



## Scenariemoden

Er der mon nye trends at spore i årets scenarier? Thomas Munkholt Sørensen er Otto-dommer og han kommer med sin personlige beskrivelse af årets scenarier på godt og ondt.

Side 2



## Konceptavisen

De fire midterste sider af hvert nummer af avisen indeholder koncept-relevant materiale. Søren Bengtsen byder velkommen og forklarer hvad det hele går ud på.

Side 5



VELKOMMEN: Årets generaler håber alle deltagere får en helt fantastisk Fastaval i år

# Så går det løs

Af Sally Khallash og Peter Bengtsen - generaler for Fastaval 2003

Så oprinder dagen. Efter måneders forventningsfuld længsel og spænding efter atter at spille rollespil, gense gamle venner og leve sig ind i den specielle con-stemning hele påsken, er det nu langt om længe blevet tid til fem (hellige) dage i rollespillets tegn.

Velkommen til en Fastaval du kender (hvis du har deltaget før.), hvor du kan spille rollespil i syv blokke i træk, hvis du

vil (og der er plads). Du kan stadig opleve con-stemning så det rykker, møde nye spændende mennesker, drikke øl i baren, finde morgengrimme arrangører der kan besvare spørgsmål, købe superbillige spil og bøger i butikernes stande, genkende utrættelige Dirt Busters suse omkring dig, opleve otto-ræset, heftige diskussioner og løbe ind i mærkeligt udklædte deltagere. Og meget mere selvfølgelig, som du kender det.

Også velkommen til en Fastaval som er lidt anderledes. Hvis

du går lidt på opdagelse – på skolerne, i aktiviteterne, i lokalerne, i avisen, i programmet og i fællesområdet – støder du ind i mere eller mindre sære ting, som du nok ikke har oplevet på Fastaval før. Det skal ikke remses op her. Find det selv! Vi håber, at du bruger dagene (og nætterne) på dét, du synes er spændende. Der burde være noget for enhver smag. Det vigtigste for os er, at du får den fedeste oplevelse at tage med hjem i rygsækken.

Et hjerteligt velkommen på vegne af arrangørgruppen!

## Gode scenarier i år

Morten Juul er ikke Otto-dommer i år, men han har læst alle scenarierne alligevel, da han vil skrive om dem her i avisen løbende efter at de er blevet spillet. Han kan dog allerede nu afsløre at det ser rigtig godt ud for den generelle kvalitet af scenarierne.

Læs også om hvordan Ottoerne egentlig finder frem til deres vindere og hvordan det hele egentlig hænger sammen i det store pingvin-ræs.

Side 4

## Virkelige nørder

Da Lars Konzack hørte om årets koncept, syntes han det i stedet burde hedde *Nørd i virkeligheden*. Læs hvad han mener med det og hør om hans bud på hvordan vores fremtid som rollespillere ser ud.

Side 7

## Fastaval-kryds og tværs

Sprognørdene Mette Finderup har fremtryllet en meget underholdende kryds og tværs med Fastaval-relaterede spørgsmål.

Side 10

# Den røde tråd

## - om mode og trends i årets Otto-felt

Af Thomas Munkholt  
Sørensen, Otto-dommer

Enogtyve scenarier er kommet juryen i hænde i år\* i år, i alle farver og former. Så, hvad mon den er, den røde tråd? Man må for fa'en ku' vinde no'et ...

### Hov, hvor er mit dungeonkort?!

"Det er synd for D12."  
- Darling er Død

Orker er *so 80's*, og det nærmeste vi kommer en hule, er nok i *Lømler*, selvom *Landlov* og *Penge, Magt og Vandpistoler* også har underjordiske sekvenser, og *Sankt Hansen* decideret reklamerer med et dungeon crawl.

*Skyggespil* er det eneste regulære fantasy-scenarie, men så er der til gengæld også både magiske dingenoter, onde troldmænd og monstre.

I det hele taget er der ikke kommet den store respons på udmeldingen om, at man også gerne ville se nogle systemscenarier. Udover *Skyggespil* (Warhammer Fantasy Role-Play), er der kun *Tempo* og *Ragnarok* (begge Fusion), og så måske med lidt god vilje *Alle Børn til Jerusalem* (Storyteller Dark Ages).

Her og der sniger sig dog alligevel en nostalgisk terning ind: *Penge, Magt og Vandpistoler* benytter sig af noget, der ligner Basic, medens *Darling er Død* leveres med 12-sidet.

### Mainstream-eksperimenter

"Får Otto kulturstøtte?" - Kød

På det eksperimentelle plan er årets mest ekstreme kandidater helt klart *Fremtiden er Nu!* og *Sporstifte*.

Det "futuristiske scenarie" lader sig næsten ikke beskrive, da selve den overraskende form er en del af fornøjelsen, medens forfatteren bag *Sporstifte* har præsenteret sin idé mere udførligt på [rpgforum.dk](http://rpgforum.dk), end jeg kan gøre det her.

Men derudover er det faktisk de fleste scenarier, der benytter sig af specielle kneb i historiens tjeneste - gårdsdagens eksperimenter er blevet mainstream. Bipersonscenarie? Been there. Fortællesekvens? Done that. Live-elementer? Wearing the t-shirt. I den mere traditionelle ende befinder sig titler som *Skyggespil* og *Sankt Hansen*.

### Iscenesættelse og fortælling

"Det er dumt at skrive 100 sider når een er nok!" - *Fremtiden er Nu!*

Kan man snakke om et mønster, så er det forfatterens trang til at sætte scenen og guide spillerne gennem scenariet. *Kød* og *Drømmen om en Konge i Gult* fører decideret rollespillet over i en film-/teaterverden.

*Det Glade Land*, *Fremtiden er Nu!* og *Sønner & Døtre* har alle en meget tilrettelagt struktur, hvor scenerne nærmest fremstår som regi-bemærkninger (og de bruger skægt nok alle tre en afart af bipersonspil).

*Fortæl Mig*, *Lømler* og *Mænd af Ære* kendetegnes ved bærende fortælleelementer, medens teknikken bruges i mindre grad i *Sønner & Døtre* og *Det Glade Land*.

\*For fuldstændighedens skyld skal det siges, at *Cannonball Run*, *Opium* og *Erindringerne Manuskript* af forskellige årsager ikke deltager i Otto-konkurrencen.



SCENARIER: Der er stor forskel på udseendet af årets scenarier, men de ser generelt godt ud.

