

FASTAVAL

-THE DUNGEON VERSION!

30 premierescenarier

23 brætspil

Fastaval Baren

Farum TV

Gallabanket

(Og dungeons!)

Spilkongres i Århus 7-11/4 2004

[Annonce fra Goblin-Jan]

[Kommer fra Jan, inden programmet går i trykken]

- Hej Jan. Hvor pokker bliver den der annonce af?
- Øhh ... jo, den ligger jo et eller andet sted nede i butikken.
- Okay ... du ved godt, at programmet går i trykken i overmorgen?
- Jamen. Jamen, så må I sgu bare finde på et eller andet. [Langt sug af en cigaret]
- Du mener ... skal jeg bare lave et eller andet gøgl?
- Ja ja, det er fint. Det gør I bare.



Goblin Gate på Fastaval **Du kan købe alle mulige fede** **ting rigtigt billigt!!**

Rollespil, kortspil, brætspil, grimme
lysestager, dödsallar, brugte dungeons

Besøg Jans butik på Fastaval. Du gør en god
handel og får tilmed en hyggelig snak.
Anbefales af førende rollespillere!

Hil fra generalen

Så er det blevet den tid på året igen. Langsomt, men sikkert er trådene i et ikke helt ukompliceret net ved at samles. I landets næststørste by sidder en flok entusiastiske mennesker og prøver at få diverse praktiske genvordigheder til at forsvinde. Rundt i det ganske land ses forfattere svede over et værk, der skal afleveres inden deadline eller måske lige lidt efter. Bare for at få det tunet helt op til de 110 procent.

I krogene begynder snakken så småt: Hvad bliver temaet dette år, hvem mon der dukker op af kendte hoveder, hvor skal vi sove denne gang, er de ansvarlige lige så sure, som de plejer, og hvem er ham generalen egentlig?

Kort og godt er det tid til Fastaval!

I år løber hele kongressen af stabelen på Tilst Skole fra 7. til 11. april, begge dage inklusive. Tilst Skole er den største skole i Århus Kommune og har tidligere, i 1995, været i brug til samme formål.

Fastaval er en kongres med et højt serviceniveau, 30 aldrig tidligere spillede rollespilscenarier af høj kvalitet, forrygende mad, bræt- og kortspil, bar, café, banket - og pizzabanket for dem, der ikke gider Ottoer. Derudover et væld af oplevelser af spontan karakter.

Med ønsket om en god påske og en fantastisk oplevelse slutter general »K« af for denne ombæring, vi ses på Fastaval 2004.

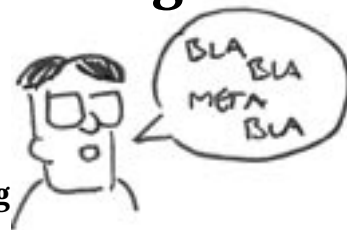
Rasmus Knudsen



Indholdsfortegnelse

Rollespil

Side 4



Rerun- Søndag

Side 21

Dag 0

Side 23

Brætspi

Side 24



Kortspil

Side 28



Banket

Side 29



Ottoerne

Side 30



Anden underholdning

Side 31

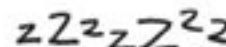
Prisliste og tilmelding

Side 32



Praktisk information

Side 33



I sidste øjeblik: Live

Side 34

Kolofon

Programansvarlige: Kristoffer Apollo og Lars Nøhr Andresen

Layout: Lars Nøhr Andresen

Forside: Morten Fredberg-Holm

Tegninger: Thomas Munkholt, Anders Skovgaard-Petersen og Palle Schmidt

Tryk: LavprisTrykkeriet ApS

Oplag: 1.200 stk.



Et hjerte af guld

Af Sanne Harder

Det er december, og Juliane står på færgens dæk. Hun er på vej til Jylland for at fejre jul med familien. Himmel og hav er grå, solen er lav og stikkende. Sneknor prikker mod hendes kinder, og hun snuser ind gennem næsen, for at den ikke skal begynde at løbe.

Over højtaleren lyder kaptajnens stemme. De er snart i havn. Lige om et øjeblik bliver hun og moren nødt til at mase sig ned i den overfyldte bus. Så tre timer mere med køresyge mængder, der huler hele vejen. Hvem der sad på bagsædet af den Audi, som morens kusine kører i.

Det er ikke en hvilken som helst jul. Måske er det bedstemor Lises sidste, for hun har fået konstateret kræft. Men det er nu ikke dét, Juliane har i tankerne. For Juliane har en hemmelighed.

»Et hjerte af guld« er et klassisk intrigescenarie om de nære og genkendelige relationer i livet. Det handler om en mor og hendes datter, om parforhold, der skranter, og om hvordan små og trivielle dramaer kan blive så vigtige, at de fylder hele éns liv. Det handler om, hvordan selv de bedste hensigter nogle gange kan ende i misforståelser. Det handler også om at være et godt menneske – både over for sin familie og sig selv.

