



Live på stoffer

Fredag aften var 40 spillere i en helt anden verden. Senderen havde ført dem ned i en bunker under Berlin. Jannick Raunow deltog, men kan ikke forklare hvad Meskalin er.

Side 4



Flugten og frygten

Paul Hartvigson er blevet inspireret af årets tema til at skrive en artikel, der både kommer omkring samfundet, rollespilleren og hvad der er virkeligt og vigtigt.

Side 6



Fyraften

Torsdag aften blev livescenariet Fyraften afholdt i Slagtehal 3. Jannick Raunow deltog i scenariet og var imponeret af stemningen og rollespillet.

Side 3

Hemmelig solist

Fastaval-koret har i år en helt speciel overraskelse til banketten i form af en berømt solist, de færreste formentlig vil tro de nogensinde skulle opleve synge på en scene.

Side 5

Æresottoen går til Bornholm

Den overrækkes på banketten af Ask Agger

Af René Husted

For første gang blev Æresottoen-mottageren afsløret før banketten, nemlig fredag aften, og for første gang går den til Bornholm. Natural Born Holmers, forfatterkollektiv, spilledeguruer med mere modtager årets hædersbevisning fra Fastaval.

Selve overrækkelsen foregår dog som vanligt på banketten. Her vil en mand, der i den grad ved hvad det vil sige at have ydet en stor indsats for det danske rollespilmiljø, Ask Agger, overrække prisen og oplæse komitéens begrundelsestale.

Indtil da siger vi tillykke herfra avisen og genopfrisker lige

hvorfor, bornholmerne i det hele taget var nomineret til Æresottoen.

Nomineringsbegrundelsen

Natural Born Holmers (NBH) er en sprudlende, kreativ og driftig gruppe af skøre hoveder,

... fortsættes på bagsiden

BabeQuest

Det splinternye og ganske ægte danskproducerede kortspil BabeQuest handler om at være en stodder og score babes. Der er endda ekstramateriale specielt til Fastaval.

Side 9

Årets scenarier

Tidligere Otto-overdommer Morten Juul har læst årets scenarier og præsenterer her en gennemgang med persoligt evaluerende kommentarer.

Side 10

Gooooood morning Fastaval!!!

Reportage fra en svinesti

Af René Husted

Så skete det! – Sensationspressen fandt det de søgte. Kioskbaskeren over dem alle: Fastaval 2003 – en svinesti! Redaktionen har i de 3 dage, vi har haft base på Skovvangskolen nøje fulgt udviklingen, og det er skræmmende resultater vi er vidner til!

Dynd og kritte

Ved et natligt skolecheck omkring klokken 02.00 finder vi på en rundtur ikke kun smadrede flasker en masse, men også fadølsskrus, pølsebakkter osv. osv.

Vi her på redaktionen har i løbet af resten af Fastaval 2003 sat os for at finde ud af hvilke

gener hos rollespilleren, der er grundlaget for denne svinske opførsel og mangel på almindelig renlighed.

Kan lægevidenskaben hjælpe os videre?

Vel vidende at Skovvangskolen ligger meget tæt på Århus' uddannelsescentrum (Universitet, Universitetshospital osv.), mener vi at have det korrekte grundlag for at finde frem til de reelle faktorer, der er den direkte årsag til at rollespilleren opfører sig som en lyssky vampyr til dagligt, mens vedkommendes adfærd i deres eget miljø – herunder spilkongresser osv. – mest af alt kan sammenlignes med et tibetansk hængebugssvin.



Dokumentationen i orden

Som det ses af billederne, der er en stor del af denne reportage, så er der ingen tvivl om, at dokumentationen for at kunne søge om lov til at skrive

sit speciale, evt. en ph.d. om netop dette emne, burde være i orden. Redaktionen har derfor erklæret, at vi gerne hjælper evt. interesserede videre i fald nogen skulle have interesse heri.



UDKØRT: Hvor træt skal man lige være før man går totalt kold midt i et fylt fælleslokale? Nå ja, man er jo på Fastaval!

Fyraften

Af Jannick Raunow

Stedet er København.
Året er 2012. Fusion.

Det er endelig blevet fyraften efter en lang og hård uge. Sammen med sine kolleger fra detektivbureauet Det Vågne Øje bevæger Sebastian Mejlsø sig ind på Sunshine, stamstedet for enhver i detektivbranchen.

Øl bliver knappet op og den lille gruppe gamle venner får en sjælden, kærkommen og tiltrængt snak om nutid, fortid og fremtid. Aftenen skrider frem og gamle spændinger og konflikter formidles og forløses.

Rundt om i baren foregår mange spændende ting og det kan ses at hver af gæsterne bærer rundt på sin egen historie og sit eget spil. Nye bekendtskaber knyttes og gamle genoptages, men Sebastian er her bare for at holde fri og slappe af med sine gode venner og kolleger.

Og Sunshine er det perfekte sted for dette. På trods af at de trange omgivelser er tæt pakede af det brogede klientel, er der stadig rigeligt med diskrete kroge, hvor oplysninger kan udveksles og hvor man kan få en privat snak uden nysgerrige ørers påhør.



STEMNING: Slagtehal 3 var det perfekte sted til at skabe den intime atmosfære i Fyraften torsdag aften

Eidolons LVE Sektor har gjort et stort forarbejde i at etablere rammerne for scenariet. Med udgangspunkt i det velkendte Fusionsunivers har alle en fælles referenceramme og film-trailer, stemningsbilleder og en tematisk perfekt lokation kridter banen op, så alle er på bølgelængde.

Det er nemt at komme i gang med Fyraften. I aftenens løb bliver der flittigt udskænket og indtaget fyraftensbajere og jeg er imponeret over hvor godt det fungerede med det ellers forventeligt forstyrrende alkohol-element.

Det, at man på aftenens hæld var ved at være lidt halvsnalret stemte imidlertid også godt overens med spillets tematiske ånd og de nære, dybdegående samtaler med de gamle venner blev mere intime, ganske som de ville have været i den virkelige situation.