I *Ragnarok* eksperimenteres med to spilledere, hvoraf den ene koncentrerer sig om at agere skæbne, så både ydre action og indre konflikt kan tilgodeses.

### Helle for at være de gode!

“Fortæl hvordan du har det med at pigen rører ved Kims tissemand.” - Lømler

En bizar trend er brugen af billig børnearbejdskraft, som man ser det i *Alle Børn til Jerusalem*, *Lømler*, *Penge Magt* og *Vandpistoler* og *Prinsen*.

Man kan selvfølgelig også vælge skurkerollen i *Mænd af Ære* eller *Ragnarok*; medens *Det Glade Land* og *Sønner og Døtre* giver én mulighed for at overveje, hvem der egentlig er de gode og onde, om nogen; *Darling er Død* dækker begge baser; og i *Sankt Hansen* og *Diagnose* er alle bare kugleskøre.

Overnaturlige kræfter finder man i *Fortæl Mig*, *Prinsen*, og muligvis i *Darling er Død*, hvis man kigger sig lidt om. Men ellers er det helt almindelige mennesker, der dominerer scenen - måske tydeligst eksemplificeret i *Proaktiv*.

De fleste scenarier stiller med 5 eller 6 karakterer, dog har *Ragnarok* hele otte, medens *Fremtiden er Nu!* og *Spor-skifte* stiller med et utal.

Flere scenarier leger med at lade spilleren selv danne sig et indtryk af karakteren - *Lømler*, *Prinsen*, *Mænd af Ære*, *Drømmen om en Konge i Gult*, og i nogen grad også *Fortæl Mig*.

### Genrer og stilarter

“En lille baby kan være roden til alt ondt.” - *Ragnarok*

Genremæssigt er det svært at spotte en klar tendens. *Alle Børn til Jerusalem* er rendyrket horror, medens *Landlov*,

*Lømler*, *Skyggespil* m.fl. indeholder elementer fra genren. Der er ikke meget humor i år - men den ene svale, *Sankt Hansen*, kan så til gengæld kaldes guddommelig.

Vanviddet flourer i *Diagnose*, *Landlov*, *Sankt Hansen* og på sin egen skræmmende facon i *Mænd af Ære*. Udover et enkelt fantasy-scenarie, har vi i år *Fortæl Mig* og *Prinsen*, der indirekte gør sig i det eventyrlige.

Der introduceres også helt nye genrer - *Proaktiv* kan vel nærmest betegnes som et livsstils-scenarie; *Prinsen*, et Popstars-scenarie; eller *Svanevang*, et kniplingescenarie.

De fleste historier foregår i en slags nutid, men der er mange fine historiske miljøer, såsom i *Svanevang* (1864), *Landlov* (mellemligstid), *Mænd af Ære* (New York i 50'erne) og *Drømmen om en Konge i Gult* (Cubakrisen).

### Afslutningsvis

“10.05 - Colaen har nu fundet vej ned gennem Freddys korpus” - *Sankt Hansen*

Der er tog med i *Svanevang*, *Sporskifte*, *Fremtiden er Nu!*, *Penge, Magt og Vandpistoler* og *Fortæl Mig*, hvilket ligner et fænomen, men jeg er ikke sikker på, at det betyder noget.

Til gengæld er det tydeligt, at forfatterne vil noget - de har noget på hjerte og en idé om, hvordan de skal få det fortalt.

Som førstegangsdommer er jeg imponeret over bredden - det er svært ikke at have lidt optur over scenariernes forskellig-artethed, lysten til at eksperimentere og det store arbejde der er lagt deri.

Hm, mangfoldigheden er faktisk meget mere interessant end lighedspunkterne.

# Stille opstart

Af HC Molbech

Siden 1999 har jeg været med til at starte Fastaval op om mandagen. Det er her vi normalt får adgang til skolen om morgenen og hvor en bunke mennesker strømmer til og går i gang med en hel masse ting, det er umuligt at få et overblik over.

Eller rettere, sådan plejer det at være. De forskellige års koncepter har krævet en hel del oppyntning, så fællesarealer og skolegårde har været et mylder af mennesker med hamre, spraydåser, plastik, kæmpe stofruller og alt muligt mærkeligt til oppyntningen.

I år havde jeg den bizarre oplevelse at komme op på skolen mandag aften og ikke kunne komme ind. Jeg var taget hjem for at spise og arbejde på avisen, men da jeg vendte tilbage var dørene låst og skolen virkede totalt øde. Jeg fik næste

dag fortalt at Morten og Fenja fra infoen havde været der, men de hørte åbenbart ikke min banken.

Dette lyder måske ikke som en særlig underlig oplevelse, men det var det for mig. Jeg har tidligere brugt mandag aften i Fastaval-ugen på at lave søjler, slå søm i bordplader, hænge stof op, spraymale plastik og meget mere sammen med en masse andre mennesker. I år flød der ikke engang med alskens ragelse i fællesområderne som der plejer.

Årets koncept har med andre ord ikke krævet det helt vilde af oppyntningen, så lidt at der stort set ikke foregik noget på skolen om mandagen. Først tirsdag kom der gang i den, så det må siges at have været en meget stille opstart i år. Det må vel tolkes som et godt tegn at der er så meget styr på det at mandags-panikken udeblev.



OPPYNTNING: Plakater blev hængt op overalt om tirsdagen

# En god scenariehøst

Af Morten Juul

Som tidligere Otto-overdommer er det i år en mærkelig oplevelse ikke at sidde med ved bordet, når de gyldne pingviner skal deles ud. Helt ude af føling med årets scenarier er jeg dog ikke. Som scenarieanmelder for avisen har jeg nemlig haft fingrene i dem alle.

Og der er mange interessante scenarier at skrive hjem om. Faktisk er dette år første gang, der

ikke er nogle direkte kiksede scenarier på programmet. Der er selvfølgelig nogle, jeg synes mindre om end andre, men der er ingen, der falder helt i gennem.

På den anden side er der heller intet scenarie, der skiller sig afgørende ud i toppen. Der er flere særdeles gode scenarier i år - flere end der plejer - men der er ingen, der træder frem som den store favorit. Noget, der gør det sværere for Otto-dommerne at

finde en vinder, men det er jo et luksusproblem. Det vigtigste er at der i år er lagt op til mange gode spiloplevelser.