Genre: Drama

Antal spillere: 4

System: Systemløst

Om forfatteren: Sanne Harder har spillet rollespil siden 1993. Hun har skrevet flere prisvindende scenarier og har desuden været Otto-dommer på Fastaval gennem de sidste tre år.

Børn af Danmark

Af Jacob Ørmen, Tue Lindqvist og Johan Simonsen

Nu, et år efter episoden, sidder jeg stadig tilbage i frustration. Jeg har gjort alt, hvad der står i min magt som journalist, men svaret på det essentielle spørgsmål er endnu ikke fundet.

Hvad var motivet? Hvad driver mennesker ud over den moralske grænse? Godt nok er lignende set før andre steder, men der var motiverne klare.

Hvad jeg ved med sikkerhed er, at disse 6 uforklarlige skæbner alligevel var målrettede nok til at udspille deres rolle i tragedien.

Jeg tænker tit tilbage på de intense timer, hvor jeg oplevede det hele på nært hold. Især husker jeg mængden af blå blink og skudsikre veste, kulminationen af de apatiske blikke, tavsheden, frygten og troen og håbet! Danmark trådte med ét ind i en hidtil ukendt periode.

Siden da har jeg gentagne gange forsøgt at sætte mig i deres sted. De var alle børn af Danmark, og det er måske det bedste svar, jeg kan give på mit spørgsmål.

Torben Schultz-Hansen, freelance

Genre: Tragedie

Antal spillere: 6

System: Systemløst

Om forfatterne: »Børn af Danmark« er de tre forfatters første con-scenarie. De er dog rutinerede Fastaval-gængere, der sidste år var med på holdet, som leverede satire-tv i baren. Igen i år er de klar med FARUM-TV.

Hvad skal du spille?

Af Mette Finderup

På Fastaval kan du i år vælge mellem 35 meget forskellige scenarier. 29 af dem er danske scenarier, der er skrevet til netop denne kongres. Et enkelt af dem er et meget rost scenarie, vi har hentet fra Sverige, og søndag præsenterer vi fem scenarier, der tidligere har gjort sig bemærket på Fastaval, og som fortjener endnu en tur i manegen.

På de næste sider kan du læse en intro til hvert af scenarierne. Enkelte af dem har deres egne hjemmesider, der uddyber, hvad scenariet handler om. Internetadresserne står ved de enkelte scenarier.

Vi anbefaler også, at du tjekker www.fastaval.dk, før du beslutter, hvilke scenarier du vil spille. Her oplyser vi om eventuelle ændringer og aflysninger, der kan være dukket op, efter programmet gik i trykken.

Du får lov at spille

Vi har mange spillelokaler på Fastaval, og vi har mange spilleperioder. Generelt kan du regne med, at du får lov til at spille lige så meget rollespil, som du orker, og vi har en bøn til dig i den forbindelse:

Lad være med at melde dig til at spille rollespil i alle perioder, hvis du kun har tænkt dig at møde op til tre af dem. Det er forfærdeligt trist at ende med at nedlægge hold, fordi spillerne er gået kold i sovesalen.

Hvis du aldrig har været på kongres før, anbefaler vi, at du maksimalt melder dig til ét scenarie om dagen. Der er masser af andre ting på Fastaval, der vil trække i dig, så du skal ikke være bange for at kede dig.



Elfenbenstårnet

Af Jacob Holm Krogsgøe
og Martin W. Jürgensen

Genre: Psykologisk drama
Antal spillere: 6
System: Systemløst
Om forfatterne: Jacob Holm Krogsgøe har tidligere skrevet to scenarier til Maskespil i Odense og deltaget på Fastaval siden 1995, mens Martin W. Jürgensen har været medforfatter på to live-scenarier til Fastaval og deltaget siden 1994.



Du kan roligt kaste dig ud på dybt vand

Fastaval er en chance for at prøve at spille noget, du ikke spiller til daglig. Lad dig ikke afskrække af, at et scenarie måske er skrevet til et system, du ikke kender: Medmindre der står i foromtalen, at det er nødvendigt at kunne reglerne, får du ikke nogen problemer. På samme måde kan du se i foromtalerne, at mange af scenarierne er systemløse. Det skal du heller ikke være nervøs for - de er ikke svære at tøjle af den grund, og hvis bare du er fanget af foromtalen, skal du melde dig på - og glæde dig.

Lær the Fastaval-lingo

Danske scenarieforfattere arbejder typisk mere med fortællingen end med terninger og regler. Der er forskellige retninger - her få du en hurtig guide:

Bipersonsrollespil

Her spiller spillerne alle rollerne - også bipersonerne. Det betyder, at spillerne har medansvar for at føre spillet videre sammen med spillederen.