Der var ingen synlige arrangør- eller spilmæssige brølere og alting virkede som om det kørte som smurt. Jeg kan kun sige, at jeg havde en helt igennem god og troværdig oplevelse med Sebastian Mejlsøes fyraften.

Barometeret

Hvem vinder Live-Otten?



Mads Maagaard

Jeg mener at den mest oplagte vinder må være Meskalin, som jeg selv medvirkede i, men jeg tror det alligevel ikke, da folk var for pattede til at spille deres roller.



Nina Essendrop

Jeg har lige været med i Kærlighedens Rapsodi, men har medvirket i stort set alle livescenarierne - dog med undtagelse af Buffy-live og Unge på flugt. Jeg mener det må blive Meskalin, der vinder. Det er det scenarie, der havde den bedste stemning det var i det hele taget fedt at have medvirket i. Det lader også til at de fleste, der var med, har den samme oplevelse som mig af ren eufori.

Meskalin

Af Jannick Raunow

Hvad er Meskalin? Det var et spørgsmål som blev stillet af folk efter at have læst foromtalen i Fastaval-programmet, af deltagerne efter at have læst deres rolleoplæg og sågar også af deltagerne efter scenariet var gennemført.

Jeg kan ikke undlade at drage tematiske paralleller til det dybt surrealistiske Elevator (Sebastian Flamant, Fastaval 2002) og selvom jeg egentlig ikke havde indtryk af at dette ville være et surrealistisk scenarie inden jeg gik i gang, så må jeg nok sige, at det er det kendetegnende ord her efter gennemlevelsen.

Beskrivelse af min karaktermæssige tilgang til scenariet vil i virkeligheden ikke give den store mening eftersom karakteroplægget var lige så fragmenteret som foromtalen havde givet udtryk for.

Det var forfatternes målrettede intension at give så lidt konkret information som muligt og i stedet bero sig på sanseindtryk og stemningsbilleder. Dette element virkede for mig meget underligt inden scenariet, hvor jeg grundlæggende var totalt på bar bund omkring hvordan jeg skulle spille min rolle eller hvad der i det hele taget skulle ske.

Det skal så dog siges at arrangørernes fantastiske flotte udsmykning, lyd-kollage og stemningsvisualisering med det samme fik sat rammerne i orden og det tog mig imponerende kort tid at komme ind i rollen.

Efter den obligatoriske korte småtunge indledningsfase, kunne jeg straks mærke rolleindlevelsen dukke op og få minutter efter jeg først havde åbnet munden, var jeg 100% inde

i de omtågede og forvirrede tankegang som udgjorde Detlev Feldmanns liv.

I de efterfølgende timer havde jeg helt fantastiske oplevelser med selv at opleve, gennemleve og udleve den underlige verden, jeg var blevet kastet ind i. Jeg blev flere gange overrasket over mine egne ord og ikke mindst de ord, som blev reflekteret på mit spil.

Jeg vil ikke sige, at jeg blev kastet ud i voldsomt grænsedbrydende rollespiloplevelser, men det spil, jeg har oplevet, adskiller sig markant fra de ting man normalt kommer ud for, og det er en særlig svær disciplin at fremavle den sindstilstand som Meskalin har taget som varemærke. Hermed skal de rosende ord til Meskalin være, at arrangørerne har bidraget med en ganske særlig oplevelse, som det kun er meget sjældent, man som rollespiller oplever.

Ok...det var så de pæne ord...men var det nu også alt sammen så udviklende, grænseoverskridende og fantastisk? Njah... jeg havde svært ved at få mit rolleoplæg til at holde i længden.

Til min egen overraskelse viste der sig at være mange spændende tråde at bevæge sig ud af allerede fra starten, og som der også var lagt op til, digtede jeg videre på mange af de åbne ender, så jeg fik en fuldkommen rolle i al hans fragmenterede ubestemmelighed.

Men... desværre fandt jeg ikke at dette oplæg kunne holde i længden. Allerede efter et par timer fangede jeg mig selv i gentagelser og derefter kunne jeg simpelthen ikke finde på andet end enten at køre videre ud af et slidt spor eller at præsentere den samme velgennemprøvede rolleudtryks-

pakke overfor nye medspillere, som jeg havde haft succes med overfor de tidligere.

Det blev kort sagt lidt trivielt og jeg greb mig selv i at kigge på klokken. Mening og indsigt i noget som helst andet end det man selv havde fundet på udeblev totalt og på trods af at man igennem rollebeskrivelsernes tågede ord kunne skimte en silhouet af mening, så kom der aldrig nogen forløsning.

Arrangørerne fastholdt hårdnakket at scenariet var en slags formeksperiment med 100% kontrol og ansvar lagt op til spillerne, men i såvel tekst som tale afslørede de under deres ord, at de havde en mening som de dog på intet tidspunkt ønskede at afsløre for de betydningshungrende spillere.

Min slutkommentar må være en stor respekt og beundring af arrangørernes tydeligvist fantastiske store arbejde med scenariet og de fascinerende og forunderlige tanker og elementer, som indeholdes og skabes i scenariet, men dog en gran af skuffelse over at det ikke lykkedes at føre arbejdet helt i mål.

Jeg sidder tilbage med en følelse af at have oplevet noget stort, men dog uden at have været helt oppe at ringe.

Jeg er glad og taknemmelig for at jeg oplevede Meskalin, for jeg ser gerne den arrangørtrup som kan fremskabe den samme fantastiske stemning og ånd som jeg her har været vidne til, men spillet, dybden og holdbarheden fortjener desværre en opstrammer.



Bag om koret

Af René Husted
og Kenneth Brynning

Avisens tro medarbejdere René og Kenneth har fået sig sneget ind til prøverne til Fastaval-koret. Det bliver en sensation som få, koret har fået en kändis af højeste karat som gæstesolist.

Vi er dog af kor-lederen, HC Molbech, blevet bedt om at holde hemmeligt hvem gæstesolisten er men. Vi må sige at ikke et sæde eller øje forbliver tørt. Smukt, smukt er det eneste vi kan sige.