Man kunne måske foranlediges til at sige, at de mange gode scenarier skyldes de mange etablerede forfattere, der er på programmet i år. Og jo, de fleste af dem har da også leveret varen. Men det interessante i den sammenhæng er, at det har både de mere rutinerede forfattere og dem, som har holdt skrivepause

i flere år, så sandelig også gjort.

Det har som sagt været svært at udpege nogen vinderfavoritter, og som sådan er jeg glad for ikke at skal igennem den maraton-forhandling, som komiteen ganske givet skal igennem i år. Omvendt set skal det da ikke forhindre mig i grundigt at granske over scenariernes respektive kvaliteter og komme med mit bud på årets vindere i denne avis' søndagsudgave.

## Sådan uddeles pingvinerne

Af Morten Juul

Ottoerne uddeles før Fastaval - formentlig. Mere om det og andre facts i denne oversigt over prisuddelingen.

### 1. februar:

Scenariedeadline. Her afleverer de første forfattere deres scenarier, som derefter sendes til dommerne.

### Februar - april:

De fleste forfattere har et afslappet forhold til føromtalt deadline, og scenarierne dumper derfor løbende ind. Efterhånden som dommerne læser scenarierne, udveksler de noter indbyrdes for at få en fornemmelse af, hvor enige de er.

### Dag 0 eller dagen før:

Komiteen samles over en middag med rødvin og snakker alle kategorier igennem for til sidst at blive enige om en vinder i hver plus eventuelt en reserve-vinder. Der er en lang tradition for, at det er konsensusforhandlinger, det vil sige, at diskussionerne fortsætter, indtil alle er enige om en vinder - der stemmes ikke.

### Fastaval:

Spillederne giver scenarierne karakterer i de forskellige Otto-kategorier. Disse karakterer samt komiteens gennemsnitskarakter danner grundlag for nomineringerne - altså hvilke fem scenarier, der kan vinde den enkelte Otto.

### Søndag dag:

Afsluttende Otto-møde. Her mødes dommerne for at se, om deres vindscenarier også er nomineret - er et vindscenarie ikke nomineret, må dommerne ty til deres reserve-vinder.

På det afsluttende møde er det desuden muligt for dommerne endnu engang at diskutere vindscenarierne, hvis en eller flere af dommerne har skiftet mening og vil prøve at opnå enighed i komiteen om at lade et andet nomineret scenarie vinde.

### Søndag aften:

I løbet af banketten bliver vinderne afsløret og kommer på scenen, hvor de får overrakt den gyldne pingvin til en velfortjent hyldelse.



AFHOPPER: Morten Juul rapporterer nu for avisen

## Otto-facts

Af Morten Juul

Ottoerne (på nær publikumsprisen) uddeles på baggrund af det skriftlige materiale alene. Der ses altså ikke på, hvordan scenariet klarer sig på Fastaval.

Otto-kategorierne er: Bedste effekter, bedste redigering, bedste bipersoner, bedste spilpersoner, bedste scenarie og juryens specialpris. Derudover uddeles en publikumspris baseret på spillernes karakterer til scenarierne.

Otto-dommerne er i år: Sanne Harder (overdommer), Brian Rasmussen, Thomas Munkholt, Palle Schmidt.

Sidste gang dommernes favorit i en af kategorierne ikke blev nomineret var i 1996. Siden har dommere og spilledere vist sig at være enige - heldigvis.

Sidste gang dommerne skiftede mening under mødet umiddelbart før banketten, var i 2002. Her valgte dommerne et andet scenarie som vinder i en af kategorierne.

Lars Andresen er den person, der har vundet flest Ottoer (10 stk.) - i år har han skrevet scenariet Proaktiv. Næstflest er tilfaldet Palle Schmidt, der i år er dommer - og dermed ikke kan vinde, hvis han havde haft et scenarie med.

# Konceptet taler: Velkommen!

Af Søren Bengtsen

## Hvad er konceptavisen?

Først og fremmest vil jeg gerne sige velkommen til dette års konceptavis, så velkommen! Vi har i år valgt at lave en konceptavis, som er en del af den almindelige avis, men som adskiller sig på den måde, at den udelukkende omhandler konceptet.

Dette kan være som artikler om konceptrelevante emner såsom; rollespillets brug i undervisning, rollespillerens kvaliteter, fantasiens fredning mm. Men også anmeldelser af de forskellige konceptaktiviteter, interviews med afholderne af disse, og sjove klummer og tegninger vil vi kunne byde på.

Så hold dig orienteret og køb avisen hver dag, som indeholder konceptavisen.

Der er ingen fast defineret radaktionel tråd som konceptavisen følger, da vi forsøger at få en så bred vinkel på konceptet som muligt, hvorfor vi har en bred gruppe af journalister og artikelskribenter, som dækker det meste af spektret ind.

Så husk at konceptet er for alle, og vi har også brug for din mening omkring det. For konceptet er kun noget, så længe du som *deltager* er en del af det.

## En naturlig udvikling? - og hvad skal vi med den?

Men hvorfor netop dette koncept i år, kunne man spørge sig selv? Konceptet er ikke pludseligt poppet ud af den blå luft, det har været lang tid undervejs. Meget af det som konceptet byder på i år har også før, i andre afskygninger, været oppe og snuse til overfladen på kongresser rundt om i landet.

Det som er det nye i år er, at konceptet 'rollespilleren og samfundet' ikke blot er en del af et andet tema eller koncept, men selv er blevet et koncept.

Dette kommer af mange menneskers mere og mere intense overvejelser omkring nogle af de spørgsmål, som konceptet i år stiller til den enkelte deltager:

Hvorfor spiller du rollespil? Er du anderledes? Hvad kendetegner den gode rollespilsoplevelse? Hvad er den ideelle rolle? Kan rollespil bruges til noget uden for miljøet? Kan rollespil slå ihjel? Hvornår er rollespil spild af tid? Er der penge i det?

Derfor har vi taget handsken op og forsøgt at skabe de mest inspirerende og konstruktive

rammer for videre og dybere diskussion og "legen med tanken" omkring disse emner.

På denne måde håber vi, at diskussionen kan nå til nye indsigter og afprøve nye veje ud fra et dynamisk forum, som kun findes i større forsamlinger af ligesindede. Her er det, at forumområdet og avisen kommer ind som arena for debat.

En anden vigtig del af konceptet er suppleringen til spørgsmålene, nemlig rollespillet selv. Vi har alle vores forskellige måder at nyde rollespil på, og konceptet forsøger lige så meget at værne om klassiske sider af spiloplevelsen som de nye mere eksperimenterende former, hvorved vi har forsøgt at tilbyde så mange forskellige typer af scenarier, workshops og seminarer som muligt.

