



Bil-skandale

Transporterne på Fastaval er gået amok og destruerer den ene bil efter den anden. Der tegner sig et tydeligt billede af en planlagt og bevidst aktion.

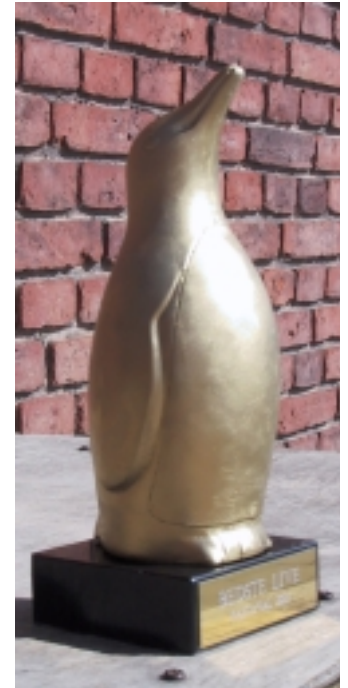
Side 4



Venner på rerun

Michael Erik Næsby tog initiativ til at få reruns om søndagen. Resultatet blev at han samlede alle sine venners bedste scenarier. Hvad er det for noget og hvad skal vi med reruns?

Side 10



Pingvin til live

Livefolkene kommer i år inden for i Otto-varmen. Sidste år blev Bobbit-prisen introduceret, i år er den afskaffet igen. Istedet er der kommet to Ottoer "Bedste Live" og "Live-publikumsprisen".

Få alt at vide om de nye priser, hvem der deler dem ud, og hvem der kæmper om dem – og alt hvad du ellers kunne tænke dig at vide om årets live-scenarier, når årets live-ansvarlige og -overdommer Morten Juul taler ud i al fortrolighed.

Side 2

Forårskåd på Fastaval

Selv om skolens tykke mure gør sit bedste for at holde den storsmilende sol ude, har den berusende fornemmelse af forår alligevel sneget sig ind på Fastaval. I spillokalerne mores og glædes deltagerne mere end nogensinde, og i fællesområdet kastes alle hæmninger løs, og hormonerne og amorerne presser fornuft og anstændighed i baggrunden.

Hele denne frigjorthed blev tydeligst illustreret fredag mid-

dag, hvor den generalistiske skønhed Sally Khallash løsnede sikkerhedsselen og gav sig hen til rollespilmiljøets grand old Don Juan, Ask Agger. Det prominente par har ellers hidtil gjort en dyd ud af at holde deres romance privat, men i år, i dag, i dette vejr må selv de mest ihærdige hemmelighedskræmmere kaste håndklædet i ringen.

De årelange rygter om en forestående forlovelse mellem de to har således fået ny næring og

forekommer nu mere sandsynligt end nogensinde. Med en fælles baggrund i det københavnske metropolliv, forudser Fastaval-Avisen et hurtigt arrangeret sommerbryllup i Holmens Kirke, efterfulgt af en storslået og alt andet lige skandaleomsust fest i filmbyen.

Således inspireret opfordrer vi alle læsere til at lade frisind og kådhed råde. Sally Khallash og Ask Agger har vist vejen, nu er det bare at følge den!

Otto et ikon - nu også for live

Interview med live-Otto-overdommer Morten Juul om udvalg og udvælgelse

Af Jannick Raunow

Forud for årets Fastaval, har de mange Ottostatuetter kun været forbeholdt de forfattere der har helliget sig "round-table" rollespillet, eller i nogen grad "semi-live". På Fastaval 2002 blev dette mønster brudt, idet man forsøgte at søsætte en ny Livepris: "Bobbit"

Men allerede her – året efter – skal denne pris nu lade livet, og i stedet vige pladsen for en af rollespillets største: Otto'en. Denne har nu også holdt sit indtog i denne kategori, og lanceret sig selv i en skizofren version som henholdsvis "Otto for Bedste Live" og "Live Publikumsprisen".

Årets liveansvarlige, og live-Otto-overdommer, Morten Juul taler herunder ud, om dét at indsamle de nødvendige livescenerier, om det udbud der – efter hans mening – bør være, om det ansvar det er at uddele den første live-Otto, og om de aspekter der har været i bedømmelsen af scenarierne.

Tanker bag programlægningen

Programmæssigt er de fleste spilblokke dækket ind på livefronten og kun lørdag aften og afslapningssøndagen har liveansvarlig Morten Juul ikke fyldt ud. Morten betegner det således: "Det har været et aktivt mål, at der i alle spilblokke tilbydes et live som alternativ til de øvrige brætspils-, rollespils- og koncepttilbud".

Morten havde dog gerne set et Vampire-live til lørdag aften. "På den måde ville der også have været noget til, at tilfreds-



PINGVIN I SOLEN: Den nye live-Otto nyder det gode vejr

stille efterspørgslen på de mere traditionelle typer af lives".

I det umiddelbare opløb, er der i år 5 livescenerier, men allerede inden Otto skulle til at finde sit nye ståsted, måtte pingvinen sande at Natural Bornholmers respekt ikke har været synderlig stor, da "Buffy"-scenariet blev ikke indleveret til bedømmelse.

Kriterier

Dommerpanelet modtog det skrevne materiale d. 1. april, og har siden ligget i intensive forberedelser til deres afgørende møde. Kriterierne*³ hvorunder Live-Otto'en skulle uddeles, har især fokuseret på det skriftlige oplæg man som mulig arrangør ville kunne modtage. Kvaliteten heraf har så – sammen med en vurdering af spilbarheden – været udslagsgivende for den stillingtagen, der udmønter sig i den endelige prisvinder.