OVERRASKELSE:

Fastaval-koret har i år en hemmelig, berømt og for de fleste meget uventet solist på programmet. Vi garanterer at det bliver en helt uforglemmelig oplevelse, der lige vil være i konceptets ånd, så glæd dig!

Anmeldelse af Brainbuilders

Af Ole Jakob Svendsen

Brainbuilders har været en af Fastavals gode oplevelser, da vi som spillere oplevede at være med til at udvikle kunstig intelligens i en ikke fjern fremtid med alle de muligheder, farer og etiske spørgsmål, det indebærer.

Scenariet var meget gennemarbejdet med multimedie-klip, en TV-avis med professionelle skuespillere og databaser med artikler om kunstig intelligens.

Selve konceptet: I år 2022 står videnskaben overfor et afgørende gennembrud i forskningen i kunstig intelligens (Artificial Intelligence = AI) med alle de muligheder, farer og etiske aspekter dette indebærer.

Som spiller i scenariet er du forsker og arbejder sammen med din projektgruppe om at udvikle kunstig intelligens i en af verdens førende virksomheder på området.

Denne er efter en fusion verdens største virksomhed på området og du er med i en af 5 afdelinger, der hver har deres syn om at udvikle kunstig intelligens.

Der er på grund af fusionen grundlag for at fravælge de dårligste projekter og fremme de bedste. Målet med projekterne er at levere den kunstige intelligens, der skal anvendes til at styre mange funktioner på en fremtidig rumstation på Mars. Altså en AI der også kan håndtere uforudsete funktioner og handle etisk ansvarligt...?

Næsten fra starten af scenariet ser vi TV-nyhederne hvor en virus med kunstig intelligens indbygget er sluppet ud på nettet fra vores konkurrent Nanostructures interne system.

Deres direktør forklarer at deres system er sikret med meget, meget høj elektronisk sikkerhed, og de har ikke begreb om hvordan den er sluppet ud.

Nyhedsoplæseren forklarer at virusen i øjeblikket ødelægger for milliarder af dollars i timen på nettet og erstatningskravene har allerede lagt Nanostructures økonomi i ruiner. I de enkelte grupper vælger vi nu hvilken form for intelligens, vi ønsker at udvikle. Alle de spørgsmål, der dukker op undervejs af etisk karakter, er meget spændende og samtidig meget relevante.

Det at man selv i grupperne diskuterer, udtænker og vælger løsningsforslag er meget spændende. Og man får især her igennem nogle interessante tanker om kunstig intelligens som de færreste af os vel aner noget som helst om.

Tanken bag scenariet er at indtage rollespil som oplevelsesbaseret indlæringsværktøj. Brainbuilders er med et budget på 350.000 kr. udviklet af Institut for Fremtidforskning for Dansk Naturvidenskabsfestival

Konceptet er tænkt som tværfaglig undervisning i gymnasiet i naturvidenskabelige fag og har været kørt som 5 x 2 timers forløb på 15 gymnasier rundt om i landet og tilbagemeldingerne fra gymnasieelever og lærere har været yderst positive.

Som con-scenarie syntes flertallet af de medvirkende dog at der var meget tidspres og der var forslag om at køre scenariet over 2 blokke, at have fået nogle handouts om kunstig intelligens inden spilstart og evt. passende udklædning.

Der blev også savnet mere struktur nogle steder i forløbet og det var en ulempe at der slet ikke var tid til at fordybe sig i teksterne om kunstig intelligens og tidspreset gjorde at rollespillet nogle gange gled i baggrunden.

Alligevel får selve spilloplevelsen et 10 tal og selve konceptet 11.

Flugten og frygten

Af Paul Hartvigson

Rollespillere. I som kalder jer krigere, opdagere, filosoffer, eventyrere, søgende mennesker. Jeg skal fortælle jer om Samfundet. Men først må jeg fortælle jer om Frygten.

Frygten er en følelse hos den enkelte, der lettest forbindes med en klar, ydre fare. Men det skal ikke narre jer. Frygten optræder med alle slags masker. Den bor i os selv, men viser sig især gennem vores omgivelser. Stillet overfor frygten har du eet valg. At flygte eller at stå imod.

„Rollespilleren og Samfundet“ er årets tema på Fastaval. Det ligger tørt i munden. Stakåndet, måske kedeligt. Det burde have heddet „Rollespilleren og Kærligheden“, „Rollespilleren og Døden“ eller „Rollespilleren og Frygten“.

Kaldet

Det er ikke kun frygten der pisser mennesket frem, der er også livet og drømmene der kalder. Løftet om eventyr, om opdagelser, heltemod, indsigter og skønhed. Kan du huske dine første følelser omkring rollespil. Dine fantasier, din bævende iver for igen af opdage. Luk øjnene et øjeblik, og husk hvem du var.

Som rollespiller har du adgang til en indre verden, til at kende dit mod og din beslutsomhed. At iføre dig andre masker, og at møde sære dæmoner. Det er et stort og vigtigt arbejde. Unge mennesker sender sig selv ud på denne færd, i disse lande, der sørgeligt savner sine troldmænd.

Ikke kun rollespillere lyder kaldet til drømmeflugt. Også digtere, musikere, og folk der pukler i halve år for at sætte en festival på benene, nogle af de

hellige (gud velsigne dem) og dem der søger ud i naturen og ser på sommerfugle. Der er mennesker der møder deres drøm i guitar-soloens hvirvelstorm, eller på boldbanen. I er ikke de eneste i verden, der lever gennem deres drømme.

Pinlighedens element

Men rollespillernes begeistring bliver til tider afløst af skamfølelse. Vi er nemlig evigt misforståede, og vores passion har hverken et publikum eller et produkt, som andre kan forholde sig til. Det er sjældent folk fatter hvad vi laver. Og det er en ensom fornemmelse.