Konceptet skal både overvejes og reflekteres over, men det skal sandelig også spilles, opleves og brydes i nye retninger. For det er trods alt selve spiloplevelserne og nye afprøvnings af sådanne, som altid vil bane vejen for andre tilgange til rollespillet. Konceptet er ikke kun refleksion over rollespillet, det er også *rollespillet*.

Der er sket meget siden Fastaval rullede ind over landet for mange år siden, og rollespillet har ændret sig meget siden da, eller har det? Nogle ting er ændret, nye teknikker er blevet afprøvet med succes - andre med knap så megen succes.

Er det eksperimentelle rollespil ved at spænde ben for sig selv? Hvor blev systemrollespillet af? Er vi dikteret af en 'mode-



KONCEPT: Hovedpersonerne i årets koncept og opplytning siger velkommen på Fastaval

mentalitet' indenfor rollespilmiljøet? Hvorfor er der så stor forskel på den måde man spiller rollespil på rundt om i de forskellige egne af landet?

Men der er også nogle ting som ikke har ændret sig så meget. Vi er stadig fælles om glæden ved rollespillet på den ene eller anden måde, så selv om rollespillet har fået flere facetter er der nogle grundlæggende træk ved rollespillet og rollespilleren, som stadig er det samme.

Vi har heldigvis stadig et fælles sprog, hvorigennem vi kan beskrive glæden ved en rollespilsoplevelse; ved at have nedkæmpet den store modstander imod alle odds, ved at have opdaget dybere lag i sin karakter eller scenariet, ved at have været så dejlig tæt på sig selv, sin fantasi og sine følelser og andres fantasi og følelser.

Så når vi kigger os selv ind i øjnene i det store konceptspejl, har vi så gennemgået en dannelsesrejse gennem rollespillets udvikling? Er vi blevet bedre til at spille rollespil? Og er de "dannede" rollespillere lige så

tætte på den oprindelige glæde ved rollespillet som de "udannede"? Giver det overhovedet mening at tale om dannelse indefor rollespil, som i største grad handler om en fantastisk fantasi, der slet ikke har noget med dannelse at gøre?

### Fastaval er selve konceptet - Spejlet!

Man kan sige om årets koncept, at det ingenting er fra starten af og alting, når kongressen er færdig. Selvfølgelig betyder forberedelserne og afholdelsen af de mange planlagte aktiviteter meget for konceptets indhold, dette skal der ikke stilles tvivl om. Alligevel er det allervigtigste ved konceptet på Fastaval i år netop *dig!*

Du som Fastavaldeltager har den suveræne mulighed for at påvirke konceptet og forme det til at blive, som du gerne vil have det. Du kan deltage aktivt eller passivt i konceptet, automatisk kommer du til at præge konceptet på din helt egen måde, du bliver en del af det, og det udvikler sig fordi du er her på kongressen.

En af de vigtigste budskaber ved konceptet er, at det ikke er lavet færdigt på forhånd, og at vi ikke har udtænkt en holdning til 'rollespilleren og samfundet', som vi vil trække ned over hovedet på dig. Det modsatte er tilfældet. *Du* skal fortælle *os*, hvem rollespilleren er, og hvilke(t) samfund han er en del af!

Den største procentdel af konceptet er netop "*unknown territory*" indtil du begiver dig ind i det og viser os, hvad der gemmer sig her. Det er ikke Fastaval som skal belære dig om, hvad rollespilleren er for en størrelse, det er derimod *dig*, som skal vise kongressen, hvordan *du* bruger rollespillet og hvad det helt præcis betyder for dig. Konceptet er ikke så meget en halvtom æske, som det er en *spejlsal*, hvor dit spejlbillede viser, hvad spejlene kan og hvad de ikke kan. Men uden dig - ingen billeder overhovedet.

Det som er specielt for konceptet i år er selve fremmelsen af og fokuset på den nærhed og interesse omkring rollespillet som fælles lidenskab og subkultur, der udfolder sig i

konceptets aktiviteter og forum; forumet som er hele og selve Fastaval 2003.

Engang imellem trænger man til at søge op mod overfladen for lige at orientere sig omkring, hvor man er, hvor man er på vej hen, bevæger man sig i den rigtige retning? Men måske lige så vigtigt; er sådanne overvejelser overhovedet nødvendige og relevante for rollespillet?

Dette er netop det befriende ved konceptet, vi behøver ikke synes det samme eller se på tingene på samme måde. Vi behøver ikke engang være enige om, om konceptet er godt, sjovt eller måske ingen af delene, men det vigtigste er, at lige gyldigt, hvad vi synes om konceptet, så vil den måde vi er aktive eller passive i forhold til det stadig være en del af konceptet og med til at forme det, så vi efter kongressen kan se, hvad konceptet egentlig i sin inderste kerne har været.

Var det virkelig et spejl eller var det en halvtom æske? Og hvem er rollespilleren egentlig... hvem er *du*?



#### SPEJLET:

*Søren Bengtsen tager sig et kig i spejlet. Måske er der en mening med det hele.*

*Søren sidder i bunkeren (den hovedkoordinerende gruppe bag Fastaval) og har sammen med især Sally Khallash, Mikkel Bækgaard og Peter Bengtsen stået for tankerne bag årets koncept på Fastaval.*

# Nørden i virkeligheden

Af Lars Konzack

Da jeg hørte årets Fastaval-tema *Rollespilleren og Samfundet*, var jeg ved at falde ned af stolen. Det lød som et politisk korrekt slogan, en midaldrende yuppie fra et reklamebureau havde fundet på i samarbejde med en gammel studenteroprører.

Yuppien havde fået det til at lyde som om, rollespilleren mest var interesseret i sin egen navle, mens studenteroprøreren insisterede på, at vedkommende burde være samfundsrelevant.

Hvis jeg skulle vælge en titel blev det i stedet *Nørderne i Virkeligheden*. Dels drejer det sig om, hvordan nørder som os forholder sig til virkeligheden og omvendt, dels hvordan nørderne virkelig er – altså finde frem til sandheden om nørden.

Studenteroprøreren forstår vi som en, der viger sig af at være ung, anti-autoritær og traditionsbryder. Dette er dog blot et skalkeskjul for, at han reelt set byder på falsk ungdommelighed, taktløshed og grov hæmningsløshed.