"Det har været vigtigt for os i dommerpanelet, at der forelå et velgennearbejdet produkt, der sikrer at selv uprøvede arrangører ville turde give sig i kast med afviklingen af scenariet" siger Morten Juul, og fortsætter "Vi har kunnet se, at udviklingen i de almindelige scenarier er blevet fremmet med Ottoens indtræden. Nu må vi så se, om det samme vil gøre sig gældende for livescenerierne".

Kvalitet

Under snakken med Morten Juul, runder vi emnet "kvalitet", og Morten kommenterer de indleverede scenarier: "Nu er kvantitet jo kun sjældent at si-destille med kvalitet, så det at et afleveret scenarie, der fylder 300+ sider inkl. rolle-

oplæggene, er ikke nødvendigvis et udtryk for, at det er et godt scenarie. Vi har dog kunnet konstatere, at de 4 scenarier vi har bedømt samlet set holder et godt niveau. Nogle hæver sig mærkbart over andre, men alle lægger de op til, at spillerne får en udbytterig oplevelse.”

Morten tilkendegiver også en vis form for beundring over for flere af scenarierne: ”Blandt de indleverede scenarier er der 3 kandidater som har forsøgt sig med at sætte liverollespillet i nye rammer. Meskalin er grænsesøgende og måske endda outreret. Kærlighedens Rapsodi er et forsøg på at omsætte Barbara Cartlands noveller/romaner til et liverollespil og Fyraften prøver kræfter med Fusion-systemet som live. Det er alle interessante tanker, og skønt at se. Det faktum at man prøver at flytte live helt væk fra de gammelkendte fantasy-settings er jo ikke nyt, men det er beundringsværdigt, at man prøver kræfter med så anderledes settings som de, der er givet i disse scenarier.

Og lidt om vinderen ...

Avisen har naturligvis også sat sig et mål om at kunne levere

vindernavnet på det/de scenarie/-r, som kommer til at løbe med de respektive priser, men her holder Morten sig aldeles tavs: ” ”

Derfor må vi være læserne svar skyldig omkring netop det måske vigtigste spørgsmål. Til gengæld vil Morten gerne fortælle os lidt om den politik dommerpanelet har diskuteret omkring udvælgelsen. ”Vi har faktisk tænkt en del over dette, netop fordi det i praksis er første gang prisen skal uddeles. Vi er klar over, at ligegyldigt hvilket valg vi træffer, så vil der være folk, som er meget uenige i vort valg. Ikke desto mindre er vi sikre på, at hvis blot man foreholder sig det faktum, at vi i vores bedømmelse (Bedste Live-scenarie, red.) udelukkende har skelet til det skrevne materiale, og dets måde at formidle idé og spilbarhed på, så er der i hvert fald rigeligt med argumenter for det valg vi har truffet”.

Se avisen søndag for et barometer over spillernes meninger og Avisens bud på vinderne.

Definitionen:

Liveprisen gives til det scenarie, der giver både spillere og arrangører den bedste mulighed for at skabe den bedste liveoplevelse.

De kæmper om live-Ottoen:

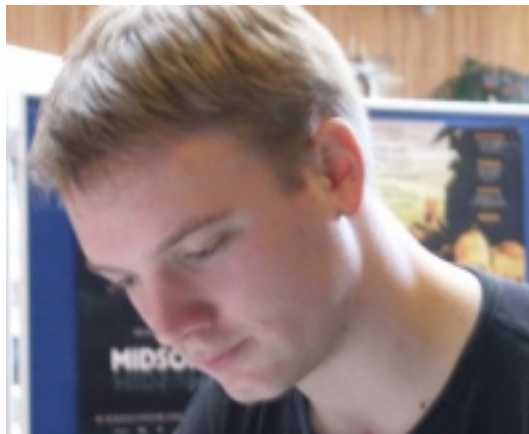
Fyraften, af LVE-sektor
Meskalin, af HC Molbech og Martin W. Jürgensen
Kærlighedens Rapsodi, af Julie S. Christophersen og Klaus M. Olsen
Klar til optagelse, af Eidolon Århus

Dommerpanelet består af:

Overdommer Morten Juul
Mette Markert
Kenneth Brynning
Sara Hald
René Husted

Barometeret

Hvem vinder Ottoen for bedste scenarie?



Jesper Juul Nielsen

Fastavaldeltager siden 94/95

”Tempo er et godt bud. Jeg kan godt lide konceptet med at man har 4 timer til at komme igennem scenariet. Det tvinger folk til at tage beslutningen nu og her. Ellers kan man sidde og fedte med det til kl. 3 om natten.

Derudover laver Michael Erik Næsby også nogle gode scenarier, så Sporskifte er også en mulighed.”



Søren Høper

Økonomiansvarlig på Fastaval 2003 og Fastavalgænger siden 94

”Et rigtigt godt bud er Mænd af Ære. Jeg tror, Kristoffer Apollo har taget sig sammen og skrevet et kanongodt scenarie. Jeg kan godt lide temaet, og hans tidligere scenarier har været af en ok kvalitet.”

