



Otto-vinderne

Med sine mange års erfaring på bagen har Morten Juul godt belæg for at give et kvalificeret bud på hvem der vinder årets Ottoer, men der er ingen sikre favoritter i år.

Side 2



Risk-vinderne

Lørdag nat blev vinderne af Den store, indspiste, svære og aldeles urimelige Fastaval-kryds-og-tværs fundet. Det skabte både eufori og kampscener.

Side 4



Det er fandme uretfærdigt!

Af Kenneth Brynning

Torsdag aften var en våd aften, øllet flød i en lind strøm og stemningen var så høj at den skræbde loftet. Da fredag oprandt med tømmermænd og solskin måtte en lille håndfuld Fastavalgængere se sig selv som bestjålet i løbet af natten. Avisen fik fat i en af de uretfærdigt behandlede Thilde Hølgersen. Hun kunne fortælle os sin frygtelige historie.

Jeg føler mig meget bitter og skuffet udtaler Thilde Jeg har fået stjålet min taske hvori mit kostume til 2000 kr. ligger, så min mor er ret knotten nu. Men udover min taske har jeg ligeledes også fået stjålet min dyne

og min pude. Det at jeg ikke mere har mit kostume har jo også resulteret i at jeg ikke har kunnet deltage i "Klar til optagelse" og jeg må se om jeg her i løbet af i dag (fredag red.) kan få syet mig et kostume så jeg kan deltage i "Kærlighedens rapsodi" ellers er det meget tvivlsomt om jeg deltager.

Da dette så var sagt, begyndte Thilde med en endnu mere foruroligende historie, som avisen dog forholder sig lidt skeptisk til: *Jeg tror i det hele taget at der er tale om et komplot. Det er jo ikke første gang, jeg er ude for angreb på min person på Fastaval. Jeg ved ikke hvad det er jeg har gjort men der er onde magter på spil i det dan-*

ske rollespilmiljø. De sidste par år har Max Møller, Ernst og Palle Schmidt fået priser, men det har ikke været dem, der har hentet disse priser, fordi det er mig, der er dem.

Her måtte avisens medarbejder stoppe op og spørge om hun, Thilde Hølgersen, mente at hun var disse tre personer, altså at de var en del af hendes bevidsthed.

Ja, jeg er dem. Jeg ved ikke hvem de tre personer er, der går op og tager imod de priser, som jo er mine, men jeg har tænkt mig at finde ud af det. Der er en krig i gang nu - de skulle aldrig have taget min pude.

Virkede konceptet?

Så er Fastaval ved at være ovre og det er tid til lidt evaluering. Årets koncept var allerede før Fastaval meget omdiskuteret, og det spændende er naturligvis om det så blev så godt som forventet.

Side 5 og 6

Buffy-live

Hvad pokker var det egentlig, de gale bornholmere havde gang i med deres Buffy-scenarie?

Side 10

Romantik

Lørdag dag blev Kærlighedens Rapsodi afholdt på en bar i byen. Var der romantik i luften?

Side 10

Klar til B-optagelse

Rammerne var sat til optagelse af en gyserfilm, da skuespillerne pludselig fandt sig selv midt i filmen. Scenerne skiftede som i en film, men var det i virkeligheden bare en undskyldning for at lave et live med en usammenhængende historie?

Side 11

Her er Otto-vinderne

Af Morten Juul

Som tidligere Otto-overdommer har jeg gjort det igen – læst alle scenarierne. Jeg mangler naturligvis det kvalificerede modspil fra meddommere, men det skal ikke forhindre mig i at afsløre de scenarier, der efter min bedste overbevisning løber med de gyldne pingviner til banketten.

scenariet blev lavet på afbud i 11. time før Fastaval. Alligevel har forfatterne præsenteret deres idé klart og tydeligt og gennemgår den grundigt og inspirerende for spillederen.

Nummer 2 bliver *Prinsen*, af Merlin P. Mann. Scenariet er utrolig kort, men formår at ramme den unikke stemning alligevel, så man føler sig bedst



METTE FINDERUP:
Vinder Ottoen for Bedste
spilpersoner

Bedste effekter

Tempo, af Peter Brodersen og Mike Ditlevsen

Et virkelig gennemtænkt og varieret udbud af flotte effekter. Det er udelukkende traditionelle handouts, men den perfekte udførelse, de sjove detaljer og relevansen for handlingen, sikrer Tempo sejren.