Fortællescenarie

Her er det ikke plottet, men fortællingen, der er i hovedsædet. Formen giver stor magt til spillerne, der sammen bygger handlingen op, og som kan fortælle ud over deres egen spilpersons verden.

Semi-live (også kendt som live-elementer)

Her sidder spillerne ikke hele tiden omkring et bord og forestiller sig verden. Noget af scenariet bliver udspillet som teater. Du skal med andre ord ikke bare bruge hovedet, men også kroppen.

Intrige

Her vil du opleve et scenarie, der lægger vægt på spilpersonernes forhold til hinanden og konflikterne imellem dem.

Operation Jötunheimr

En TRC-produktion



Anden Verdenskrig er ikke forbi, og her i 1951 er verden i forfald. Europa er hærget af fimbulvinteren, og den germanske krigsmaskine er ustoppelig. Nazityskland gør klar til en invasion af Nordamerika, og Sovjetunionen eksisterer kun i det fjerne Sibirien.

På Balkan kæmper modige mænd og kvinder mod Det Tredje Riges sejrjrige tropper. De er verdens sidste håb. En borgerkrig er brudt ud, og en tid så det ud til, at Føreren ville tabe. Nu har SS-troppernes jernnæve slået det meste af modstanden ned, og Feltmarskal Rommel leder oprørernes sidste kamp mod overmagten.

SS-Obergruppenführer Reinhart Heydrichs vil fra det norske urfjeld bringe et nyt våben frem til frontlinien. Hans håndlangere fra det okkulte Ahnenerbe vil med deres arbejde fremskynde det sidste slag.

Seks mennesker, der tror på det gode i mennesket, er de eneste, der kan stoppe Operation Jötunheimr. De er forbundet af had til Hitlers ødelæggelse af deres fædreland. Snart balancerer de på kanten af verdens undergang.

Scenariets hjemmeside er <http://jotunheimr.trc.dk>.

Genre: Krigs-eventyr i Ask Aggers Holocaust-verden
Antal spillere: 6
System: D20/Spycraft
Om forfatterne: TRC er Vestegnens største og ældste rollespilsklub. TRC har været aktiv siden 1986.

Reaktiv

En TRC-produktion

Scenariet begynder med en PowerPoint-præsentation. Der vil være tilsat muntre animationer og kække lydeffekter for at hjælpe medarbejderne med at forstå budskabet om behovet for øget synergi-effekt i firmaet.

Repræsentanter fra hver afdeling i firmaet kan se frem til sammen at tilbringe en herlig uge med et overflødigshorn af innovative teambuilding-tasks for at øge deres teamplayer-færdigheder og for at få brudt isen mellem de forskellige afdelinger. Der bliver ligeledes mulighed for at lære at tænke out-of-the-box for bedre i flok at kunne løfte mission critical-assignments.

Når scenariet er færdigt, vil medarbejdernes præstationer blive evalueret, og ledelsen - i samarbejde med den eksterne konsulent - vil tage stilling til behovet for outsourcing.

»Reaktiv« - et scenarie for dig, der har brug for at vide, at nogle personer hader deres job og kolleger mere, end du gør - også selv om personerne skulle være fiktive.

(Fordomme om kontormiljøer en fordel, men intet krav)

Genre: Skjorte, slips og komedie


Antal spillere: 6

System: Basic Roleplaying

Om forfatteren: TRC er Vestegnens største og ældste rollespilsklub. TRC har været aktiv siden 1986.



Natural Born Holmers præsenterer...




LARS VENSILD **FREDERIK BERG OLSEN**

LIGE-MÆND

Et rollespil for fem mænd

natural born holmers

1-3-37



Genre: Homodrama
Antal spillere: 5
System: Systemløst. Tilmelding kun for mænd.
 Spillelederløst.
Om forfatterne: Lars Vensild og Frederik Berg Olsen er udbyrdergruppen fra woof-geigh-gruppen. De er tilbage med et nyt, højspændt drama om mænd.