På samme måde kan vi begribe yuppien, som i sit selv billede er ambitiøs, cool og iværksætter. Her dækkes over yuppies griskhed, forfængelighed og stortalenhed.

Men hvad med os selv? Almindeligvis er nørden blevet præsenteret som geskæftig, ironisk og kejtet. Spørgsmålet er hvilke dyder, der ligger gemt bag denne negative karakteristisk.

I det følgende vil jeg argumentere for, at nørden er dedikeret, intelligent og excentrisk.

Nørden er dedikeret. Det betyder, at han går op i sin interesse fuldt koncentreret og er villig til at fordybe sig i emnet. Det gælder, hvad enten denne interesse er rollespil, computerspil, film eller bøger.

Kulturelle og humanistiske fag interesserer nørden, men han tør også give sig grundigt i kast med tekniske samt natur- og samfundsvidenskabelige fag.

Fordybelse i en interesse kræver intelligens, hvilket ligeledes er nørdens kendetegn. Når nørden kaster sin lidenskab på et givet felt, får han brug for sin rådsnare begavelse til at sortere i information og nytænke ideer.

Ofte opfatter nørden sammenhænge andre overser, fordi han evner at gennemtænke problemstillingen omhyggeligt. På grund af sin overlegne intelli-

gens har nørden gerne en veludviklet fantasi og sans for humor, der let går hen over hovedet på andre.

Endelig er nørden excentriker. Dette betyder, at nørden er en enspænder, der har modet til at gå sine egne veje – også selvom det går imod modestrømningerne. Han er ikke bange for at være alene med sin interesse, men opsøger gerne



"DATING OK - INDTAST PROFIL: KEANU REEVES - LOOKAlike M. FUNKY STIL OG SERIØS SIX-PACK, SØGER SIN BUFFY. SES VI?"

BORDROLLESPILLERE HAR OFTE EN GOD FANTASI OG INDLEVELSESEVNE

substantielle interessefællesskaber, hvor det er muligt at videreudvikle tanker i et tæt samspil. Vigtigst er det, at der opnås et kritisk dybdeborende indblik i emnet og en forpligtende udveksling af ideer.

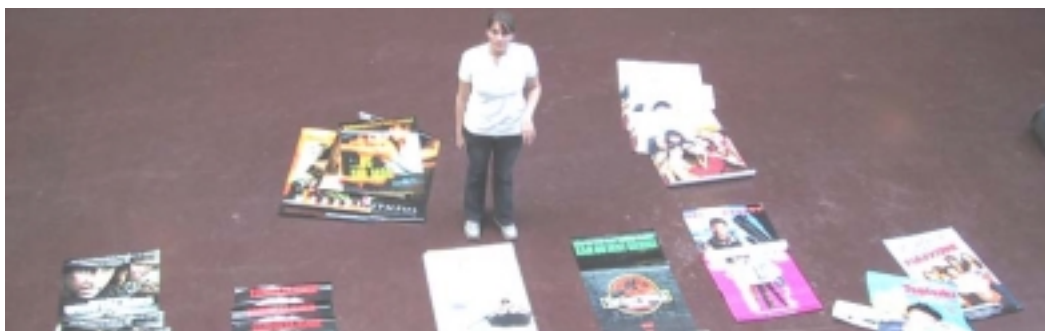
Det er de kvaliteter, som nørden kan tilbyde. I videnssamfundet er disse kvaliteter essentielle, og derfor møder der nørden en lys fremtid. Om ti år går de gamle studenteroprørere nemlig på pension nogenlunde sam-

tidig. Nørderne er de oplagte kandidater til at overtage deres stillinger, da de besidder kundskaber og dygtighed til at fungere indenfor det offentlige som vidensarbejdere.

Dette beskæftigelsesområde består hovedsageligt i holdningsbearbejdende opgaver såsom uddannelse og oplysning. Derfor bør vi tage op til overvejelse, hvilke standpunkter vi fremover ønsker at sætte på dagsordenen.

Vi skal ikke blot blive hægtet på en vogn efter gamle studenteroprørere og midaldrende yuppies.

Følgeligt bliver det af allerstørste vigtighed, at vi gennemtænker vores ståsted indgående, så vi også kan være ansvarlige medspillere i virkelighedens verden på vore egne præmisser.



VISUALISERING: Dejlige Joan i gang med at sortere plakater til oppyntningen

## Om stemningen på Fastaval 2003

Af Søren Bengtzen

I skrivende stund er du sikkert allerede gået op ad den smukke "røde" Fastaval-løber med faklerne langs siden, har hørt de blide engletoner og set de store smil som har budt dig velkommen, fået det varme håndtryk af vores velkomstgruppe og duftet den velkendte duft af påske, frihed, forventningsfuldhed, fantasiens ubetrådte stier – Fastaval!

Det er sikkert gået op for de fleste, at vi har et lidt usædvanligt koncept i år – "Rollespilleren og Samfundet", som er svært at udsmykke konkret efter og som ikke i sig selv har noget egentligt materielt udtryk.

Derfor har vi valgt at skabe nogle behagelige rammer i form af de afslappede og ind-

bydende sofagrupper, du kan se i fællesområdet. Vi har forsøgt at skabe et fællesområde, der inviterer dig ind i din egen fantasi med mulighed for både dyrkelse af rollespillet og en eftertanke omkring det.

Her er butikker, foreninger, venlige arrangører, initiativrige og kreative deltagere, som alt sammen skaber rammerne for et fællesområde, man får lyst til at opholde sig i.

Rundt omkring på skolen vil du se forskellige plakater hængt op i håb om en visualisering af forskellige (arke)typer og situationer, som du måske kender fra din egen fantasi i form af en rollespilsoplevelse du har haft.

Også tegninger og tegneserier er hængt op for at illustrere det, som kan forbindes med rolle-

spil og Fastaval. Det er svært at sætte billeder på fantasien, men vi har gjort et forsøg og håber også, du vil give dit helt eget, unikke bidrag med.

På første sal finder du caféen. Her er en mulighed for at træde et skridt tilbage fra den pulserende con-stemning og tage sig en komfortabel pause i hyggelige omgivelser med afslappende musik og flotte malerier og tegninger.

I caféen kan du få en mere lukrativ behandling og nyde lidt mere luksuriøs mad og drikke; kager og fin spiritus.

Vi håber stemningen på Fastaval 2003 vil sætte positive spor i din erindring – og din fantasi.