Transportere svindler med økonomien

Af René Husted

De (normalt) absolut kompetente Transportere på Fastaval har i år under opstartsfasen brilleret ved at ukampdygtiggøre 2 af deres transportvogne. Hvor

udvælgelsen normalt foregår ved en kundig udvælgelse under et glatførekursus på Jyllandsringen i 3 uger op til afviklingen af Fastaval, har man i år været nødsaget til at hverve transportkulierne på Fyn...

Resultatet har indtil nu været at den lejede bil har været udsat for nærkontakt med den overdækning, der sikrer personbilerne fra syrerregnen hos Metro i sydbyen. Resultatet har været et skrammet tag, der i første ombæring er skønnet til en skade på ca. 14.000,00 kr.

Fastavals økonomiansvarlige – Søren Høper – udtaler i den forbindelse at den transportansvarliges udvælgelseskriterier i år bærer præg af sjudsk og inkompetence. Han mener at der i dette tilfælde er klare tegn på, at den skrappe linie man fra Bunkerens side har ført omkring ansvarsområderne, er klart overtrådt, og at der må rulle hoveder i Bunkereren.

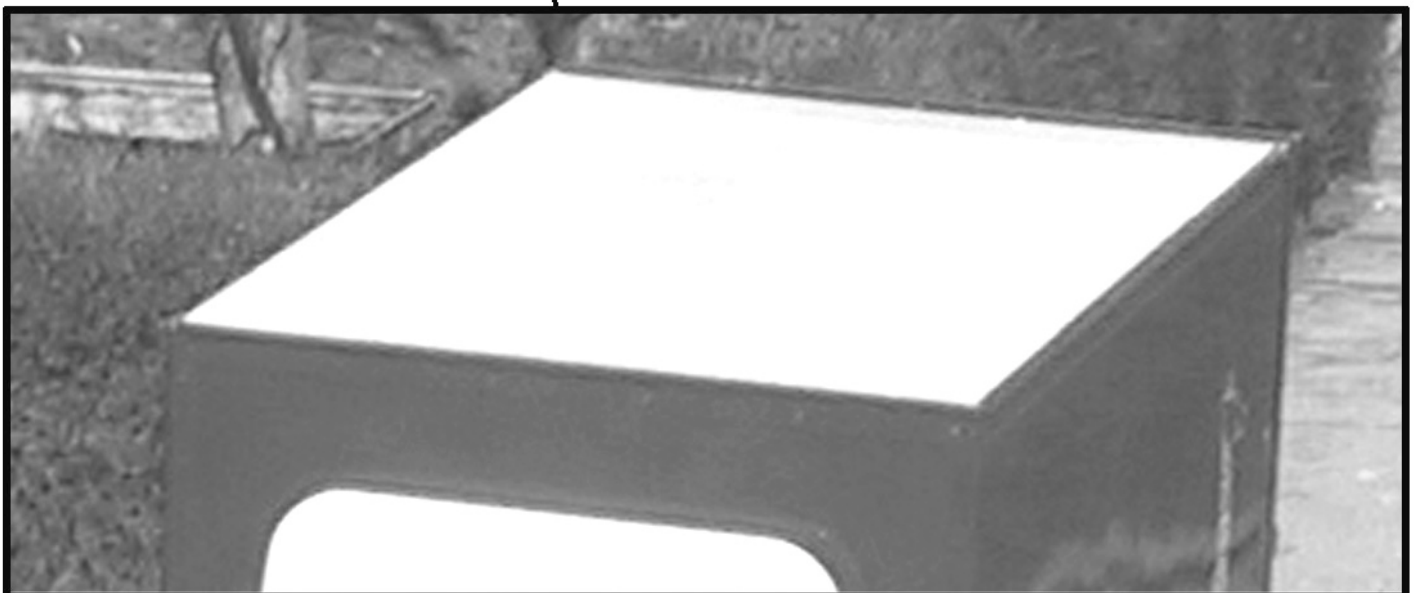
Kort efter Sørens udtalelse herom, blev han selv offer for den omtalte inkompetence. Der indløb rapport om, at transportgruppen havde været nødsaget til at "parkere" deres Yugo på Lystrupvej i Århus N. Diagnosen er endnu

ikke endelig, men alt tyder på at motorblokken har været udsat for en overophedning af en sådan karakter, at der forestår en udskiftning af motoren.

I vort opfølgende arbejde, er der fremkommet billeder af det skrammede tag. Avisen har imidlertid ikke kunnet konstatere, at der er væsentlige skader på automobilet. Tesen er derfor, at den transportansvarlige (Hubert Christensen, red.) rent faktisk har økonomiske problemer af en sådan karakter, at han har måttet forsøge at skumme fløden af dette arrangement. Med Bunkerens hjælp har han kunnet få en forsikringstaksator til at vurdere skaden, for på den måde at få en finansiell bonus.

Avisen følger sagens udvikling tæt.

Er dette en skade til 14.000?



Didaktisk rollespil

Af Sanne Harder

Didaktik betyder ”læren om at undervise”. Og det er vel reelt nok. Desværre forbinder mange dog ordet med *belæring* – og det er jo noget helt andet! Noget med at indoktrinere folk med sine egne værdier, og i øvrigt opføre sig temmelig tåbeligt og nedladende.

Umiddelbart lyder det måske indlysende, men faktisk har det taget diverse skolesystemer umindelige tider at genopdage dét, som vækstpædagogikkens forfædre allerede påpegede i 1700-tallet: Nemlig at man ikke skal undervise belærende.

Nej, eleverne skal lære at tænke selv. De skal lære at reflektere over nye oplysninger, og de skal danne deres egne meninger. Og forudsætningen for, at der overhovedet finder en læring sted, er at eleverne finder stoffet vedkommende.