Nummer 2 bliver *Darling er Død*, af Mette Finderup. Her er der tale om langt færre, men der er rigtig kræset for dem. Flotte malede billeder af spillersonerne, håndskrevne breve og den slags.

Bedste redigering

Lømler, af Max Møller, Frederik Berg Olsen, Anders Skovgaard og Lars Vensild
En overraskende vinder, da sce-



muligt klædt på til at køre scenariet ind i dets fantasifulde verden.

Bedste bipersoner

Proaktiv, af Lars Andresen
Bipersonerne stråler af liv og er fremragende værktøjer for spillederen til at påvirke spillet.

Nummer 2 bliver *Kød* af Morten Jaeger. Her er personerne kendte folk som Simon Spies og Michael Strunge, der vækker genkendelsens glæde med et ikke utydeligt strejf af humor.

Bedste spilpersoner

Darling er Død, af Mette Finderup

Det er spilpersoner på flere planer. De er levende, nuancerede og troværdige, mens de samtidig passer perfekt til de simple, bagvedliggende arketyper, scenariet er bygget op omkring. Derudover præsenteres de flot og overskueligt for spilleren – og der er tilmed 12 af dem.

Nummer 2 bliver *Landlov*, af Adam Bindslev. Her formidles de på kort plads klart og levende, og lægger elegant hvert sit aspekt af scenariets dystre tema ud i spillernes hænder.

Juryens specialpris

Sønner & Døtre, af Jonas Arboe Harild

Scenariet videreudvikler teknikker fra både fortælle-, novelle- og bipersonsscener til en samlet enhed, der på elegant vis fremstiller den samme hand-



MAX MØLLER: Med-vinder af Ottoen for Bedste redigering



JONAS ARBOE HARILD: Vinder Juryens specialpris

ling set fra tre forskellige synspunkter over for spillerne.

Nummer 2 bliver *Sporskifte*, af Michael Erik Næsby. Den særprægede blanding af rollespil og brætspil er i den grad ny.

Bedste scenarie

Landlov, af Adam Bindslev
Her er der tale om en grim og modbydelig tur ind i et perverteret miljø, hvor spillernes grænser og handlekraft for alvor udfordres. Samtidig formidles den dystre stemning på elegant vis i alle scenariets elementer.

Nummer 2 bliver *Prinsen*, af Merlin P. Mann. Det er på en gang et meget nutidigt og meget eventyrligt scenarie. Det præsenterer et unikt plot og en unik genre på forbilledlig vis.

Publikumsprisen

Sankt Hansen, af Ryan Rohde Hansen
Scenariet vandt på Troa Con, og det er noget så sjældent som et komediescenarie, der holder tråden og bliver ved med at være sjovt. Spillerne får præ-

senteret varierede udfordringer, et godt oplæg til internt intrige-spil og et episk klimaks.

Nummer to bliver *Darling er Død*, af Mette Finderup. Scenariet indeholder alle de gode elementer for at køre en god karakter hjem: Spændende personer præsenteret elegant og smukt sammenholdt med masser af udfordring undervejs og et bagvedliggende plot, som er gulf for enhver rollespiller.

Slutkommentar

I og med der findes forskellige vindere til alle priserne, er udvalget helt i tråd med årets scenariefelt: nemlig præget af et stort, kvalificeret felt uden storfavoritter, der rydder bordet.

Der er dog dermed rig mulighed for, at nomineringerne kan snyde dommerne, så de må ty til deres reservevindere i nogle af kategorierne. Det åbner mulighed for, at scenarier som *Landlov*, *Darling er Død* og *Prinsen* kan løbe med mere end en pris.

Barometeret

Hvad synes du om Fastaval-TVs afløser?



Lea Caos Weinreich

Det er eddermaneme dårligt. Det er svært at leve op til så tung en arv og jeg er skuffet. Jeg har ikke set nogen bryster endnu. Der skal være flere bryster. De er alt for forfinede og det kan man også se på det, de laver. Hvis de kommer næste år, kan vi måske bedre lide det. I virkeligheden er rollespillere nogle konservative røvhuller, der ikke kan lide forandringer.



Søren Hald

Kvaliteten i klip og redigering er ret god, og de har nogle interessante idéer. De første afsnit var ret interne, men de har fået det rettet mere til, så også andre synes, det er sjovt. Det er svært at følge op på noget, som alle har elsket at hade, og som jo var rigtig fedt, men de har reinvented konceptet og jeg er helt sikker på at det nok skal udvikle sig til at blive rigtig fedt. Vi glæder os meget til at se dem næste år.