„Du spiller rollespil, hvad er det?“ Du retter dig nervøst i stolen. „Hvordan vinder du så når du spiller rollespil?“ spørger onkel Knud, og du roder dig ud i en forklaring om at der ikke er nogen vinder. „Men hvad er det så godt for?“ spørger onkel Knud. „I det mindste er det ikke noget med grafitti han er ude i,“ hvisker mor til moster Anne, ovre i sofaen.

Rollespil lever ikke op til gængse værdier som penge, prestige eller produktivitet. For rollespilleren er det nemt at føle sig ubetydelig, ligegyldig, og ude af stand til at bidrage med noget som helst. Rollespillere er også blevet kaldt „eskapist“.

Det er sådan nogle der stikker af, fra verden, problemerne, virkeligheden, det normale. Med andre ord: hvis du er rollespiller, er du en kujon, der er bange for den virkelige verden. Du er en nar der spiller din tid med at drømme. Når du kunne bruge din tid på noget vigtigt i stedet for.

Syndefaldet

Drevet af hån og misforståelse falder vi for fristelsen. Der er

to måder at falde på. Den ene er at acceptere rollespil som noget uvigtigt, og så bare dyrke det som sjov, en ugentlig gang mental onani, der lige så godt kunne gå op i druk.

Er du en af dem der spiller uden holdning, uden muligheden for smerte og indsigt, som om du aldrig havde hørt kaldet, aldrig havde fløjet på drømmenes vinger?

Det andet syndefald er komisk på sin egen pinlige måde. Det er at bortforklare drømmene med at rollespil er godt, rigtigt og vigtigt. En gang samfundsrelevant dobbeltsnak til slægtninge og skolelærere. Under disse respektable forklaringer, får drager og dødsstjerner oftest lov til at blive uden for døren.

I Danmark kan vi få hjælp af det offentlige, til lokaler, kongresser osv. Men vi skal forklare os selv overfor skoleledere og kommunale embedsmænd. Deres opgave er at tildele penge og ressourcer til nøje definerede funktioner. Til noget der hedder „fritid og kultur“, som er noget „de unge“ kan lave når de ikke laver noget vigtigt.

Syndefaldet frister stærkest når rollespil kommer op i medierne på en mistorstået måde. Som det gjorde første gang herhjemme i 1989, da vi blev gidsler i den gamle medie-historie om „den nye farlige ungdomskultur“. Unge rollespillere blamerede sig i live-udstyr for åben skærm.

Fantask-kunder blev udspurgt og var uforståelige for menigmand. Kameraet kælede for de sære terninger; psykologer og præster lagde ansigtet i bekymrede folder under interviews.

Der var rollespillere der ville forklare hvor godt, uskadeligt, og normalt rollespil var. De kom ikke ret langt i medierne, men vi andre har måttet lægge øre til det i årene derefter. Nogle af dem bidrager til konceptet og debatten på årets Fastaval. Det er jeg sikker på.

Det går ikke at glemme det vilde og pinlige, og så fremstille rollespil som en art beskæftigelsesterapi for forvirrede unge. Det går ikke at forsvare sine bortforklaringer med at det er nødvendigt „fordi sådan fungerer samfundet“. For du ender med at tro på dine egne dårlige undskyldninger, og kommer til at lugte af det lort du går og lukker ud.

Samfundet er den fælles frygt

Hvad er så det samfund, vi prøver at passe os ind i? På en side er samfundet et fællesskab af mennesker, fx alle mennesker i Danmark. Men samfundet er også et begreb. Ligesom bruttonationalproduktet er et begreb. Eller Gud. Det vil sige at det ikke virkeligt. Du kan godt sige at noget er samfundets skyld, men samfundet giver ikke kvaje-bajere. Alle har hver deres forståelse af „samfundet“. Her er min forklaring:

Samfundet er en fælles fortælling om at man skal yde for at kunne nyde. Om nødvendigheden af at gøre ofre. Samfundet fortæller om „hvor galt det kan gå“, på grund af arbejdsløshed, indvandring, manglende uddannelse.

Samfundet handler især om penge. Frygten på samfundets og vores alles vegne er del af den politiske retorik. Det er også den bekymring den helt unge rollespiller sikkert kan genkende hos sine forældre.

Al den frygt, der er indbygget i samfundet, er bragt dertil af enkeltpersoner. Hver med deres gnavende angst, deres forargelse, ufordøjede oplevelser, vage uro. Samfundet er en gennemsyrende suppe af danskerne selvmedlidenhed og ynk.

Samfundet har en slags plads til rollespil og drømme. Det er noget der hedder „fritid, hobby, kunst, kultur, religion“. Noget der kommer i anden række efter penge og produktivitet.

Samfundet har heller ikke et sprog til at behandle livets store spørgsmål som kærlighed og død. Det har rollespil.

Vi er ikke på flugt, vi er på vej

Rollespillere: du som kaldes for nørd, eskapist, drømmer. Jeg taler for at vi viser omverdenen hvilke kræfter vi besidder, og udforsker livets store spørgsmål. Hvis du følger eventyrets vej på rette vis, kan frygten ikke holde dig tilbage. Men først må jeg fortælle om hvad der er væsentligt.

Det vigtige og det virkelige

Du skal nu gøre op med hvad du har fået at vide er vigtigt. Jeg vil bruge et eksempel: forestil dig at det er en dag i eksamensperioden. Du har læst næsten i døgn drift.

En dag tager du bussen på biblioteket for at hente en bog. Så tager du hjem igen og læse. Hvis du skal se tilbage på den dag; hvad er så vigtigst? De tolv timer du svedte over bøgerne? Eller de fire minutter du stod ved busstoppestedet, og mærkede den friske blæst i ansigtet? Tænk.

Eksamen er vigtig. Blæsten er virkelig. Fremtiden er vigtig. Døden er virkelig. Penge er vigtige. Spændingen omkring spilbordet er virkelig.

Lad være med at kaste dig ind i bekymringens kødrand med forklaringer om at det er vigtigt for samfundet, det som vi laver. Det vi laver er virkeligt, og det er nok.

