spillerne. Det skal være på de valg, som de træffer.

Falsk impro

Hvis du improviserer, er det ikke vigtigt – sådan sorterer spillerne mellem de forskellige NPC'ere i scenariet, så de kan finde de vigtige at udspørge. De fleste scenarier gør ikke meget ud af perifære eller ubetydelige biroller, ligesom film ikke planter dyre skuespillere (cameos undtaget) i ligegyldige roller. Derfor må de ofte improviseres af spilleren, når karaktererne kommer i kontakt med dem, og det kan spillerne ofte mærke.

Man kan også bare lade som om, at man

improviserer. Man er lidt usikker på navnet (skal lige tænke over det, man kigger på bogreolen og pladesamlingen og tager et navn derfra), er lidt overfladisk i beskrivelsen osv. Nogle gange undlader man simpelthen at give en central NPC et navn på forhånd, så det bliver improviseret ved spillet. Det omvendte kan også gøres. Man kan have en navneliste klar, og når NPC'ere introduceres tager man bare et navn derfra, og det bliver vanskeligt at skelne mellem de improviserede og de forbedrede NPC'ere.

Noget impro er impro, noget impro er forberedt.

En fortaleselse

Det hænder at man fortæller sig som spiller, fordi man både skal jonglere med den forestilling, som spillerne sidder inde med, og med den fiktion, som er den gældende: hvis nu greven er den forbyttede bror, der har stjålet sin brors plads, gælder det om at ikke at fortælle sig om de to brødre, men det kan let ske, når man skal balancere med en falsk og en ægte fiktion i fiktionen. Det er let at fortælle sig i sådan en situation – og spillerne skal nok lytte til, hvad man siger. Vær opmærksom på det.

Man kan også lave en fortaleselse med vilje ... og spille på, at spillerne nu tror, at de har luret en. Spil med på det, og se deres vildrede, når tingene stadig ikke hænger sammen, som de gerne vil det. Næste gang er de mere varsomme med at bruge dine fortaleselser.

Spillet i spillet

Det største trick er at bruge spillet mellem spillere og spilleren. Tegneserie-tegnere gør det, når de placerer en cliffhanger i bunden af en side, og filmfolk gør det, når de placerer en serie af chokscener for at narre publikums forventninger. Du kan som spiller også bruge spillet til at lave sjove oplevelser for dine medspillere.

Arketyper

Retfærdiggørelse og håndtering



Vi kender det: man kommer forventningsfuld og spændt til spillokalet, afmåler de andre spillere, imens man venter på at komme i gang. Så får man sin karakter og sidder tilbage med fornemmelsen af, at man lige så godt kunne have fået en titel: den ædle ridder, nørden eller den feministiske advokat. Man er endt med en arketype

Af Louise Floor Frellsen

Sandheden er den, at man skal lede længe efter en karakter, der ikke på en eller anden måde er en arketype – spørgsmålet er bare, hvor godt det er blevet skjult. At der findes stereotype billeder, som vi alle deler og kan fremkalde med simple titler, er fundamentet for, at vi kan sætte os ind i en rollespils-karakter ved at læse et par sider, som en fremmed person har skrevet. Hvis forfatteren skulle skrive en person fra bunden uden at gøre brug af fordomme, kendinge og arketyper, ville han ikke have en chance for at nå at fortælle dig, hvem du skulle spille, inden spillblokken var slut. Arketypen er skelettet, som karakteren er bygget op om.

Hvis din ven var en arketype

Forestil dig, at du skal forklare, hvem en af dine venner er til én, der ikke kender ham;

forhåbentligt vil du ikke mene, at din ven er en arketype, men til trods for det, vil du forsøge at skrælle ham ned til nogle korte karakteristika, hvad han arbejder med, hans hobbyer og den slags og så eventuelt give en sjov anekdote eller noget lignende – og ofte er det det samme, en forfatter gør, når han beskriver en karakter. For at give karakteren kød på, er det nødvendigt at overveje, hvad det er, der gør din ven, eller den karakter du skal til at spille, til andet og mere end disse simple træk; alle de ting, der ikke er nødvendige for at give en idé om, hvem han er, men som betyder alt for, hvordan han er.

En godt skrevet karakter har givet dig nok af disse ting til, at du overser skelettet under laget af finurligheder – men det kan også til tider være en fordel at skrælle den ned til det, for at vide, hvad det er, forfatteren mener, at scenariet har brug for.

Arketype eller kliché?