Dagens citater

”Dem der laver noget og arbejder for rollespilmiljøet er vel Elite, så det er jeg vel”
– Søren Høper

”Det lugter fandme af ådsel herude i mellemgangene”
– Ukendt

Krydsordenes Herrer

Af HC Molbech

Så kom forløsningen endelig. Lørdag aften omkring klokken 23:09 stak Sanne Harder og Peter Brodersen deres fortryllede hænder i kassen med besvarelser på Den store, indspiste, svære og aldeles urimelige Fastaval-kryds-og-tværs.

På trods af at Sanne ikke havde den ringeste idé om hvorfor hun skulle stikke sin hånd i den brune papkasse jeg holdt hen foran hende, var spændingen alligevel intens da hun trak den første seddel.

”Liverollespil” og ”Filippo D’Andrea” stod der på den. Vi konstaterede hurtigt at det var den rigtige løsning og en værdig vinder, også selvom Sanne stadig ikke vidste hvad det drejede sig om.

Først da Peter havde trukket den næste seddel og Sanne anede de kæmpemæssige bogstaver på papkassen, der i sam-

menhæng blev til ”KRYDS-ORD”, faldt tiøren – også selvom disse ellers fremragende mønter er udgået for mange år siden.

Det hele drejede sig jo om at der skulle trækkes to vindere af de spritnye og funklende Ringenes Herre Risk-spil, der var præmierne i kryds-og-tværs-konkurrencen. Næste heldige vinder blev med Peters magiske hænder til Claus Jacobsen.

Efter denne forunderlige seance greb jeg præmierne og et kamera og begav mig ned i baren hvor jeg gik ud fra at jeg efter al sandsynlighed kunne opspore vinderne. Det lykkedes uden problemer, da de begge var at finde med øl i hånd og i godt selskab.

Jeg fandt Claus Jacobsen ved et bord fyldt med halvberusede sønderjyder, der stirrede på mig med stor forventning da de fik øje på præmierne. Det mindede mig om at flere af dem allerede



ITALIENER: Filippo D’Andrea i euforisk jubel

tidligt på Fastaval havde fundet vej til avisredaktionen hvor de i flok udfyldte sedler med korrekte besvarelser.

Spændingen var derfor stor og skuffelsen stod malet i de flestes ansigter da jeg rakte spillet til Claus. Jeg nåede ikke engang at gratulere før han måtte kæmpe for at beholde sin præmie da en vis hr. Jürgensen frådende kastede sig over ham og på ussel vis forsøgte at tilkæmpe sig Claus’ nye ejendom.

Da de halvtyske gemytter havde lagt sig en smule, lykkedes det mig at få et billede og spørge Claus hvad han syntes om at have vundet konkurrencen. Dertil svarede han: ”Jeg er meget glad. Mange tak. Tak til Fastaval-Avisen og Steve Jackson.”

Jeg forlod derefter den sønderjydske enklave i Fastaval-baren og gik på jagt efter Filippo. Ham fandt jeg stående henslængt ved en søjle midt i baren.

Han blev noget mere overrasket af situationen, men da jeg med kraftig røst gratulerede ham med at have vundet et Ringenes Herre Risk-spil i krydsords-konkurrencen, blev han helt euforisk.

Da han var faldet lidt ned, stillede jeg ham det kritiske spørgsmål: ”Hvad siger du til at du selv har været med til at skaffe præmierne fra Goblin Gate?” hvortil Filippo svarede: ”Det har jeg det helt fint med. Jeg har ønsket mig det længe, og det falder på et tørt sted.”

Det er jo ofte godt at give en gave til andre, man egentlig helst gerne ville have haft selv, og her var det jo mere eller mindre tilfældet – blot med Sanne Harder og en god portion held i stedet.

Og således endte Den store, indspiste, svære og aldeles urimelige Fastaval-kryds-og-tværs lykkeligt med to glade vindere lørdag aften på Fastaval 2003. Til lykke Filippo og Claus!



SØNDERJYDE: Claus Jacobsen som glad vinder

Koncept – hvad kan vi bruge det til?

Af Kenneth Brynning

Fastaval lakker mod ende. Boderne pakker sammen og man venter på den sidste aftens komme. De fleste har spillet i flere timer i træk med kun få pauser, som er blevet brugt til at proviantere sig. I modsætning til andre år har konceptet bag Fastaval ikke været nær så tydeligt, udsmykningen har ikke forrådt temaet som så mange andre år. Men hvad har folk ment om konceptet, har de overhovedet lagt mærke til det?