Fodfæste

Du skal kunne se dig selv, både som spiller, og som menneske i den ydre verden. Vores og hvad vi gør i „samfundet“, har en berøring med vores eventyr og virkelighed som rollespillere. Du skal være ærlig om dit behov for at opdage, udforske og gå i dybden med din egen identitet.

Men også være ærlig om dit behov for accept udefra. Det er et virkeligt behov. Der er en tid til at spille rollespil - at udfordre sig selv og bruge fantasien som metode. Og der er en tid til at forholde sig til virkeligheden uden drømmenes omsvøb.

Kritik

Verden er fuld af „sandheder“ om hvad der er rigtigt og forkert. Du skal afprøve de sandheder. Lige som eventyrerne er klar til at pille et plot fra hinanden. Om godt og ondt, ansvar, forræderi. Inden for spillet skal du blive ved med at dykke ned i livets store mysterier.

Nysgerrigheden fra eventyrerne skal anvendes i omverdenen. Du skal være særlig kritisk over for argumenter om at du er nødt til at gøre noget fordi det er vigtigt. Tro lige så lidt på dine myndigheder, regering, forældre og medier som du tror på de sandhederne i en rollespilsværden.

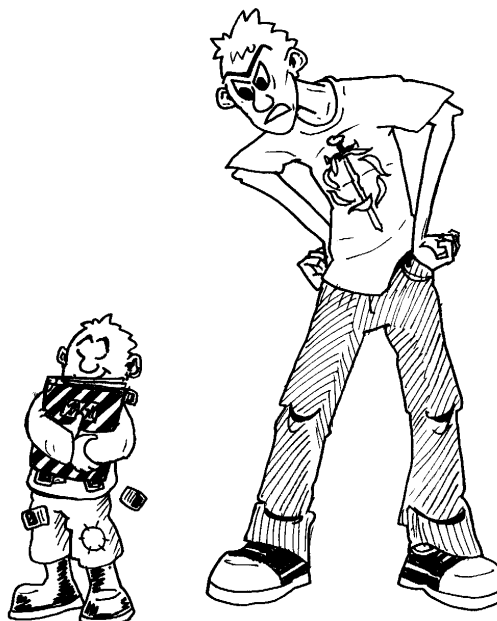
En gang imellem sker der noget derude, som kræver din indsats. Fordi det virkelig berører dig. Og så skal du handle derude.

Selvkritik

Med fodfæste og kritisk sans, så kan du mestre selvkritikkens svære kunst. Du kan kritisere myndighedernes hemmelighedskræmmeri og spionage mod borgerne, gennem et scenarie. Men så skal du være dig bevidst, hvordan du lyver og snager selv. Så handler dit scenarie om virkeligheden.

Selvkritikken går også på hele miljøet, for eksempel Fastaval, der gennem mange år er ramme for at nogle af Danmarks bedste bevidstheder samles, præsenterer eventyr for hinanden, og deltager i en kult til dyrkelige af guldpingviner. Men selv når Fastaval er en stor begivenhed, så eksisterer den meget på „samfundets“ betingelser. Det er en udlevelse af store drømme og passioner, som finder sted en begrænset periode, gemt borte fra andre mennesker.

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



"OK, ESSEN - DU FÅR DE 200 KRONER OG JEG TAGER DIG MED IND OG SE 'MATRIX RELOADED' - MEN SÅ GIR 'DU MIG KRAFT STEJLEME OGSÅ DEN 'MOX EMERALD' NU!"

KORTSPILLENE TILTRÆKKER SPILLERE PÅ TVÆRS AF FLERE ALDERSGRUPPER.

Det er påfaldende at danske kongresser producerer hundredevis af manuskripter skåret over læsten 6-8 timer, 4-6 karakterer. Der er påfaldende få eksempler på at vi udvikler eksplosive nye fortælleformer, der rækker ud til mennesker i omverdenen.

Hvis vore Otto-hungrende forfattere og ambitiøse spillere brugte deres evner på at vende sig ud mod andre mennesker, hvad kunne der så ikke ske med virkeligheden i Danmark?

Vi svælger os i stedet i vores egen miskendthed og gentager de hyggelige ritualer. Og vi svinger vores pligt overfor andre mennesker.

Vi hører til

Vi er en del af samfundet, i den forstand at vi er medmennesker. Den går ikke at sige at samfundet ikke eksisterer, og I kan alle sammen rende mig. At „melde sig ud“ og dyrke sin egen sandhed, er det modsatte af selvkritik.

Det er at gå i Tvind-fælden eller autonom-fælden. Altså at etablere sig som en elite der har ret, og kritisere resten af verden som om de ikke var del af den. Vi har en indsigt og et ansvar i forhold til alle vore medmennesker. Vi kan inspirere dem med vores frihed og evne til at tænke åbent og nyt. Og de kan inspirere os.

Fortællingen

Vi har fulgt kaldet, og søgt ind i det indre mørke. Vi har prøvet maskerne, og kender i vores krop følelser, som er ukendte for så mange andre. Men som jeg skrev, vi er ikke alene. Vi er ikke de eneste drømmere i verden.

Når vi skal vende os mod andre mennesker, har vi et middel til at nå dem og deres drømme. Det er gennem fortællingen, som ikke kræver regelkendskab. Hvis vi lytter til hinanden, så kommer vi videre som mennesker.

Så jeg siger skidt med samfundet, og dets suppe af frygt og mindreværd. Det er mennesker

vi skal ud at møde. Vi skal gå ud i verden og fortælle om kærlighed og død, venskab og forræderi, erindring og drømme. Når vi gør det vil verden fortælle sine historier til os.

Frygten forsvinder i øvrigt aldrig. I bedste fald bliver den en følgesvend vi kommer til at kende, ikke en fremmed vi flygter fra.

Men det skal være drømmene, der styrer vores flugt.

Paul Hartvigson

April 2003, Corazal, Belize & København, Danmark
pablodanes@hotmail.com

Kunstneren i caféen

Af Kenneth Brynning

Elizabeth Hau er navnet på kunstneren der har fået den ære at få sine billeder udstillet i cafeen. Hendes billeder er af den art vi rollespillere altid fascineres af; det eventyrlige.