Forskellen på en arketype og en kliché er som regel, om der er noget som helst, der får karakteren til at skille sig ud fra bunken af alle de andre stereotyper. Men spørgsmålet er så, hvordan får man noget kød på den arketyperiske kliché? En god begyndelse er at undersøge to årsager til, at karakteren er en arketype. Den ene er den forfatteren giver dig: Det er forklaringen i din karakters baggrund, historiens forklaring på, hvorfor din karakter er blevet, som han er. Hvis du har fået en ynkelig prinsesse, der ikke kan andet end at blinke med sine dådyrøjne og dåne, hver gang spændingen bliver for voldsom for hende, er det formentligt, fordi det er sådan, scenariets verden mener, at prinsesser bør opføre sig, og siden hun gør det, må hun altså være autoritetstro og have gennemgået helt urimelige mængder af opdragelse i takt og

tone igennem hele sit liv. Denne årsag er det vigtigt, at du overvejer for at danne dig et bedre indblik i, hvem karakteren er, for at forstå dens motivationer og finde ud af, hvad den har været igennem.

Den anden årsag er også vigtig, for det er nemlig det, der binder dig i din kreativitet, når du udvider og fortolker karakteren, og trods det, er det overraskende sjældent, at forfatteren vil afsløre det for dig; den anden anledning er, at forfatteren har brug for en stereotyp i sin historie. En stereotyp er ofte en funktion, og siden forfatteren har skrevet den ind i historien, er det formentligt, fordi han har brug for netop den funktion. Spiller du en skønjomfru i nød, er det formentligt, fordi der er et behov for én, der kan være svag og komme i nød, for at drive de andre spillere til handling, eller en sart sjæl, der kan indse, hvor forfærdelige de ting, der sker omkring hende er. Præcis ligesom der, hvis nogen spiller en hacker-nørd, formentligt før eller siden dukker en computer op, der desperat har brug for at bliver hacket.

En uheldig refleks

Hvis du får en karakter, der ikke er meget mere end en funktion, er det formentligt fordi, den der skrev karakteren, havde for travlt med at overveje, hvordan han skulle få personen til at passe ind til at huske på resten af karakteren, og så er din eneste forpligtigelse overfor historien at sikre, at karakteren passer ind, netop på den måde; men ellers har du frie hænder til at gøre karakteren til det, der passer bedst til dig og den spilgruppe, du sidder i. At have frie hænder kan dog i sig selv være et stort nok problem, for hvis din karakter ikke har ret meget kød på, har du ikke ret meget at bygge på, før du kommer i gang med scenariet og får fundet ud af mere om den situation, og det miljø du er i. Når du sidder med karakteren, kan du prøve at gå baglæns og overveje, i hvilket miljø du ville finde en stereotyp med den funktion, forfatteren har skrevet og ud fra det overveje, hvad det er for en person, du har at gøre med. Hvis der, i det du har fået udleveret, står noget om de andre roller, er det noget af det bedste, du kan vælge at bygge videre på, siden det er dem, du skal spille med; hvis der er typeangivelser på dem tillige med, hvad din karakter mener om dem, kan du forsøge at udbygge på, hvorfor din karakter vil kunne lide eller hade netop den type.



“At have frie hænder kan dog i sig selv være et stort nok problem, for hvis din karakter ikke har ret meget kød på, har du ikke ret meget at bygge på”

Hvis der bare ikke er mere at hente i den tekst, du har fået udleveret, kan du overveje med dig selv, hvilken type du har lyst til at spille, eller prøve at danne dig et billede af, hvad der passer ind, som I kommer i gang, og du fornemmer scenariets stemning. Når du spiller med en uvant spilgruppe, kan du også prøve at overveje, hvilken spiller i lokalet du har mest tiltro til og bygge din rolle op omkring det interne spil, du kan få med ham. Dette kan gøres enten igennem medspil eller modspil, og du kan da gøre det samme, som du ville kunne med en beskrivelse af de andre roller og overveje din egen karakters personlighed ud fra hans holdning til de andre.

Hvor arketyper bliver unikke

Når du først har fundet ud af, hvordan din karakter er en arketype, er det ved at være tid til at lede efter måder, hvorpå den ikke er det. Her skal man til at søge efter detaljerne. Når man arbejder med en arketype, skal der ikke så meget til for, at noget virker anderledes, hvis der er noget man studsede bare lidt over, kan man måske forstærke det aspekt og gøre det til et hovedpunkt i karakteren.