Det sidste er og bliver den største udfordring – specielt i et land, hvor man tvinger befolkningen til at tage en 9-11 år lang alment dannende uddannelse.

Det er de færreste, hvis interesseområde spænder fra matematik til dansk, fra gymnastik til billedkunst, og så fremdeles. Der vil altid være yndlingsfag og hadefag.

Så hvad gør den arme lærer, der underviser i et hadefag? Der findes nok ingen mirakelmidler, men didaktisk rollespil er et godt bud på en metode.

Hvorfor er rollespil så fantastisk som undervisningsredskab?

Rollespillets rødder findes i legen. Det er en højere form af de lege, som små børn bruger til at bearbejde indtryk. Legen er et frirum, hvor man på ufor-

pligtende vis kan udleve drømme såvel som mareridt. I legen kan vi håndtere begreber, som vi har svært ved at sætte ord på, fordi der bliver ”tappet ind” i en intuitiv intelligens, der kan operere på et langt højere niveau end den kognitive.

Eksempelvis er elever, der ikke besidder de analyseredskaber, det egentlig kræver at læse en svær tekst, pludselig i stand til, ved hjælp af krop og empati, at karakterisere og analysere en rolle eller et handlingsforløb, der ”burde” have ligget uden for deres rækkevidde.

Rollespil er desuden en fabelagtig motivationsfaktor. Langt de fleste børn er villige til – ja, ligefrem ivrige efter – at lege. Kun i undervisningen af voksne og teenagere kan det være en hurdle at få eleverne til at tage

rollespillet seriøst. Men vælger de først at give sig hen, bliver de som oftest fascinerede af rollespillet.

En af rollespillets store forcer er nemlig, at selv det sværeste stof kommer til at virke vedkommende. Det er fordi stoffet sættes ind i en kontekst (fortællingen).

To eksempler:

A. Ole skal løse en svær matematikopgave. Motivationen skal han finde i, at hvis han løser den, vil han på lang sigt blive bedre til matematik.

B. Ole spiller Den Hvide Ridder i et rollespil. For at få adgang til den onde troldmands fangekælder, skal han løse en svær matematikopgave. Hvis han løser den, kan han redde

prinsessen og få hende og det halve kongerige som belønning.

I første eksempel er der tale om, at Ole skal udføre en handling, som i sig selv er meningsforladt. Der er tale om en ”tom” øvelse, der kun retfærdiggøres af, at den på lang sigt vil udvikle Oles evner. I det andet eksempel får Ole kontant afregning for sine anstrengelser.

Ole vil gerne være med til at fortælle historien om Den Hvide Ridder (som han let kan identificere sig med, da det er den rolle, han spiller) og prinsessen, og han vil gøre meget for, at det hele skal ende godt.

Men rollespil er ikke kun en måde at gøre ting spiselige på. Det kræver i sig selv visse færdigheder – færdigheder som



LÆRER: Sanne Harder læser på lærerseminariet på 8. semester. Hun arbejder desuden freelance som rollespilskonsulent, og har været med til at udvikle konceptet bag Brainbuilders.

også er relevante i andre af livets sammenhænge. F.eks. er forudsætningen for at være en god rollespiller, at man mestrer diverse mundtlige genrer. For at kunne spille en krævende rolle, som f.eks. konge af Langbortistan, skal man kunne tale som en konge.

Man skal kunne begå sig blandt pøbelen såvel som blandt hoffet. Man skal kunne holde taler for folket. Og på et metaplan skal man udvikle empati og samarbejdsevner, for historien fortælles i samspil med en gruppe.

Og igen er der kontant afregning – for det fremgår temmelig tydeligt af medspillerne, om ens præstation virker eller ej.

Rollespils status i undervisningen i dag

På trods af at rollespil er så velegnet til undervisningsbrug, er kun nogle temmeligt rudimentære afarter rigtigt udbredte. I folkeskolen findes eksempelvis "storylinemetoden" (også kaldet "den skotske metode"), som ligesom rollespillet forsøger at sætte undervisningen ind i en kontekst.

Men storylinemetoden har på ingen måde samme indlevelseshøjde som rollespillet. I sprogundervisning gør man ligeledes brug af noget, som bliver kaldt for "rollespil", men hvor der egentlig kun er tale om små, usammenhængende scener – den fremadskridende fortælling mangler!

Måske har rollespillere ikke formået at kommunikere ordentligt med undervisere, eller omvendt. Forklaringen er sikkert delvist, at rollespil er et ungt medie, og at der endnu ikke findes særlig mange eksempler på rollespil, der er specialdesignet til undervisningsbrug.

Men et andet problem er rollespillets "show it, don't tell it"-faktor. Vi har endnu ikke formået at sætte ord på, hvad det er vores medie kan. Så længe den eneste måde at viderebringe rollespil på, er ved at vise folk det, er det svært at forestille sig, at rollespil vil få helt den udbredelse, som det fortjener.

Eksempler på eksisterende didaktiske rollespil, der kan benyttes til undervisningsbrug:

Sønner og Døtre
Jonas Harild, 2003

Brainbuilders
Instituttet for Fremtidsforskning for Dansk Naturvidenskabsfestival, 2002

Brændpunkt
Morten Juul, 1997

Arken
Alex Uth, 1997

Spilforeninger i fremtiden...?

Rollespillere er dovne!!!