Svarene fra rollespillerne, som konceptet jo handler om (Rolle-spilleren og samfundet red.), er blandede. Mange har synes om ideen bag men har ikke rigtig

syntes at det fungerede. Informationen omkring de forskellige aktiviteter har været mangelfuld og i kraft af dette har det ikke nået en større skare.

Her er lige et par sætninger fra deltagerne:

- Fedt, stemningen har ikke været så intellektuel, som mange havde frygtet, det har været fantastisk at se på rollespil på en ny måde.

-Konceptet kunne have været mere interessant og det som kunne have været spændende blev aflyst. Konceptet kunne være blevet solgt bedre, så man måske nåede en større del af rollespillerne.

- Filmplakaterne som jo også er en del af konceptet er simpelthen frygtelige. Ud over det, så ser jeg lidt konceptet som prøvede det at dække et behov som egentlig ikke har været der.

- Top tunet super fedt, uden at man egentlig lagde mærke til det fordi man havde så travlt. Nå ja og sofaerne styrer.

- Konceptet har været super – det rækker ud over det almindelige i rollespil som vi kender og ser fremad. Det har givet nogle gode bud på hvad man kan bruge rollespillet til udenfor i samfundet. Jeg kan ikke se at det er et problem at det måske retter sig mere mod en intellektuel eller mere voksen

del af samfundet da vi skal se ind i fremtiden for rollespillet.

- Det har været dejligt at det sprængte rammerne for hvad et koncept er. Det behøver ikke være tema-oppyntning. Det er rigtig godt med café sofaer så stemningen kan være afslappet. Konceptet har også være mere tilgængeligt i forhold til hvis der lægges op til at man skal have kostumer eller andet af den slags, som folk alligevel ikke gør noget ud af.

- Konceptet har ikke været så tydeligt. Er rollespilleren og samfundet lig med filmplakater? Synd at det ikke kom til at handle så meget om netop rollespilleren og samfundet.



HYGGESTEMNING: Den afslappede stemning med sofaer i fælleslokalet og på gangene har været et kæmpe hit

Koncept på godt og ondt

Af Mikkel Bækgaard

Årets Fastaval har budt på mange idéer, tanker og visioner. Blandt de største nye konstruktioner var hele ideen med at udvikle konceptet til noget helt nyt og anderledes end tidligere års udsmykninger.

Resultatet blev "Rollespilleren og samfundet", og efter fire dages hektisk aktivitet, ser vi nu tilbage på hvordan det egentlig foldede sig ud.

Det startede med en løs idé om et nyt koncept, der skulle have en anderledes relevans for rollespillet end koncepterne de tidligere år.

Herefter blev det til en række mere brugbare tanker, en

yahoo-groups-liste og endelig et færdigt konceptprogram komplet med aktiviteter, artikler og anderledes tænkning.

Konceptet skulle gennemsyre hele Fastaval. Både i aktiviteter, udsmykning og i tankegangen – og det var ikke nemt at omsætte fra teori til praksis, hvor vi pludselig skulle appellere til deltagerne og fange deres kærlighed til vores tanker om rollespilleren i vores alles samfund.

Seriøsitet og nørdede tanker
Inden Fastaval vakte konceptet en del virak i de danske rollespilsmedier, og på RPGForum resulterede det i en længere diskussion om seriøsitet og nørdede tanker i programmet – debatten var i gang,

og Fastaval havde end ikke åbnet dørene endnu.

Da Fastaval endelig oprandt, skulle det blive spændende at se hvordan det hele ville blive modtaget.

Ville folk juble af glæde? Ville de kigge interesseret forbi og ellers blot kaste sig over rollespillet? Eller ville folk være komplet ligeglade og helt glemme at der i det hele taget havde været et koncept.

Afviklingen

Det er svært at sige entydigt hvordan konceptet er blevet modtaget. Flere debatter er blevet aflyst, filmen *Point of view* blev ligegyldig, da biografen måtte afbestilles i sidste øjeblik, mens flere af de rollespil-

relaterede aktiviteter som Unge på flugt, Brainbuilders og FN-forbundet har høstet store roser.