### Aktiviteter i dag

I forbindelse med Dag 0 afholder Max Møller, Frederik Berg Olsen og en række andre coaches en skriveworkshop hvor deltagerne bliver vejledt i at skrive scenarier. Og de skal rent faktisk også skrive et scenarie, der skal spilles og bedømmes i løbet af Fastaval.

Lyder det som noget for dig, så er det klokken 19:00 i Dag 0-arrangementet du skal melde dig hos Max.

### Aktiviteter i morgen

Klokken 16:00 og cirka 2 timer frem står Lars Andresen bag en workshop, der blandt andet stiller følgende spørgsmål:

Hvordan kan dansk rollespil bruges i medierne? Hvad tror medierne, rollespil er? Hvordan når jeg som rollespiller ud til medierne?

Du får altså her både en masse at vide om mediernes håndtering af rollespil, samt nogle helt konkrete ting som opskriften på en god pressemeddelelse.

Klokken 19:30 er det tid til at få en god diskussion med Adam Bindslev, der står bag et foredrag og en debat om spilforeningerne i Danmark.

Adam stiller spørgsmålsom: Hvad sker der med rollespilsforeningerne i Danmark? Er der medlemsflugt? Hvor flygter medlemmerne hen? Og hvad er fremtiden for foreningerne?

### Dag 0-aktiviteter

Udover skriveworkshoppen er der i dag er der en hel masse spændende aktiviteter på programmet. Dag 0 har et helt særskilt program, som du vil kunne finde ud af mere om i detaljer under selve arrangementet.



# Overvågning og straf

Af Peter Bengtsen

Det lyder grumt, og det kan det rent faktisk også blive. Fastaval risikerer store bøder, hvis overnatningspladser og brandveje misbruges. Derfor en kort forklaring om armbånd, overnatning og brandvagter.

Ved din ankomst på Fastaval hvor du blev budt velkommen og fik din entre-seddel, fik du også et armbånd og en kort forklaring på hvilket sove-område, det svarer til. Skal du ikke overnatte, har du naturligvis fået et ikke-overnatningsarmbånd. På Katrinebjergskolen (overnatningsskolen) er du blevet anvist plads af – eller har sikkert blot bemærket – brandvagten derovre.

Hvorfor al den kontrol, tænker du sikkert?

## Brandvæsen og bøder

Forklaringen er ligetil. Hvert lokale har en bestemt overnatningskapacitet. I hver gymnastiksal på overnatningsskolen må der for eksempel maksimalt

sove 50 personer. Klasseværelserne og hallen har en anden kapacitet. Det har brandvæsenet bestemt, så sikkerheden er i orden hvis der imod al forventning skulle opstå brand.

Når brandvæsenet besøger Fastaval i løbet af påsken, kontrollerer de, om flere end tilladt sover i overnatningsområderne (og ligeledes om der er flere mennesker i bar-området end der er tilladt). Sover der blot en enkelt eller to flere de forskellige steder end der må, skal Fastaval betale.

Bøden kan være et større eller mindre fem-cifret beløb, og det har vi slet ikke råd til. Desuden har vi heller ikke lyst til at få at vide, at vi ikke passer godt nok på vores deltagere. Så selvfølgelig skal overnatningsreglerne følges.

## Armbånd og den rigtige sovepose

Vi håber selvfølgelig, at alle bliver sovende, hvor de har fået anvist plads. Men siden brandvæsenet kontrollerer Fastaval, er



HAMMEREN FALDER: Peter taler dunder til folket

vi nødt til at have en vis kontrol på overnatningsfaciliteterne. Derfor har vi lavet præcist det antal armbånd til hvert overnatningsområde, som må sove derinde. Oplever du derfor vores brandvagter spørge om de må se dit armbånd, håber vi at du har forståelse for at det er den eneste måde, der kan give os et overblik over overnatningerne.

Vores brandvagter (dag- og nattevagter) er vågne i alle Fastavals 108 timer på begge skoler. Sker der et uheld, er der derfor altid én, du kan henvende dig til. Fastaval har aldrig før oplevet brand, eller bare noget der ligner, og det regner vi naturligvis heller ikke med i år. Alligevel sørger vi for, at sikkerheden er i orden. Som vi også håber, at du vil være med til.

# Spekulationer over en Æresotto

Af Max Møller

Fakta først: Overdommer er sidste års vinder Morten Juul, som har samlet et panel bestående af: Sebastian Flamant, Thomas Jakobsen, Mette Finderup og Jesper Sandal.

De gode bud fra bund til top, for nu at trække spændingen ud: En bunke navne vil komme på tale uden for alvor at komme tæt på: Jacob Jaskov, Jakob Bavnhøj, Jan Madsen, Eidolon, Xenoglossia, Lars Kroll, HP Hartsteen, folkene bag Forum, Fusion og HC Molbech.

Og så når vi top 6: Knudepunkt - Lajv har stadig ikke fået noget (øh...ja), og politisk korrekt skal der være en kandidat med i toppen. Men med Jesper Sandal i komiteen? Næppe.

Søren Høper/Klaus Dhiin - et stærkt makkerpar, især Mortens forbindelser til Orkon taget i betragtning. Men det ville være for skummelt.

Sputnik Catering - som jo unægteligt er et godt initiativ, og samtidig har den tidligere kandidat Ernst inkluderet. Et ret godt bud.

RPGforum er jo selvfølgelig en stærk kandidat, ikke mindst i forummets brugeres øjne. Det sidste år er kandidaturet styrket i kraft af mange nye brugere, og RPGforum er blevet mere landsdækkende og mindre et Fastavalforum. Men de sædvanlige argumenter imod er stadig til stede: diskussionerne fører ingen vegne, det er en lille gruppe der dominerer diskussionerne osv.

Man kan forestille sig en delt æresotto mellem RPGforum og LiveForum. Jeg synes det giver mening - de betjener forskellige grupper på samme måde og

udgør tilsammen et meget centralt samlingspunkt for miljøet. Det synes jeg ville være en meget stærk kandidat.

Men jeg tror trods alt på - og jeg har sagt det her mange gange før uden at få ret... Ask Agger. At den er fortjent er hævet over enhver tvivl. Han har netop markeret sig stærkt i medierne igen, skaffet rollespil god omtale og rykket grænserne for, hvad rollespil kan på alle måder. Og så kommer han jo på Fastaval og holder foredrag...

Men det bliver et tæt løb.