Af Erik Larsen

Med udsigten til en debat om et for mange rollespillere meget diskuteret og højt skattet emne, ankom jeg til denne konference, glad og med et smil på læben.

Jeg træder ind i lokalet og ser til min store skuffelse kun to rollespillere ud over de tre deltagere som var klare til at åbne for denne debat, et meget vagt fremmøde fra rollespillernes side, da det er deres fremtid de skulle diskutere, og deres holdninger ville have været højt skattet.

Til gengæld blev konferencierne ikke mindre snakkesalige af denne grund. Mange relevante problemer kom på bane, blandt andet studiedøden, at støtten til lokaler fra kommunen skraber bunden i sigende grad, og at der har været mange altopslugende "foreningskrige".

Specielt var det for konferencierne et mysterium hvorfor det var så svært at få foreningerne til at bakke op om en amtsforening for rollespillere, da det, i det lange løb, ville være en problemløser for mange af de små landsbyklubber, som ikke kender (ugidsomhed) til lovene, der omhandler dem.

Løsningsmodellerne var ikke få, og gode råd og erfaringer blev generøst spredt til de mange mange tusinde lyttere. En af de mere spøjse indfald var om en ny rollespilsforening, Methods on sound, som befandt sig på nettet; shotgun-rollespil.

Gratis at tilmelde sig, og så kommer der mails hvor, hvornår og i hvilken by, der bliver spillet rollespil, og om der var nogle der kan komme. Hjemmesiden er www.nail.dk/mn. Alt i alt en spændende diskussion, men med for få deltagere.



Rollespil i medierne?

- eller "vi ved godt hvem I er"

Af Jesper Juul Nielsen

Efter at have brugt lidt over en time i selskab med næsten-journalist Lars Andresen har jeg som lægmand fået en del større forståelse for hvordan og hvorfor rollespil i medierne bliver behandlet som det gør.

Og det er faktisk meget simpelt – alt, der er værd at skrive om rollespil, er skrevet. Journalisterne har genbrugt, genskrevet og genfortalt den samme artikel igen og igen. Der sker ikke noget nyt.

Så med mindre lokale bumser kapper hovedet af vampire-live-spillere, så er der simpelt hen ikke samme interesse for rollespil mere. Meget mod vores vilje er vi langsomt blevet accepteret og glemt af samfundet

Hvordan hiver vi så journalisten fra påske-frokost til Fastaval til næste år? Forarbejde og opfølgning! Ikke flere halv-kedelige pressemeddelelser! Fokus må der til. Vi må skabe nogle historier, som journalisterne synes lyder spændende og får lyst til at uddybe.

Mon ikke M! kunne være interesseret i et spil BabeQuest? Eller Ingeniøren i en gang druklodsmajor?

Der skal fokus på de enkelte områder, og der skal satses på specifikke medier til specifikke begivenheder. Ikke noget med at hive DR med til Pornopolka, det er de simpelthen ikke modne til.

Hvad Fastaval har brug for, og måske på lang sigt måske rollespil generelt, er en dedikeret

person, som kan varetage presse-meddelelser, invitationer af medier og andet relevant i forbindelse med rollespilbegivenheder. Og ikke nødvendigvis en med journalistiske erfaringer har jeg fået at vide i min høresnegl.

Miljøet vrimler med journalister (jeg nævner i flæng Lars Andresen, Morten Juul og Jesper Sandal), som sikkert gerne vil give en håndsrekning til dem som synes det kunne være sjovt at sørge for at rollespil fik lidt mere opmærksomhed i medierne.

Så med lidt god vilje går der vel ikke længe inden vi ser overskrifter som: "Rollespil integrerer unge" og "Far og søn spiller rollespil sammen"?

Det tror jeg nok vi gør.

FRA DEN STORE BOG OM
ROLLESPILLEREN
 MED ILLUSTRATIONER AF MARIE CARSTEN PEDERSEN



"SERGENTEN HAR VIST IKKE SPILLET RET MEGET WAR-HAMMER, HVA'?"

BRÆTROLLESPIL KRÆVER SPILLERE, SOM HAR EN VIS STRATEGISK INDSIGT OG EN SOLID TRO PÅ, AT HELDET ER MED DEM

Caféen - et nyt initiativ

Af Kenneth Brynning

Fastaval ændrer sig fra år til år, nye ansigter, nye spil og i år oven i alt det, der jo sædvanligt er nyt, spirer så noget helt, helt nyt op: **Caféen**.

Jeres altid på pletten-journalist tog sig en snak med bestyreren for Caféen, **Joan Zenia Poulsen**.

Det er jo første år Caféen viser sig på Fastavallen, hvorfor er der brug for den?

Stemningen er jo først og fremmest en hel anden. Der var sidste år et ønske om et sted hvor man kunne sidde og hygge sig. Vi besluttede os for at lave et alternativ til de faste ting såsom baren, kiosken osv.

Vi ville have et sted hvor folk kunne sidde og nyde hinandens selskab, hvor det ikke blot skulle være druk og høj musik.

Hvordan kom du ind i dette projekt?

Jeg havde i starten sagt at jeg kun ville være sidekick og stå standby, så fik jeg pølsevognen som mit ansvarsområde men da der også var én der skulle sørge for caféen, blev jeg revet med i dette projekt.

Hvilke tanker gjorde du dig om caféen her op til Fastaval?

Som sagt så ville jeg skabe et hyggeligt lille fristed, som dog heller ikke skulle være afsondret. Jeg tænkte meget på farver og andre ting der kunne gøre caféen til et sted hvor man ville sidde og nyde en kop kaffe eller andet.