Det har ikke været muligt at høste kommentarer fra de fortravlede konceptkoordinater, men det umiddelbare indtryk er, at konceptet har været en noget rodet affære, der nogle steder har fungeret rigtig godt, mens andre steder desværre ikke er kommet til sin ret i den udstrækning, som de mange tanker fortjente.

Generelt kan det siges at tiden nok ikke er til paneldebatter og workshops, men derimod til eksperimenterende rollespilsaktiviteter, der bringer rollespillet tættere på samfundet.



ZENTROPA INTERACTIONS: Ask Agger fortæller om sit professionelle arbejde med rollespil

Top 4 – hvad gik (næsten) galt

Af Peter Bengtsen

Når man laver så stort et arrangement som Fastaval er der en hel masse ting, der kan gå galt. Det kan selvfølgelig ikke undgås at noget går galt, ligesom der også har været en del i år, der ikke har været alt for heldigt.

Men vi skal være glade for at der i det hele taget blev en Fastaval i år, da der har været mange situationer, der kunne have sat en bremse i hjulet. Her kommer en Top 4 over de værste ting, der (næsten) gik galt i optakten til Fastaval.

4. plads:

Midt i september – ca. 190 dage før Fastaval

Uheld: Fastas vedtægter kan ikke godkendes ifølge den reviderede folkeoplysningslov.

Konsekvens: Fastaval kan ikke finde sted uden en forening at søge skole igennem.

Heldigvis: Foreningen Alea oprettes til at søge skole igennem. Fasta er med på planen.

3. plads:

31. januar - 76 dage før Fastaval

Uheld: Fastavalprogrammet ankommer fra trykkeriet dagen før, det skal udsendes. Med venstreside-grafik på venstre og højresider, samt utallige grafikfejl, er det ikke en mulighed at sende det på gaden.

Konsekvens: Programmet må gentrykkes, og udsendelsen forsinkes en uge.

Heldigvis: Trykkeriet tager ansvaret, gentrykker og leverer i løbet af en uge.

2. plads:

7. februar – 69 dage før Fastaval

Uheld: Vores interne hjemmeside slettes ved en fejl.

Konsekvens: Al intern kommunikation og alle erfaringer indskrevet på den interne side går

tabt, da hverken vi – eller vor webhotel – har en backup!

Heldigvis: Tre uger senere finder vi en backup fra før jul. Langt det meste data reddes.

1. plads:

15. marts – 32 dage før Fastaval

Uheld: Katrinebjergskolen (overnatningsskolen) ringer og fortæller, at gulvet i hallen skal udskiftes i påsken.

Konsekvens: 200 tilmeldte deltagere står uden overnatning.

Heldigvis: Håndværkerne er færdig med gulvet onsdag aften på Dag 0. A close one!



"SØDE... JEG SAGDE DET JO TIL DIG: MAN KAN IKKE BYGGE ET FORHOLD PÅ AT EN FYR ER LÆKKER I PLADERUSTNING!"

LIVEROLLESPIL RUMMER MANGE OPLEVELSER OG ERFARINGER, SOM SPILLEREN KAN FÅ NYTTE AF AT OVERFØRE PÅ SIN HVERDAG



Top 10-liste over brætspil, der aldrig helt fængede...

Af Krikkit Gamblers

Age of Umpires – dommere fra hver sin sportsgren forsøger at underlægge sig konkurrenternes tilhængere ved at lade berusede fans belejre stadions, sabotere sportsudstyr, kaste (helst brugt) toiletpapir på banen eller bestille streakers

Uncivilization – spillet, hvor du skal nedbryde din egen moderne stercivilisation til et præstenalderstadie ved at spille Degenereringskort såsom talk shows, Las Cola, tv dinners og Pia Kjærsgaard

Warhammer 640k – spillet, hvor militære EDB-eksperter forsøger at overkomme deres battle computers stærkt begrænsede hukommelse

Age of Renee Toft Simonsen – de største af de historiske supermodeller bringes i spil for at promovere deres idealer (redde søde fluffy dyr) eller produkter (clip on nails, shampoo etc.)

Hobo Rally – fulde bumser vælter beruset rundt på en tom godsbanegård, og DU skal styre dem vha. præudlagte styk-

ker lokkemad (cigaretskod, ølsjatter, Mürmelmann etc.)

Space Sulk – rumkrigsspillet, hvor surmulende tropper skal stimuleres for bedre at kunne nedsætte modstanderens humør.

Blood Haul – en variation af amerikansk fodbold hvor spillerne forsøger at bringe poser med blod forbi modstanderens hold og ned til blodbanken.