# Den store, indspiste, svære og aldeles urimelige Fastaval-kryds-og-tværs

Af Mette Finderup

Princippet er enkelt: Løs kryds- og-tværsen. Kodeordet består af de 13 bogstaver, du finder i felterne med et lille nummer 1-13 i nederste højre hjørne. Skriv ordet på en seddel sammen med dit navn og aflever det hos avisen senest lørdag klokken 18:00.

Blandt de rigtige løsninger trækker vi lod om 2 spil Ringenes Herre Risk.

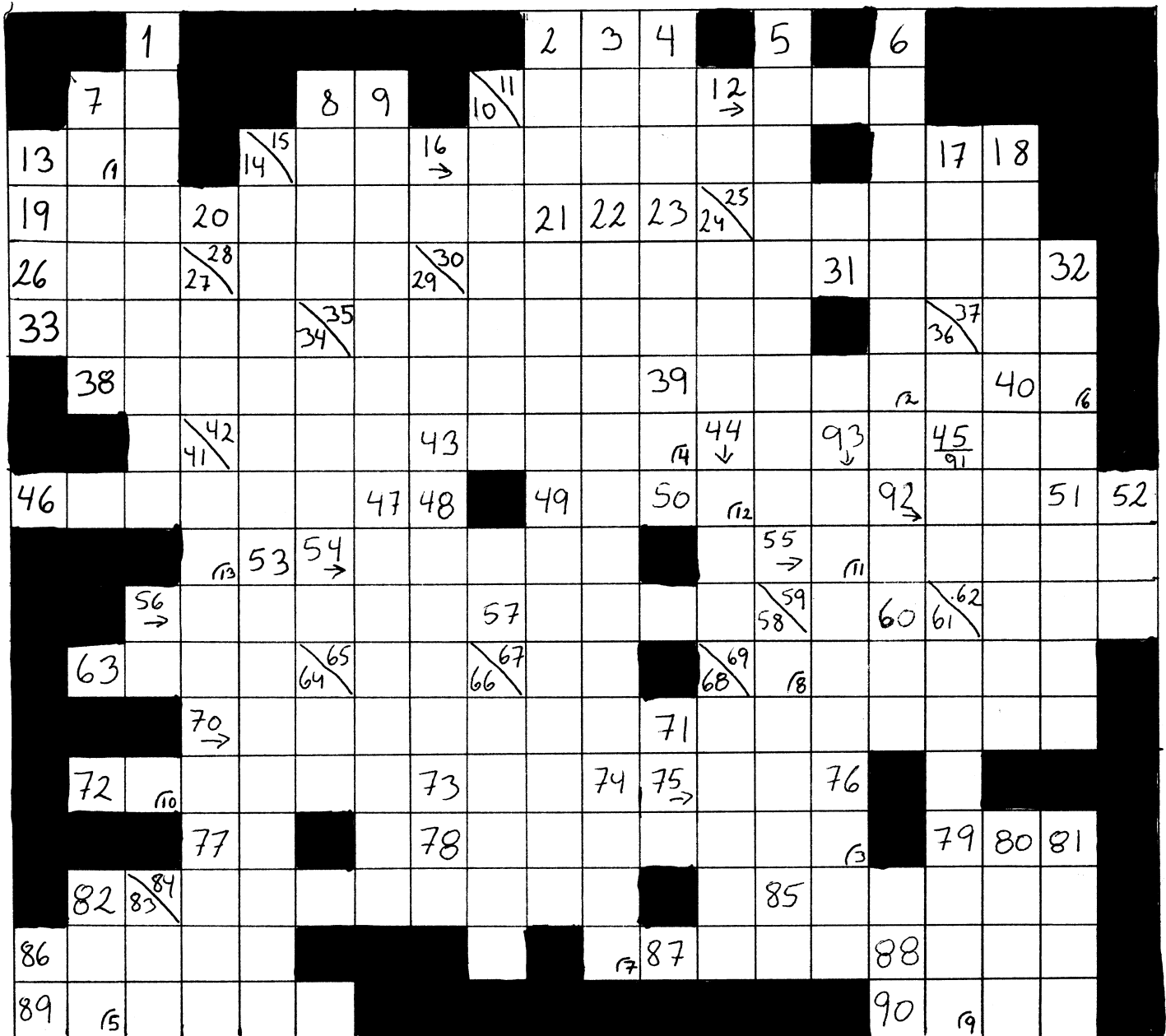
Det svære? Jo ... hvis du er rookie på Fastaval, bliver det nok ikke dit livs nemmeste krydsord ... men god fornøjelse.



- 1 Det det hele handler om i påsken
- 2 Noget magicspillere bruger
- 3 Det man siger, når nogen snyder i madkøen
- 4 Det man siger, når nogen spørger, om man vil have en øl i baren
- 5 Brætspil
- 6 Køkkenskriverne
- 7 Supermands kæreste
- 8 Arbejde for Fusions-detektiver
- 9 God at bruge, hvis man spiller Diplomacy
- 10 Tilstand man kommer i på Fastaval omkring fredag aften
- 11 Sådan en, der kommer og bortfører os alle sammen
- 12 Det hed Alex Uth en gang
- 13 En tone (som KUNNE være sunget af Fastaval-koret)
- 14 Dem der bestemmer
- 15 Lyd fra sovesalen
- 16 Det man gør i papskubber-brætspil
- 17 Dem er der ca. en tredjedel af på Fastaval. Her skal vi kun bruge den ene
- 18 Fastas Rige Onkler (der plejede at køre kiosken, til Fasta døde)
- 19 Det er i køkkenet på en dårlig dag
- 20 Det er i baren på en god dag
- 21 Arrangørerne sætter klistermærker under den
- 22 Den store fest
- 23 Grim bydemåde af lavvande