Hvad kan I tilbyde Fastavalgængerer?

Jo, vi kan tilbyde kager, kaffe, spiritus (vi henviser dog, hvis man ønsker at drikke sig meget beruset, til baren) og pastasalat mm. Hvis vi snakker om ting

der ikke skal indtages kan jeg sige at man kan komme og se på billederne af Elizabeth Hau som vi har hængende, vi byder også på receptioner og fredag aften bliver Æresottoen uddelt her i caféen.

Jeg vil dog lige tilføje at der lørdag aften kl. 21 kommer et band ved navn **Casablanca quartet** og de er helt fantastiske. (andre tidspunkter kan ses på plakater rundt omkring på Vallen. red.)

Hvordan går jeres salg indtil videre?

Salget går fint. Vi kan endnu ikke sige om Caféen bliver en overskudsforretning men vi er her også primært som et hyggeligt element.

Joan bad mig, inden jeg gik, om at nævne at de i Caféen også sælger nachos. Det er hermed gjort, Joan.

Aktiviteter i dag

Koncept-aktiviteterne fredag starter med Brainbuilders klokken 11:00 til 17:00. Her kan du simpelthen prøve at være med i det spændende undervisningsrollespil. Klokken 17:00 går det direkte videre over i et foredrag om tankerne bag Brainbuilders.

Klokken 15:00 står den på ca. en halv times foredrag om rollespil som læringsredskab med titlen *Reflection in Action*. Det er Gimle Larsen, der står bag, og det vil dreje sig om konceptet „refleksionsspil“ som han har udviklet sammen med en psykolog.

Klokken 16:00 skulle der have været Point of View, men det er aflyst. Det er Lars Vilhelmsens workshop om brugen af rollespil i konkrete projekter ikke. Det er klokken 20:00.

Aktiviteter i morgen

Lørdag starter koncept-aktiviteterne klokken 11:00 med at scenarierne fra skrivekonkurrencen bliver spillet. Bagefter bliver det bedste scenarie kåret. Det er igen Max Møller, der står bag.

Klokken 15:00 holder Ask og Asta et interaktivt foredrag om deres arbejde med Zentropa Interaction. De har rollespil som et centralt element i deres arbejde med alskens firmaer.

Klokken 17:00 afholder Anne Scott Sørensen fra Syddansk Universitet et foredrag og en debat om legen og kulturen omkring rollespil i Danmark.

Anne Scott har forsket i rollespil som medie og markør i ungdomskulturen, blandt andet med en kulturanalytisk vinkel.

Lørdag aften med start klokken 20:00 afholder Unge på flugtet livescenarie med fokus på flygtninges situation.



STEMNING: Dejlige Joan i sin hyggelige café med kunst i baggrunden

Brevkassen

Kære brevkasse

Jeg er fanget i en anden dimension af ikke særlig stor størrelse. Den ligner på sin vis min lejlighed/værelse, den er bare utrolig rodet og der ligger et eller andet under sengen der lugter. Problemet er at min dør er væk, og portal-forskyderen virker ikke hvad skal jeg gøre?

Mvh.
Arnold

Kære Arnold

Vi har det alle svært en gang imellem, nogen har fodvorter andre har købt en mælk som alt for hurtigt bliver sur selvom den egentlig burde være god nok eftersom holdbarhedsdatoen er dateret til om 4 dage, men alligevel.

Jeg mener det er mejeriernes skyld, ikke kun Arla, der med sin fusionering med et engelsk firma måske har klokket i tiden, men alle mejerier. Dog vil jeg lade tvivlen komme dem til gode da køleskabet jeg opbevarer min mælk i er 800 grader varm.

Der ligger også nogle rosenkål som heller ikke ser helt friske ud. Det kan være det er et komplot. Håber det svarer på dit spørgsmål.

Kære Brevkasse

Hjælp jeg sidder fast!!

Mvh.
J

Kære J

Det lyder meget alvorligt og jeg håber på at mit svar på den ene eller anden måde kan hjælpe dig. For at forstå dit brev måtte jeg splitte det op i flere dele.

Hjælp defineres af *Politikens lille danske ordbog* som: Det at støtte, at gøre noget så det bliver lettere. Men din brug af or-

det er et udråb, eller rettere et råb om hjælp, derfor opfordrer du eller måske beder du mig om hjælp, altså skal jeg støtte/afhjælpe dig.

Jeg er jo en henføring til din person og ikke til mig eller en anden. Det er jo ikke en der hedder Victor der sidder fast men dig. Under jeg i *Politikens lille danske ordbog* står følgende: "Jeg elsker hunde", "Peter og jeg går i biografen", "han er større end jeg", "det var mig der smadrede ruden".

Til disse statements må jeg sige at, jo jeg elsker hunde, jeg har ikke hørt noget om at Peter vil med mig i biografen men det kunne da være meget sjovt, om han er større end jeg skal jeg ikke kunne sige før jeg ved hvem den pågældende person er og sidst men ikke mindst så kan ingen holde mig ansvarlig for den rude.

Sidder er den bestemte og personlige version af *at sidde* som jo henfører til at sidde ned eller som i dit tilfælde at sidde fast, jeg ved jo desværre ikke om du sidder ned mens du sidder fast, men dette er dog også sagen irrelevant.