Bar Wars – brutale nordengelske stoddere snurrer rundt på barstole og tamper hinanden med forhåndenværende ting, ud fra principperne af den ældgamle og mystiske kampsportsfilosofi Boo Tin.

Fins of Fury – en masse vrede finner flyver rundt over Turkus opland, for at forsvare deres hjemmebrænderier og saunaer med lommeknive og brændende ørreder.

Betlers of Cathan – spillet går i sin enkelthed ud på at tigge diverse råstoffer – får, planker, mudder – af forbipasserende og sømme dem sammen til et eller andet stort, en trojansk elg f.eks.

side9 nørden



Navn: Michael Dürr alias Hvide Viking

Fra: Randers

Alder: 19 år

Spillet rollespil: 7 år

Fastavalkarriere: 3 år

Har spillet under Vallen: Intet, har ryddet op efter alle andre (skam jer!)

Spiller normalt: Storyteller/White Wolf

Status: Har kæreste

Beskæftigelse: DirtBuster

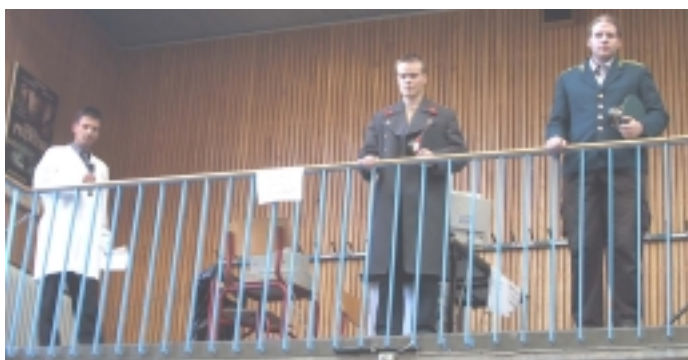
Redaktionens noter til nørden (råd og vejledning):

Vi råder Michael til følgende:

- Gå ikke i nærheden af territoriale/lystne haner eller pindsvin lige foreløbigt

- Udvid din horisont og forsøg mere eksperimenterende rollespil eller bare find ud af hvad de hedder så du kan bruge det til at intellektualisere dit eget image over for andre rollespillere

- Man kan sgu da ikke spille World of Darkness og så hedde **Hvide** Viking.



HELCON: Opråb til folket

Welcome to Sunnydale, Denmark!

Af Kenneth Brynning

"Natten kommer listende og månen står for skud" nej det er ikke Stepeulvenes sang det her gælder det er blodigt alvor, det er *Buffy Live*.

Avisen tog sig en snak med Natural Bornholmers, individuelt personificeret ved Fredrik Berg Olsen.

Hvordan kom du på idéen til at lave et Buffy-live?

Først vil jeg lige sige at det ikke kun var mig der kom på den ide, vi var mange inde over som kom med ideer og hjalp med at skrive. På sin vis kom ideen i kraft af at vi stort set synes hel-con var noget gøgl.

Hel-con har stort set været noget plat noget hvor folk bare tossedede rundt, så vi ville tage lidt pis på det. Men da vi så kom

længere frem i processen om Buffy, ændrede tingene sig en smule. Det har jo været noget af et projekt for os, da vi stort set aldrig har lavet live før.

Hvad går scenariet så ud på?

Det er jo en klassisk Buffyhistorie. Vores spillere gik meget af tiden i starten og skulle finde frem til vampyrer og andre overnaturlige i Fastavalmængden. Vores idé var lidt, at en stor del af de danske rollespillere klæder sig i sort og vi kan ligeså godt indse at en del af disse også er goths – derfor var der jo en stor del folk der passede ind i det typiske billede af vampyrerne, man ser i Buffy.

I har sat et aldersloft på 17.

Hvorfor det når der også er andre der gerne ville lege med?

Det har primært været for at der var noget, der rettede sig mod

de yngre spillere. Mange af spillene på Fastaval er jo ikke ligefrem rettet mod denne aldersgruppe. Der er stadig nogen, der har en skepsis overfor hvad de unge rollespillere nu finder på, om de nu "ødelægger" spillet. Dette spil er jo også en god måde at få de unge til at tale sammen hvis de ikke gjorde det i forvejen.

For også at få en anden vinkel på spillet tog vi os en snak med 13-årige Anders Sinding, der medvirker til at rydde skolen, så vi andre kan gå frit rundt.

Hvad synes du så om spillet Anders?