Hun studerede idehistorie på uni hvor hun mødte Peter. Peter hørte om hendes passion, malerier med fantasymotiver, og så så sit snit til at få en kunstner til at smykke cafeen.

Den 23-årige Elizabeth Hau er ikke selv rollespiller, men har dog til tider haft lyst til at starte. Hun kunne mest se sig selv som spillende live, men er i det hele taget åben selvom hun lige holder sig lidt tilbage under Fastaval.

Men hvis hun ikke finder sin inspiration i rollespil hvor så? Hun finder den i bøger, i drømme og film, specielt film med en dyster stemning, men som enhver kunstner gælder det om instinkt og herfra henter hun

en del. Hvad er hendes fremtidsvisioner så? Lige nu arbejder hun men fremtiden for hende bliver illustrationer er hun sikker på.

Hun sælger ikke de billeder, der står i cafeen til søndag, men er dog villig til at tegne for folk for en sum penge – fuld tilfredshed eller pengene tilbage. Så det gælder om at hive fat i

hende mens I kan. Hun vandrer nok rundt derude og samler inspiration til hendes næste billede. Hvem ved - måske kommer det til at hedde Fastaval 2003?



UDSTILLING: Caféens væg prydes af Elizabeth Haus kunstværker

Anmeldelse af BabeQuest

Af Kenneth Brynning

BabeQuest er et nyt dansk kortspil i stil med de populære nye kortspil fra Steve Jackson Games såsom Chez Geek, Chez Dork og Munchkin. BabeQuest er udviklet af Initiativet v/Esben Sejer Pedersen, Anders Tychsen og Mads L. Brynnum.

BabeQuest går simpelt og enkelt ud på at være en stødder og ud fra dette at score. At score er ikke nogen nem ting, så derfor har man selvfølgelig sine hjælpemidler.

Drinks, billige scorebemærkninger og ens kværn, der holder udenfor baren, giver selvfølgelig pote. De andre spillere kan jo så modvirke ens scoretogt ved f.eks. at give en tarmlugt, skrue op for musikken osv.

Regelbogen er på kun 13 sider, men opsætningen af bogen får de ellers simple regler til at virke lidt uoverskuelige. Det

virker lidt som om spillet ikke er blevet testet nok før det er blevet trykt, da det ikke altid er lige let at fatte.

I det store hele er BabeQuest et meget underholdende spil, dog skiller det sig ikke meget ud fra de andre kortspil, der er oppe i tiden.

Der skal dog nævnes at der i regelbogen er regler til indtil flere drukversioner af spillet, så man skal ikke selv sidde og finde på sådanne i en fest-situation. Som en speciel ting her under Fastaval er der tillagt ekstra kort såsom scorestedet/jagtmarken Banketten og den specielle babe Ottoline.

På en skala fra 1-10 giver jeg spillet 7.

Det er rart at se et dansk spil for en gang skyld, og lidt stødder er man vel altid. Grunden til at den ikke får mere er simpelt og enkelt at der ikke er så meget mere i det.

side 9 nørderne



Navne: Malene Hansen (til venstre) og Tine Frederiksen (højre)

Alder: 16 og 18

Rollespilskarriere: 1 måned / 2 år

Fastavaller bag sig: Malene er med første gang men Tine deltog sidste år

Hvilke slags rollespil: Lidt af hvert mest fantasy

Status: Malene – single , Tine - kæreste

Redaktionens noter til nørderne (råd og vejledning):

Vi råder pigerne til følgende:

- Eliten er den eneste reelle chance for at komme frem i rollespilsværdenen tag evt. et kig i avisens spalter efter de navnkundige.

- Hvis I vil score så hold jer til bordrollespil, da der her er mindre konkurrence end i live.

Vi anbefaler på det kraftigste Malene at score en rollespiller og Tine til det samme hvis hendes kæreste ikke allerede er. Hvis han er, og ikke har en Otto, så find en der har. Vi bliver nødt til at sikre fremtiden også med det bedste genmateriale.



Sandheden om scenarierne

Er de noget værd?

Anmeldt af Morten Juul,
fhv. Otto-overdommer

Darling er Død, af Mette FINDERUP

Et nutidshverdagsdrama med episke proportioner. Spilpersonerne er seks af Darlings venner, der samles en dag på en café for at finde ud af, at de formentlig er meget mere end det. Før de har set sig om, er de midtpunktet i en konflikt mellem godt og ondt, dyd og synd. Scenariet udmærker sig med et solidt og åbent plot, fremragende spilpersoner og flotte effekter.

Drømmen om en konge i gult, af Jacob Schmidt-Madsen

Der er ingen Tour de France over dette scenarie, selv om titlen kunne antyde noget sådant. I stedet handler det om seks skuespillere under indspilningerne til en film, alt i mens verden omkring dem præges af Cuba-krisen og truslen om undergang, som sætter sit præg på optagelserne. Et surrealistisk eventyr og stileksperiment, der er effektivt formidlet.



EN RIGTIG LØMMEL: Frederik Berg Olsen

Det glade Land, af Klaus Meier OLSEN

Et politisk scenarie, der går tæt på nazismens fællesskabsfølelse. De fem unge mænd, der udgør spilpersonerne, har meldt sig under hagekorset af forskellige grunde. Det er sammenholdet, der er det vigtigste for dem, men kan det holde til de prøvelser, det udsættes for i scenariet? Et scenarie, der har et klart budskab og følger det helt til dørs med gode spilpersoner samt velvalgte scener og rollespilsformer.

Lømler, af Max Møller, Frederik Berg Olsen, Anders Skovgaard og Lars Vensild

Lavet i sidste øjeblik på afbud af en lille gruppe erfarne forfattere. Den korte arbejdsperiode kan dog ikke anes i scenariet, hvor spillerne får en sjælden mulighed for at vende tilbage til det skelsættende tidspunkt, hvor barndommens uskyldighed på brutal vis rives væk fra en. Scenariet udmærker sig at være utroligt gennemført, flot redigeret og indeholde et sæt originale spilpersoner.