Fast er de første fire bogstaver i Fastaval, men kan forstås enten som at holde fast på noget, det være sig en ting/person/objekt eller på et standpunkt, men som jeg forstår dit brev så sidder du fast som det *at køre fast*.

Når alle disse ting er sat sammen til en helhed giver de måske mening eller måske ikke men i det hele taget så har du min dybeste sympati og jeg kan kun sige dig én ting der kan hjælpe dig. I denne verden er der meget, der sidder fast. Jeg fik en gang en ært op i næsen og den sad fast i et godt stykke tid. Håber du har kan bruge det til noget.

side9 nørden



Navn : Daniel Rasmussen

Alder : 14 år

Fra : Gråsten

Fastavaller bag sig : Dette er Daniels første år (velkommen til)

Spillet rollespil i : 3 måneder

Status : Single og søgende

Redaktionens noter til nørden (råd og vejledning):

Vi råder Daniel til hurtigst muligt at få styr på følgende kendte rollespilstermer:

- d20 (husk at d12 skal være din yndlingsterning hvis du vil score øst for Storebælt)

- Systemløst (det hotteste på Fastaval – eneste reelle chance for at vinde en Otto)

- At "fletche" – Hvis ikke du ved hvad det er, så har du spillet for lidt "AC". Og hvis ikke du ved hvad AC er ... – tjah

Reruns – Hvorfor ... og hvad skal vi med dem?

Et interview med Michael Erik Næsby om Fastavals måske mest omtalte nye tiltag

Af René Husted

Jeg satte Næsby stævne i en af den mange sofaer i Fællesområdet, for at få stillet min egen – og mange andres – nysgerrighed omkring "Reruns". I perioden op til programmets trykning, var Fastaval-Reruns en af de tråde, der skabte megen debat på RPGforum, og slutteligt blev det så et programpunkt på Fastaval 2003

Michael virker selvsikker omkring hele konceptet, og på spørgsmålet omkring hans egne tanker og idéer med reruns svarer han, at han har undret sig over udeblivelsen af netop disse på Danmarks største rollespilkongres. Han hentyder dernæst til den enorme fiktive diskussion omkring beret-

tigelsen af reruns, idet han pointerer at mange af de etablerede RPG-debatører har udviklet adskille teser om hvorledes Reruns *ville kunne* påvirke Fastaval. Dette dog uden at turde tage handsken op, og tage den direkte kontakt til Fastaval.

Næsby har selv et ønske om at forsøge sig med at få opklaret om disse rent faktisk har noget at byde på, og om den almene Fastavalgænger ville have lysten til at prøve kræfter med det kendte frem for det nye og uudforskede. Derfor den raske beslutning om at tage kontakt til de scenarieansvarlige på Fastaval 2003.

Det håndgribelige resultat af de anstrengelser Næsby har gjort sig, er at søndagsblokken i år

består af 5 rerunscenarier. "Jeg kunne da sagtens se dette som en fremtidig søndagsaktivitet på Fastaval, men det kræver faktisk en politisk stillingtagen fra de scenarieansvarliges side" siger Michael Erik Næsby, mens han reflekterer over det faktum, at man nu har muligheden for at få afprøvet de teser der er blevet fremsat, og til lige muligheden for at se om introduktionen af scenarierne har en konsekvens for Fastaval i fremtiden.

Udvælgelsen

Jeg er nysgerrig efter at få Michael til at afsløre hvorledes han har udvalgt de scenarier, der har fundet vej til programmet. "Jeg kan med roligt sind sige, at alle de scenarier jeg har medtaget i udbuddet er blandt mine personlige favoritter" siger Næsby og fortsætter:

"Jeg er godt klar over, at nogle vil skele til det faktum, at det kunne ligne nepotisme i udvælgelsen. Jeg vil dog ikke lægge skjul på, at jeg har prøvet at finde de scenarier jeg mener vil kunne sikre spillerne de bedste spiloplevelser. Samtidig hermed har jeg været i dialog med Peter (Bengtsen, red.) omkring en vis tematik i scenarierne set i forhold til konceptet. Eksempelvis er Turing Test jo et forholdsvis eksistensfilosofisk scenarie, og Being Max Møller er ikke til at komme uden om når vi netop ser på rollespilleren som person."

Michael vækker min nysgerrighed ved brugen af termen "ne-

potisme". Jeg har selv bemærket det faktum, at det ligner *vennernes scenarier*. "Vi er jo en flok der efterhånden kender hinanden særdeles godt, og ikke bare mødes på kongresserne, men også ind imellem optræder i hinandens scenarier ... hahaha – måske nepotisme endda er en underdrivelse ..."

Jeg prøver at spørge ind til hvorfor han har valgt at tage sit eget scenarie – USS Spirit of Humanity – med i udvalget, og efter lidt betænkningstid siger han: "Fatisk var det meningen at jeg ville have haft Maskefald med på programmet i stedet, men når nu temaet på kongressen var 'Rollespilleren og samfundet', mente jeg at USS var mere tematisk korrekt. Desuden vil man jo altid gerne promovere sine egne scenarier ... – især når nu man mener man har lavet et godt produkt."

Ikke lyst

Efter en lidt uformel snak medgiver Michael, at han faktisk fandt det ret svært at vælge de 5 scenarier ud. "Der er jo mange, ja – næsten *for mange*, gamle klassikere at vælge mellem. Til gengæld mener jeg at den svære proces har resulteret i, at jeg ... øhhh Fastaval ... nu kan præsentere et godt og målgruppetilrettet udvalg af reruns. Så er det jo faktisk lidt paradoksalt, at jeg dybest set slet ikke havde lyst til at gå i gang med opgaven ..." slutter Michael Erik Næsby af.