Jo, det er vel meget godt, men lidt kedeligt.

Kedeligt?

Nej, ikke kedeligt, men der var et eller andet, der manglede – det er svært at sige. Det er ikke

fordi det ikke er sjovt og spændende, for det er det.

Hvad synes du specielt om?

At kampene ikke er sten/saks/papir, men fysiske. Jeg synes det er en god opbygning, og der er en del gode effekter. Specielt synes jeg om det at vi skal efterforske, vi fik kamera med i går og skulle så tage billeder af de mistænkte vampyrer.

Hvad spiller du så?

Mig selv, det er jo også meget sjovt at være vampyrdræber Anders Sinding. Så det er vel egentlig ikke live-rollespil men bare live.

Det kan Anders jo have ret i. Men vi må prise os lykkelige for at der er nogen der sørger for at dæmoner af alle slags holder sig fra os om aftenen, vi har det allerede slemt nok med alle de rollespillere.

Kærlighedens Rapsodi

Af Nina Essendrop

Kærlighedens Rapsodi er et romantisk intrigescenarie skrevet over forfatteren Barbara Cartlands romaner. Handlingen foregår i 1872 et sted i England. Den gamle enkebaronesse Wilhelmine Langdale havde indbudt nogle venner og bekendte til et bal afholdt på hendes gods.

Det var selvfølgelig fine gæster, der var blevet indbudt. Der var enkebaronessens egen familie, som bestod af hendes søn og hendes søster, der var jøden og hans to børn, den russiske fyrste og hans datter, de mystiske, maskerede franskmænd og mange andre gennemførte ærketyper, der var som taget direkte ud fra de bøger, scenariet var skrevet over.



ROMANTIK: Nina Essendrop i sit kostume fra livescenariet *Kærlighedens Rapsodi* lørdag dag

Ballet var selvfølgelig ment som en hyggelig begivenhed hvor gamle venner kunne mødes og unge, ugifte mennesker (der i blandt enkebaronessens egen søn), kunne lære hinanden at kende og måske være så heldig at finde en de kunne blive giftet bort til.

Men så nemt gik det selvfølgelig ikke, for bagved de fine facader folk fra starten af spillet opstillede, lurede et net af intriger og bagtanker, sårede følelser og hemmelig forelskelse.

Rollerne til scenariet var godt skrevne. De var lette at gå til og gav et godt billede af de typer, vi skulle spille. Der blev stillet ret høje krav til kostumer, men det var nok også nødvendigt for at få illusionen af, at vi var fornemme folk fra slutnin-

gen af 1800-tallet. Heldigvis skulle vi ikke spille på skolen, men havde derimod fået lov til at bruge en lokal bar.

Barens gæster kiggede noget, da vi kom anstigende i de fine dragter og morede sig vist generelt over at se det spil, der foregik imellem os. Det var til tider lidt distraherende at have tilskuere, men de forstyrrede os ikke, og man blev hurtigt vandt til at de var der.

Selve spillet gik generelt godt. Der kom af en eller anden grund ikke de helt store følelses-

udbrud og dem der var, var rimeligt afdæmpede. Dette betød dog ikke at intrigerne ikke fungerede, for det gjorde de.

Der blev lusket i krogene, folk lavede hemmelige handler eller truede hinanden for at opnå egne mål. Men udadtil blev facaden generelt holdt. Vi var jo folk fra de finere kredse.

Dog kom der et par afsløringer undervejs, der selvfølgelig rystede alle. De maskerede franskmænd smed til sidst deres masker og afslørede henholdsvis en hævngherrig bror og

en forelsket ung mand, der havde haft et forhold til fyrstens datter, var blevet landsforvist og nu var kommet tilbage for endelig at få sin elskedes hånd.

Det hele endte generelt godt. De unge elskende fik hinanden til sidst og grumme hemmeligheder blev trukket frem i lyset.

Der var selvfølgelig en del forsmåede bejlere, for hvem aftenen ikke blev en succes og det var selvfølgelig heller ikke alle andre, der fik opfyldt deres hemmelige mål. Sådan måtte det jo være.

Jeg havde selv en rigtig god oplevelse af scenariet. Der var en fin stemning og klicheerne holdt. Det er muligt, at der var lidt for få dånende damer og vrede skænderier, men der kom dog utroligt meget godt spil rundt omkring, og de store følelser var der, selvom de ikke altid blev vist så tydeligt.