TEMPO: Mike Ditlevsen og Peter Brodersen

Ragnarok, af Ruddi Oliver Bodholdt og René Toft

Verdens undergang udspilles i Vigrig Bank. Spilpersonerne er de seks bankrøvere, der har udset sig det perfekte mål: en lille bank med et stort udbytte. Desværre medvirker røvernes indbyrdes forhold og bankens ansatte og kunder til, at aktionen udvikler sig alt andet end planlagt. Kup-scenarie lige efter bogen med et glimrende biperson-galleri.

Sankt Hansen, af Ryan Rohde Hansen

Fem sindssygehospital-patienter forfølger Guds uransagelighed til en ligusterhæk i Espergærde. Der er lagt op til sjov og ballade når spilpersonerne giver sig i kast med denne religiøs-humoristiske roadmovie gennem Nordsjælland. Et komediescenarie, der fastholder sit fokus hele vejen igennem og bakkes op af en fantasifuld variation af effekter.

Fortæl mig, af Alex Uth og Jorgo A. Larsen

De kendte eventyr har fået et twist, og fremtidsudsigterne er alt andet end lovende. I bedste

eventyrstil står spilpersonerne over for store udfordringer, som de går i møde med oprejst pande og hjertet fuldt af optimisme, men spillereglerne spiller mere og mere imod dem end med dem. Galleriet af spil- og bipersoner fører dette scenarie op mod de eventyrlige og surrealistiske højder.

Tempo, af Peter Brodersen og Mike Ditlevsen

Spillerne er i kamp mod uret. Detektiverne har fire realtime timer til at opklare hvem der har kidnappet storkundens datter. Et scenarie hvor man virkelig får udlevet sin trang til at nusse med handouts og forsøge at stykke spor sammen af et overvældende udbud af informationer. Et investigationscenarie med stort i og som tidligere antydet: et overvældende udbud af velvalgte og autentiske effekter.

Fremtiden er nu, af Mads L. Brynnum og Morten M. Jespersen

Årets anti-autoritære scenarie. Det er helt åbent og udspiller sig i et tog på vej mod en ukendt destination, men det er ikke det

væsentligste. Fokuset er nemlig på rollespillets form, fiktions-lag og omgivelser. Indrømmet, det er en noget kryptisk beskrivelse, men det passer på sin vis ganske glimrende til et scenarie, der satser på at være en oplevelse af den alternative slags.

Prinsen, af Merlin P. Mann

Manga-inspireret ungdoms-eventyr med tydelige referencer til C. S. Lewis og Popstars. De mange henvisninger til trods er det et yderst strømlinet og målrettet eventyr, hvor spillernes eftersøgning af deres popidol fører dem på en rejse gennem et fantasifuld rige. Et scenarie af få sider, men store kvaliteter, deriblandt spillernes og redigeringen.

Skyggespil, af Martin Svendsen

Mørkt fantasyscenarie, hvor spillernes har en noget større rolle end de regner med. De begynder med at snyde sig til en opgave for egen vindings skyld for at ende med at stå over for et langt mere vidtrækkende valg. Scenariet udmærker sig ved det gode sprog, der skinner igennem overalt – og er stærkt medvirkende til at biperterne er så gode, som de er.

Proaktiv, af Lars Andresen

Måske er det tilstedeværelsen af Barbara Cartland i live-form, der har fået Lars til at gå bort fra sin sædvanlige følelsesladede scenariestil. Proaktiv handler om seks fyre i 30'erne, der mødes for at realisere en gammel plan om at lave et fælles firma. Spørgsmålet er, om de alle stadig har modet til at springe overbord fra deres etablerede luksusliv uden økonomisk redningskrans. Som sædvanlig lever Lars varen i form af et fantastisk persongalleri og en sikker redigering.

Landlov, af Adam Bindslev

Adam har tidligere skrevet scenariet Sort, men med Landlov bliver det mørkere end nogensinde. Spillernes ankommer til Schädelburg, hvor de indrulleres i en dyster og makaber historie med stærkt perverterede undertoner. Ikke et scenarie for de sarte, men det er stærkt og solidt udført. Spillernes udstiller temaets forskellige aspekter levende og sikkert og er med til at placere scenariet blandt årets bedste.

Alle børn til Jerusalem, af Sara Hald

Spillernes i dette scenarie er alle børn, men som årets mest rendyrkede gyser er historien det ikke. Spillernes deltager i børnekorstoget i 1212, men om scenariet udvikler sig lige så tragisk som virkelighedens historie, er et åbent spørgsmål. Et scenarie præget af snigende uhygge, og hvor plot og persongalleri går fint i spænd.

Penge, magt og vandpistoler, af Jost L. Hansen

Et scenarie med godt nyt til fans af børnekrimer som Guldregn. Spillernes er en gruppe børnedetektiver, der morer sig med de nærliggende og små sager. Tilfældet vil dog, at de snart står midt i en sag, der er meget mere alvorlig. Jost er en erfaren Fastaval-forfatter, og han skuffer ikke sine fans i år.

Sønner & Døtre, af Jonas Arboe Harild

Et af årets politiske scenarier hvor spillerne kommer helt tæt på en af den seneste tids uhyggelige begivenheder. Ved på fornem vis at videreudvikle novellesceniets form, giver scenariet spillerne en unik mulighed for at opleve flere sider af den samme sag. Samtidig et af årets scenarier, hvor den korte tekst ikke er gået ud over formidlingen – tvært imod.



SPORSKIFTE: Michael Erik Næsby

Svanevang, af Mikkel Bækgaard

Mikkel, Fastavals store neo-romantiker har i år kigget tilbage i tiden og leverer hvad man kan kalde den alvorlige udgave af Nøddebo Præstegaard. Året er 1863, og Danmark står på randen af krig med Tyskland. Det er dog ikke noget, spillernes bekymrer sig synderligt om i begyndelsen, hvor den forestående jul med udsigt til god mad og en kækommen romance er forrest i bevidstheden. Det handler om venskab, krig og kærlighed i scenariet, hvor Mikkel endnu engang viser, at han behersker redigeringens svære kunst til fulde.