Det er også absolut i orden at tilføje noget fra egen hånd, og det er skam muligt at indføre ting, der gør karakteren anderledes og stadig at være tro imod den. Når

der er tale om en arketype, er det lettere at overraske de andre spillere ved at gøre noget atypisk, og det behøver ikke at gå

ud over plottet. Selvom du spiller den vildeste gangster, der rapper for sygt og har pløkket mere end en stodder, kan det godt være, at du samler kassen med de efterladte killinger op og indleverer dem til dyreværnet, fordi du ikke mener, at noget uskyldigt skal dø uden grund, selvom du godt kan klynge et

“Selvom du spiller den vildeste gangster, der rapper for sygt og har pløkket mere end en stodder, kan det godt være, at du samler kassen med de efterladte killinger op og indleverer dem til dyreværnet, fordi du ikke mener, at noget uskyldigt skal dø uden grund, selvom du godt kan klynge et andet bandemedlems kone op for at statuere et eksempel”

andet bandemedlems kone op for at statuere et eksempel. Målet er at være tro mod arketyperne, når det kommer til de store valg, dem der virkelig betyder noget for historien og for helhedsindtrykket af karakteren, men det er ikke forbudt at gøre noget atypisk en gang imellem for at vise, at det at følge arketyperne er et valg, som karakteren træffer, frem for at være noget han gør for at følge det ene spor, der er lagt ud for ham. Når man indbygger den slags detaljer i karakteren, er det også vigtigt at holde sig for øje, hvordan han gerne vil have, at omverden ser ham, om han gerne vil opretholde et billede af sig selv som det, stereotypen er. Gangsteren ønsker nok ikke, at hverken hans eget slæng eller hans fjender, ser ham som noget som helst andet end rå. Ligesom prinsessen nok næppe har lyst til at indrømme overfor prinsen, at hun faktisk er enormt skræmt af hans stolte, hvide ganger, og at hun aldrig har lært at ride.

At tage stereotypen til sig

Alt efter hvad det er for en karakter, man har fået, og hvilket scenarie man spiller, kan det til tider også være nok helhjertet at tage stereotypen til sig. Det kan fra tid til anden være sjovt at få lov til at spille det ekstreme tilfælde. At være ridderen, der altid gør det rigtige uden tøven, eller forretningsmanden der kynisk træffer valget, der leder til den største indkomst uanset omkostningerne. Det kan være helt i orden at gøre, og en gang imellem kan man da også få noget ud af forskelle i opfattelsen af arketyperne; vil ridderen mene at målet

helliger midlet, eller vil han ofre mange for ikke at se et uskyldigt offer i øjnene? Det, man skal vogte sig for, hvis man vælger at udspille arketyperne, er at ramle ind i en komisk kliché, men forhåbentlig er arketyperne valgt godt nok til scenariet til, at det ikke er et problem.

Når rollen er en kliché

Sidder man med en kliché i hånden, kan det også være værd at huske på, at de eksisterer af en grund; de er udbredte, kendte og elskede, om end det er et had-kærlighedsforhold. Vi har sikkert alle været vilde med ham den skumle type med halvlangt hår, der næsten skjuler det mørke glimt i øjet; ham, som alle tror er ond, men som vi godt ved i sidste ende alligevel, vil redde dagen. Han var nemlig sej første gang, man mødte ham. Din karakter kan næppe

være en kliché, med mindre du har set noget lignende, så det kan være en fordel at overveje, hvor du er stødt på den før. Hvis du kan finde frem til, hvad det er ved klichéen, der tiltaler folk, og får dem til at inddrage den gang på gang, kan du genoplive en gammel flamme. Det er dog mindst lige så vigtigt at prøve at komme på, hvad der gør klichéen plat og enerverende, for du skal kunne identificere det for at kunne undgå det. Hvis alt andet glipper kan du trøste dig med, at dette er dit frikort til at spille klichéen med alle de citater og dårlige jokes, det indebærer, fordi det denne gang ikke var dig, der ved et uheld kom den på papiret.

De små detaljer gør forskellen

I meget rollespil handler det imidlertid ikke blot om, hvilken funktion en karakter har, hvorfor han er, som han er, eller hvilke spøjse detaljer, man kan fortælle om hans baggrund. Meget af det er også, hvilket indtryk man får af personen i nuet. Vendinger han typisk bruger, måden han altid sidder og leger med sin kuglepen på, eller hvordan han altid ser sig skræmt over skulderen, hver gang han forlader et lokale. Det er de små ting, ikke i baggrunden men

dem som faktisk er med i scenariet, i hvordan personen opfører sig, der tæller. Det er altid en god ting at forsøge at få sit kropssprog, stemme og sin fremtoning med. I nogle tilfælde vil det fremhæve klichéen, fordi det er det, du forbinder den med, men når det kommer til rollespil, er det også den bedste måde at overbevise dine medspillere om karakterens tilstedeværelse på. Den arketyperiske cheerleader filer sine negle, himler med øjnene og kaster sine helt egne feminine håndtegn, når hun disser den stille pige i hjørnet – hvis du gør det samme, gør du hende troværdig og udnytter arketyperne til at fortælle dine medspillere, hvem karakteren er, ligesom forfatteren brugte den til at fortælle dig det.