Så alt i alt synes jeg scenariet levede godt op til sin genre, og det virkede da som om de fleste fandt deres roller og fik skabt et godt spil, der var en hel Barbara Cartland-roman værdig.

Klar til Optagelse

Af Jost L. Hansen

Fredag dag bød på livescenariet "Klar til Optagelse" af Eidolon Århus. Settingen var starten til optagelsen af en gyserfilm, hvor vi spillede nogle skuespillere.

Efter 5-10 minutter gik lyset ud og optagelsen måtte afbrydes. Scenen blev taget om og så gik

scenariet i gang, hvor man spillede de karakterer som skuespillerne spillede.

Hele scenariet var så en lang B-gyserfilm med indlagte sæbeoperaelementer eller omvendt. Settingen i filmen var baren, kirken, skadestuen og detektivbureauet samt lokationer, man selv fandt på.

Plottet i historien var meget forvirrende, som det skal være i en B-gyserfilm, men desværre var der mange roller, som ikke rigtig følte at de havde noget at lave.

Det skal da også siges at der var roller, der virkelig havde meget at lave og havde en fantastisk oplevelse.

Men som helhed virkede scenariet stereotyp og havde ikke rigtig noget nyt at tilbyde. Ideen med at det var en film, man lavede, som er en god ide, blev ikke fulgt op.

Det virkede som at film-planet var en undskyldning for at lave en historie, der ikke hang sammen, og det er synd, for det kunne have potentiale.



DRAMA:

Sally Jones (midten) er blevet overfaldet ude i skoven og bidt i halsen

Er dette en brandfælde eller blot meget, meget mærkeligt???

Af Kenneth Brynning

I andet nummer af Fastaval-avisen bragte vi på bagsiden oplysninger om brandregler under Vallen. Dette var og er oplysninger, der skal hjælpe os alle, skulle uheldet være ude og der opstod brand. Alt dette er fint nok og ingen kritik af de regler og de regler, som vi stadig på det kraftigste må bede folk om at overholde, men der er dog ting, der har skræmt os på redaktionen, nemlig skiltningen.

Hvis man går ned ad trapperne, bør man bemærke skiltningen, der ikke giver mening. Den traditionelle brandvejsskiltning med en løbende mand plus pil, der peger i løberetningen, er blevet erstattet af en rund lampe hvorpå der blot står "UD".

Den runde skiltning viser at der på den pågældende væg er en udgang, dette er dog ikke tilfældet, hvilket vi efter megen research nu har fundet ud af. Måske er det en brandvej for spøgelser eller for elvere, der kan finde hemmelige døre – eller er dette blot en indretning installeret til generel forvirring?



MYSTISK: En brandudgang for spøgelser på Fastaval?

Helte(!?!ludo



Kaosklummen

Man sveder som hagl i en bitter kuling?

Vi blev vel alle undfanget en gang, nogle for længere tid siden end andre, og i kraft af dette eksistere vi. Her er det så at det bliver interessant for denne mening er fuldstændig modsat, eller i hvert fald meget anderledes eller måske bare en smule anderledes end indbyggerne i den lille by Bredside i Tanzania.

En talsshaman, Allan Klik, for byen udtaler "Det der med undfangelse er bare noget nugulu kiakikululo sat i Ringit". Dette beviser jo tydeligt at han er ravsuskende sindssyg og han vinker frejdigt mens han råber glad "Min moster bor i Egernsund, der er hun gibbon."

Hvis vi kigger på hvad han egentlig siger, så beviser det jo tydeligt at de i Bredside har en helt anden opfattelse af livet – man kommer ikke bare til at leve det hvis man sover hele tiden eller er gift med en der hedder Røgtrucks, man må kæmpe.

Som en klog mand/kvinde/grape engang sagde "Kridt skoene ved Møns klint og rør ved Råbjerg mile." Hvem husker ikke det frygtelig optrin i Landgangsbrød Henriksens Kirke på Kalveborg mole hvor der blev indført en sæk sten der skulle afhjælpe Cuba-krisen?

Der blev så stort et ramaskrig i omegnen at vinduerne sprang og præsten måtte søge ørelæge. Denne kunne konstatere at den stakkels præst havde fået tømmerlus med glasben i øret og man mistænkte straks smedens kat. Efter en 16 år og 4 måneder lang retssag hvor blandt andet Iver Opsasa sagde "Vrangskjorte" så tænderne klaprede, blev man enige om at årelade dommeren og henrette katten.