NEPOTISME: Næsby har udvalgt sine venners scenarier til reruns

Tis-con??

Af Kenneth Brynning

Hvad i himmelens navn er Tis-con? Er det blot endnu et af de sindssyge indfald, der let kommer til at præge en samling af så mange mennesker, specielt rollespillere?

Foran døren og helt ind i forhallen stod de, ranke og morgenkåbeklædte, og hilste på hver og en. Mange kunne genkende dem som tidligere års Fastavals tv-hold. For andre var de blot iklædt morgenkåbe. Som jeres tro avis skulle vi jo se om dette kunne blive en historie.

Med høflig mine spurgte vi ind til hvad Tis-con var, men ak som det så ofte er kommer svarene ikke let. De tre fyre kiggede spørgende på hinanden og begyndte så en lille snak hen over hovedet på undertegnede. Efter lidt pingpong nåede de efterhånden frem til nogenlunde enighed.

Ideen blev undfanget allerede sidste år hvor den blev massiv markedesført med store Tis-con bannere og så her i år 2003 skulle den springe ud, og det er den så sandelig også. Om Tis-con sagde en af dem "det er et samfundsorienteret-postmoder-

nistisk-storytelling-2. generations rollespiller-projekt".

For en anden af de involverede tog Tis-con sine første spæde skridt allerede for mange år siden i kugleland i McDonalds hvor den implicerede blev revet ud af kuglernes bølgende tryk, af sin mor, da han klagede over gulvets fugtighed.

Som jeres altid tro journalist måtte jeg jo stille spørgsmålet om Tis-con så i bund og grund ikke omhandlede våde kugler og den problematik, der omgav og stadig omgiver sådanne. Til dette spørgsmål blev der blot nikked.

Men hemmelighederne lå i tykke lag omkring de unge mænd, og som enhver hemmelighedskræmmer prøvede de at skjule deres dagsorden med forvirrende tale. Men en af avisens kompetente medarbejdere knækkede koden og vi kan nu afsløre hvad Tis-con er.

Tis er en forkortelse for **TIn Skubber con** altså Warhammer Tabletop. Vi her på avisen er glade for at have afmystificeret endnu en ting i dansk rollespilmiljø, vi graver os lige så stille ind til hvad der er bag alle lagene intet er skjult for os.



Der kneppes for lidt i Danevang Mit tålmod er kort, men dølbereren lang

Af Morten Juul

Det var hverdagspoesi i ovennævnte stil tilsat elektrisk guitar, da duoen med det ganske sigende navn Peter Pik og Thomas Tissemand gæstede El Dead Gringo Bar torsdag aften 19.30.

Stilen kan bedst beskrives som en blanding af Poul Dissing, Tømmerclaus og MC Einar. Oplæste pseudodigte af stærk personlig karakter tilsat underfundige riffs og en enkelt omgang Amazing Grace.

Med denne optræden beviste Fastaval for alvor sit samfundsengagement. Ved uselvisk at give disse oversete poeter plads til at udfolde deres særprægede lyrik fik de dermed et udstillingssted for deres kunst, efter formentlig samtlige indtjeningsbevidste pladesel-

skaber og forlag har afvist materialet på det bestemteste.

Ti håndtegn, tre klap i røven og et kys i katten herfra for den underholdende performance, der virkede skræmmende hjemmehørende i Fastavals bar.

Kaos-klummen

Øv, vi skulle have meldt os til Buffy i stedet - der er ingen piger i Helcon!



Altså, hvis du virkelig vil ha' den Otto, så må du altså diske op med mere end et magic-kort, Kristoffer!



Det är ju jävla avantgard!

Næste år: „Kongen i tisgult“!



Sommerfugle er oppe i tiden, ingen tvivl om det. Hvem finder ikke glæde i Sommerfugledalen af Inger Christensen? Vi siger bare rytme, rytme. Hvorfor siger vi rytme? I kunne lige så godt spørge hvorfor flakser vore vinger flakse, flakse?

Hvorfor flakser vi? Vi flyver af sted på de fantastiske bølger af musik. Hvilken musik siger I? Vi siger Bjørn, I siger Okay og vi har alle ret. Ja, Bjørn du 80'ernes rovdyr. Med Peter Belli, Ulven, var i storbyjunglens og dansegulvens mestre og burde være det stadig.

Men ak nej, ej længere er det så ... – vi belemres med rytmeslag fra Helvedes dybder. Shakira siger du, Shakira siger jeg. Men hvorfor? Silikone siger du, advr siger jeg ... – Men hvilken advr! Og hvad er advr? Ambivalent Dekadence Varierer Ringit – og så fik I også lige den forkortelse!

Påskeæggets historie

Påskeægget er en opfindelse der stammer fra Belgisk Congo, hvor de indfødte for mange år siden under et beboeroprør i en slumboligblok fandt på at male æggeskaller. Men fangede de løsslupne strudse i gaderne og tvang dem til at lægge æg. Den tvang affærdigede det faktum, at æggene blev ætset af syren i strudsenes afføring, og derfor antog mange forskellige kulører.

Da strudsene uddøde i 1976 fortsatte man med at importere strudseæg fra Afghanistan, og male dem som et minde om de gode gamle dage. Påskeharen har udtalt "Rimbeau" vi ved ikke hvad den mener.