Alt i alt

Arketyper er det nødvendige skelet, din karakter er bygget op om, uden den ville du ikke have en chance for at nå at finde ud af, hvem din karakter er. Kødet på karakteren er alle detaljerne, det som i virkeligheden ikke er vigtig for, hvad han er, men som definerer, hvem han er – og i mange tilfælde bliver disse ting tydeligst, når de står i kontrast til det forventede. Huden, der holder sammen på det hele, er årsagen til, at karakteren er blevet den arketype, han er – både den spiltekniske årsag, behovet for at have netop den type karakter med i scenariet, og den forklaring historien giver. Hvad har han været igennem, der ledte til, at han gik hen og kom til at associere sig selv med netop den kategori af mennesker? Vil han gerne have, at resten af verden ser ham som denne stereotyp, er det noget. han sigter efter at være, eller hader? Men den sidste smule, som udgør karakteren, pynten og dybden, måden, man giver stereotypen liv på, er ikke ved at flygte fra den, så meget som ved at anerkende dens eksistens. Man må acceptere, at vi på en måde alle sammen kan ses som stereotyper i givne kategorier; det vil karaktererne også være, men det behøver ikke at gøre dem mindre troværdige.

“Det er altid en god ting at forsøge at få sit kropssprog, stemme og sin fremtoning med. I nogle tilfælde vil det fremhæve klichéen, fordi det er det, du forbinder den med, men når det kommer til rollespil, er det også den bedste måde at overbevise dine medspillere om karakterens tilstedeværelse på.”

Dragons Lair®

FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

25 år er lang tid for en kongres og der skal lyde et stort tillykke fra Dragons Lair til alle de mange personer der har lagt blod, sved og tårer for at det er lykkedes år for år at få afholdt Fastaval.

Dragons Lair har gennem de sidste mange år (næsten uafbrudt) været en fast del af kongressen og været med til at skabe en god oplevelse for de mange deltagere der har lagt vejen forbi Fastaval og butikken på stedet.

Om det har været for at bruge ventetiden på at kigge, at bruge opsparerede budget, blive inspireret til sit næste eventyr har det altid været en fornøjelse at se, høre og føle de mange stemninger der har præget deltagere.

Vi håber at folk har været tilfredse med vores tilstedeværelse og de (mange) fordelagtige tilbud vi har medbragt. Om det har været små eller store handler har vi gjort en dyd ud af at kunne tilbyde de bedst mulige priser og service, og selv om det ikke er altid at der kan ”pruttes” om prisen så håber vi alligevel at det er blevet vel modtaget.

Samme service, om end ikke helt samme tilbud, er også at finde i vore butikker i Odense, Aarhus og Aalborg.

Dragons Lair håber selvfølgelig at kunne være en del af Fastaval de næste mange år også selvom Vallen nu har taget det voksne skridt at flytte hjemmefra de vante omgivelser.

Håber at se jer i Dragons Lair

Mvh

Dragerne

Se mere på www.DragonsLair.dk

Dragons Lair Online
Gråbrødre Passagen 9
5000 Odense C

web@dragonslair.dk
Tlf. 63 11 12 19

Dragons Lair Odense
Gråbrødre Passagen 9
5000 Odense C


odense@dragonslair.dk
Tlf. 65 91 97 01

Dragons Lair Århus
Sankt Knuds Torv 3
8000 Århus C

aarhus@dragonslair.dk
Tlf. 86 19 00 63

Dragons Lair Aalborg
Algade 63
9000 Aalborg

aalborg@dragonslair.dk
Tlf. 98 12 16 18



Det er 25 år siden, at Fastaval for første gang slog dørene op og indbød fra nær og fjern til rollespil, brætspil, hygge og fest.

Meget er sket på 25 år. Fastaval har taget en masse skridt frem og nogle enkelte tilbage, men Fastaval har aldrig stået stille. I løbet af 25 år har der været 16 forskellige Generaler for Fastaval, og de har alle haft deres egne visioner og ønsker med kongressen.

Fastaval ønsker med dette magasin at fejre 25 års jubilæum. Håbet er, at det vil give dig endnu mere lyst til at være med til at forme Fastaval de næste 25 år, når du kan se, hvordan vi er kommet til der, hvor vi er i dag.

Fastaval er kun noget i kraft af alle de frivillige, der lægger deres tid og visioner i kongressen.

Velkommen til Fastaval 2011.