Sporskifte, af Michael Erik Næsby

En skønsom blanding af biperternes rollespil og ludo. Det hele foregår på et bræt, hvor man som deltager skal forsøge at nå først i mål ved undervejs at være den, hvis spillerson oftest får succes. I det hele taget en sindrig konstruktion, der ved første øjekast synes kompliceret, men efterhånden som man læser sig igennem reglerne virker realiserbar. Michael er kendt for at lave mærkelige scenarier, og det her må siges at være helt i stilen.

Kød, af Morten Jaeger

Seks teaterfolk kastes ud i inderne stridigheder og personlig stræben i dette scenarie. Morten fortsætter i vanlig stil med at skildre teatermiljøets tragikomiske sider, og denne gang gælder det for spillernes om at sikre deres kunstneriske fremtid ved at deres fælles stykke bliver en overvældende succes. Persongalleriet, ikke mindst i kraft af biperterne som Simon Spies og Michael Strunge er spændt for den veltrimmede scenarietvogn.

Mænd af Ære, af Kristoffer Apollo

Mafia-scenarie, der emmer af intriger og stemning. Som mafia-ledere skal spillernes mødes og fastlægge det fremtidige samarbejde, men der melder sig hurtigt problemer, som ikke stod på den officielle dagsorden. Kristoffer viderefører sin fortælle-intrige-stil fra det seks år gamle scenarie Jisei, og den autentiske historie vækkes til live af en imponerende research.

Redaktionen nåede desværre ikke at få fat i scenarierne Opium (af Morten Holm og Luisa Carbonelli), Canonball Run (af Per Frederiksen) og Diagnose (af David Riis).

Get them while they're young!

Af Kenneth Brynning

Hvad sker der med det danske rollespilmiljø? Vil rollespilkulturen bestå selvom vi måske ikke alle holder fast? De fleste rollespilsforeninger starter initiativer for at hive de unge med og gør hvad de kan for at skabe en positiv holdning over for miljøet.

Men Fastaval er gået skridtet videre, for at sørge for en tålelig fremtid er de begyndt med deres avls og indoktrineringssprogram GTWTY, "Get Them While They're Young."

En unavngivet forgrundsperson for Fastaval udtaler "Vi kan lige så godt indse det, det danske rollespilmiljø er på vej ned af bakke. Det domineres af de gamle rotter i faget, og de styrer det mod afgrunden."

"De gamle ser ned på de nye og der ulmer et oprør som vil rive miljøet i stykker. Dette er facts, og der er intet, vi kan gøre for at forhindre oprøret undtagen at opfordre de gamle rotter til at åbne deres arme for de nye og ikke støde dem væk med en påtaget attitude af alviden."

"Det er fordi vi ser dette oprør komme at vi har startet GTWTY-indoktrineringssprogram. Vi vil opretholde de gode gamle rollespilsdyder ved at lære dem videre til vores små så disse engang kan gøre verdenen god igen."

"Lige nu gør vi det blot med indlæring, men vore førende forskere er ved at finde frem til det navnkundige Rollespilsgen, hvis vi kan sørge for at indlæringen af dyderne/arven kan bevares ved manipulation af arvemassen, så vil vi tage det skridt. Fremtiden er for vores børn men vi skaber den."



Æresottoen...

... fortsat fra forsiden

der har deres bornholmske ophav og nidkærhed over for rollespillet til fælles.

NBH slog for alvor som gruppe igennem på Fastaval 1999, hvor Frederik Berg Olsen vandt Ottoen for Bedste Scenarie for Deo Gratias. Siden har NBH udmærket sig som en sammen-tømmret gruppe af forfattere, der støtter hinanden og udvikler deres scenarier sammen. NBH

har til sammen skrevet over 20 kongresscenarier, og intet tyder på, at de holder op foreløbig.

NBH har siden deres indtog på den danske kongresscene bidraget til at udbrede novelle-scenariet og bipersonscenariet som koncepter, som har turneret i flere afskygninger på kongresser landet over.

I særdeleshed har NBH været aktive på Fastaval og Orkon, hvor gruppen er fast indslag på listen over forfattere. I år går NBH igen mod strømmen med

Buffy-live, scenariet for alle seje slayers under 17!

NBH er et engageret selskab der til stadighed går nye veje inden for scenarie-skrivning. En gruppe der med humor og fanden-i-voldsk gå-på-mod tager rollespillet alvorligt.

Natural Born Holmers er: Dennis Gade Kofod, Frederik Berg Olsen, Lars Vilhelmsen, Michael E.F. Sonne, Jonas Harild, Allan Mattsson og Lars Vensild – nå ja, og så forkynder John.

Kaosklummen

Myten om de finske regnskove ... – og Lyngby (fakta du ikke kan leve uden)

Flere må kende myten om, at de finske regnskove jo rent faktisk eksisterer. – Det er sandt. For alle os, der er født og opvokset før oliekrisen i '72, er erindringen om toiletpapiret, der skulle bruge på begge sider – og altså måtte soltørres inden den anden side blev tilgængelig – ganske frisk som muggen dug på Mejlgade.

Vi husker også hvordan Stauningregeringen var en af fortalere for at udnytte de store vandressourcer i Finland – da finner jo går sindssygt meget – til oprettelsen af "papirskovene" – som de også er blevet kaldt i folkemunde.

Nu er situationen omkring folks papirbrug endnu engang så kritisk, at EU overvejer at indføre netop sådanne papirskove igen. Denne gang i områderne i og omkring Lyngby – der så desværre skal nedlægges!

Lyngby udtaler "Halt vindues-svensker". Dette overrasker i høj grad dens indbyggere, der tager til genmæle med protesttoget Whinnie Ringit.