- 24 Besværligt, hvis man gør det i sovesalen og er blufærdig
- 25 Bruges i den slags kortspil, de spiller i „den rigtige verden“
- 26 Branche som mange rollespillere arbejder i
- 27 Talje (ikke sådan en på en pige)
- 28 Så længe varer Fastaval næsten
- 29 Træ, der ikke er sprunget ud i påsken
- 30 Stof, man yndede at komme i skolelofter for år tilbage
- 31 Når man ikke længere er kold og klam i baderummet
- 32 Hende er de fleste rollespillere fri for i påsken
- 33 Gammel historie
- 34 Stat fra Warhammer: At være klog
- 35 Det håber Søren Høper, at Fastaval bliver i år
- 36 Surrealistisk scenarie fra 1992
- 37 På den igen
- 38 Den der anden store rollespilkongres
- 39 Prinsesse-navn
- 40 De ER der!! Men ingen er helt sikre på, hvem de er ...
- 41 En kendt hobbit, der har mistet forbogstavet i sit navn
- 42 Svært at være på Fastavals sovesal
- 43 Tysk pigenavn (Tip: Sara Hald kender det)
- 44 Palle Schmidts foretrukne supermarked
- 45 Lever (nej ikke det ulækre indmads-noget. Udsagnsordet)
- 46 Ord for at charmere det andet køn
- 47 Tidspunktet man står op om lørdagen og egentlig skulle have spillet klokken 11
- 48 Det synes pedellen, skolen ligner efter Fastaval
- 49 Helvede på Fastaval
- 50 Kan du huske Palle Schmidts yndlingsvarehus fra nr. 44?
- 51 En lille, gnattet knægt med tykke briller, der spiller dungeon
- 52 Vigtig biperson i rollespillet ‘Viking’
- 53 En blomst, der gror meget langt væk fra Skovvangsskolen
- 54 Gud
- 55 Det har ting, når de ser gamle ud på den fede måde
- 56 Sproggruppe i det centrale Afrika
- 57 Ham den lille, fede, gyldne gips-fætter
- 58 Et brætspil for rigtige helte (spil det lørdag på Fastaval)
- 59 Det korteste ord i det danske sprog
- 60 De er ens og handler lidt om chokolade
- 61 Hr. Møller
- 62 Det er man, når man ikke drikker ud

- 63 Orkon har garanti for den slags
- 64 Endnu en tone (den anden i rækken)
- 65 Antal sider på en vampyr-terning
- 66 Konferencier ved banketten i 1992 (og mågen Kviks „far“)
- 67 Villes bror i nordisk mytologi
- 68 Hvad kan en terning?
- 69 Nogle synes, Fastaval-tv's humor var .....?
- 70 Scenarie fra Fastaval 2003
- 71 En af dem, der bortførte os alle sammen i nr. 11
- 72 Det skulle man tro, Info-Morten åd til sin cornflakes, men det er ulovligt på Fastaval
- 73 Initialer på Ymer-Søren
- 74 Omvendt alfabetisk
- 75 Det kommer man sjældent på Fastaval
- 76 Svagelig og træt og ussel
- 77 Figur-materiale
- 78 Scenarie fra Fastaval 2003
- 79 Det kunne Fastaval-koret godt finde på at synge
- 80 Bydeform af noget, du ikke må i klasselokalerne
- 81 Her begynder alle gode fantasy-kampagner!
- 82 Det stod Anders Skovse for i år
- 83 Skynd dig!
- 84 Landsdel, der har fostret berygtet scenarie-forfatter-bande
- 85 Rollespilsklubben i Års
- 86 Flaskevariant af bar-væske
- 87 Krikkit Gamblers maskot
- 88 Det var kiosken sidste år
- 89 Scenariested på nettet, det er svært at stave til
- 90 Grundlaget for mange store scenarier
- 91 Off Topic
- 92 Sportsnørdernes fest hvert fjerde år
- 93 Scenarie fra Fastaval 2003



# EL DEAD GRINGO BAR

El Dead Gringo siger: Årets tema i baren er TexMex. Derfor pusher vi sombreroer for en halvtredser og Tequila og Corona til cantinapriser. Gå efter overskæggene, ponchoerne og svedlugten når du skal kvikkes op, ses med de kendte og slå dig løs til langt ud på de små timer.

Hver aften har vi et spændende program, som bliver slået op nede i baren og som dagligt vil blive bragt her i avisen. Det bliver helt vildt, så du kan godt glæde dig til de fedeste og sjoveste oplevelser i El Dead Gringo Bar på Fastaval 2003.

## Onsdag

Baren er åben 21:00-04:00  
Alle andre dage 17:00-04:00

I want my MTV-night. Der bliver vist musikvideoer, spillet lidt lystig sang, råbt skældsord på spansk og drukket en masse fadøl. Jan oplyser at de ved hvad mariehøne hedder på spansk!

Måske kommer der en Gringo Surprise Event på et hemmeligt tidspunkt.

## Torsdag

Baren er åben 17:00-04:00

**19:30** er der Peter Pik og Thomas Tissemænd. Det er Spoken Word Performance. Det er deres eneste koncert i Europa denne sommer. Moderne erotisk lyrik tilsat akkompagnement. Man skal mindst være 15 år eller konfirmeret. Baren forbeholder sig ret til at bortvise folk, der virker anstødte eller psykisk påvirkede af showet.

**22:00** er der Pop Unplugged. Det er en Singer/Songwriterduo, der spiller kontemporære hits for alle. Duoen er konservatorieuddannet og den består af Thomas Tang på guitar og Kristine Thastum på vokal. Det

er deres eneste koncert i Europa denne sommer, bortset fra et enkelt bryllup.

**00:00** er der Gæstebartendersurprise med en meget kendt Fastaval-person. Kom og mød de kendte og hav en undskyldning for at snakke med dem.

**01:00** og fremefter er der Gringos Stars. Det er Open Mike Night, dvs. der står udstyr og scene fremme til folk, der gerne vil synge karaoke uden anlæg, opføre tryllekunst, fortælle om deres mormors 90 års fødselsdag, gøgle, stand uppe etc. Tilmelding i baren.

## Slap af og hyg dig i caféen

Søger du hygge og ro til samtalen, så er der plads i caféen hvor vi har sat fokus på netop dette. Af drikkevarer er der mulighed for at købe kaffe og te med og uden spiritus.

Af spiselige sager er der bl.a. kager, der kan få englens til at synge. Der vil også komme

lækker pastasalat og varme nachos, så der et alternativ til de traditionelle toasts og pizzaen udefra.

Musikken er udvalgt med den største omhu for at skabe den helt rigtige stemning. Det er i spektret lige fra easy listening til jazz.

Caféen ligger placeret på første sal på venstre side af den store glasvæg for enden af fælleslokalet.

Du kan nemt spotte caféen, da vi udenfor cafélokalet har opstillet borde og sofaer, man kan henslænge sig i.

Caféen er åben fra 13:00 til 01:00 hver eneste dag - bortset fra søndag, hvor vi har åbent fra 11:00 til 15:00.

Vi glæder os rigtig meget til at få dit besøg, så kom endelig forbi og hyg dig sammen med os.