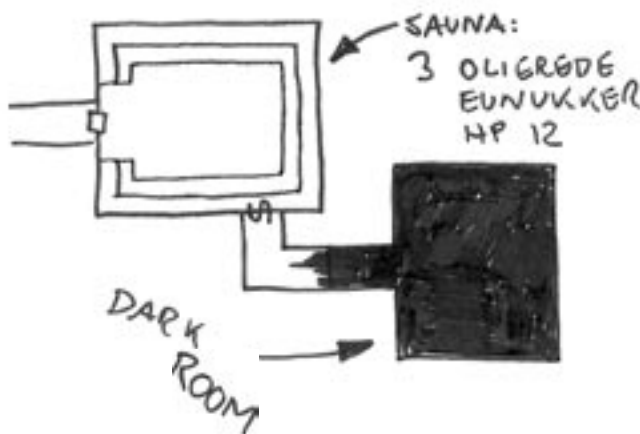
Sønder og sammen

Af Johannes Busted Larsen og Martin Svendsen

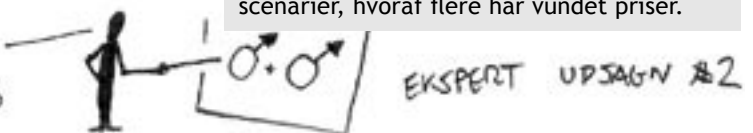
Det første, jeg husker fra Tanger, er solen. Den lå over byen som en gammel gud, der så alt og vidste alt. I de dage, jeg var i Tanger, var jeg sikker på, at hvis jeg bare fastholdt mine øjne på solen, ville sandheden skinne tilbage. Da jeg ankom i sommeren 1955, var Tanger hemmelighedernes by. I de små gyders skygger var verdenskrigen fortsat. At alle var agenter, var den eneste sikkerhed, man havde i interzonen, hvis man ikke holdt øje med solen.

Dog føltes det som at komme hjem igen. Jeg ved ikke hvorfor, måske fordi vi var samlet for første gang i fire år. Måske gav det afrikanske kontinent genklang i min henlagte sjæl. Måske var det bare stofferne. Han kaldte, og som altid kom vi løbende fra vores små, trygge gemmesteder. Men samtidig var intet som før. Det brev, jeg havde læst itu på min rejse, fortalte om en sidste tur ned i afgrunden. Turene til afgrunde var det, vi havde sammen, og dermed var en sådan udflugt ikke noget nyt i sig selv. Det nye ved brevet var følelsen af noget usagt. Noget, man ikke kunne videregive, men som andre selv skulle opleve og forstå. Om denne forståelse var ønskværdig, kunne jeg ikke gennemskue. På den anden side var det lige meget, for vi ville følge ham, ud af virkelighedens omklamrende sikkerhed, væk fra solen og ned i dybet. For at nå sig selv sønder og sammen en sidste gang.

Genre: Psyrealistisk investigation og intrige plus hulekravl på stoffer
Antal spillere: 5
System: Systemløst
Om forfatterne: Johannes Busted Larsen og Martin Svendsen er to aalborgensere i Århus. Johs læser filosofi, udgiver det anarkistiske tidsskrift Sabot og debuterer her som Fastaval-forfatter. Martin har også læst filosofi, men har samtidig fundet tid til at arrangere TRoA Con og skrive ca. 20 scenarier, hvoraf flere har vundet priser.



DET ER VELKØBNT AT UNDERTRYKT HOMOSEKUALITET OFTE GIVER SIG TIL KENDE I KUNSTNERNS PRODUKTIONER



Hendes pludselige kønsskifte kom bag på hendes kæreste



Ciudad Juarez

Af Morten Juul

261 kvinder voldtaget, torteret, myrdet og gravet ned i ørkenen uden for byen Ciudad Juarez i Mexico. Med endnu flere spurløst forsvundet har de efterladte forlængst mistet troen på, at den eller de skyldige bliver fundet.

Under stor mediebevågenhed sendes seks FBI-agenter til byen. Som ambassadører for USA og moderne, effektiv efterforskning skal den højtagtede enhed opklare verdenshistoriens største seriemord.

Men hvor længe holder professionalismismen, når samarbejdet er dårligt, de lokale myndigheder ineffektive, varmen ulidelig, vidnerne glemsomme og sporene

overvældende mange, men tvivlsomme - alt imens presset for at opnå resultater konstant vokser?

Baseret på en virkelig historie.

»Jeg er ankommet til et slaraffenland for sex-galninge og seriemordere. Sikken velkomst! Tak.«

Robert Ressler, pensioneret FBI-agent i virkelighedens Ciudad Juarez.

Genre: Investigation/Drama

Antal spillere: 6

System: Systemløst

Om forfatteren: Fra 1999 til 2002 var Morten Juul Otto-dommer på Fastaval. Sit seneste scenarie skrev han i 1999.

Paria

Af René Toft

Regel nummer 1: Vis aldrig svaghed

Bål på gangene. Opsprættede lig hængt ud over gelænderne.
»STIKKERSVIN« skrevet med blod.

Regel nummer 2: Vis loyalitet til fanger. Fuck vagterne

Fanger på jagt efter vagter, meddelere, fjender eller blot hævn.
Kamp til døden. Igen og igen. Alarmens uafbrudte kimen.
Ekstravagternes ankomst. For sent for de efterladte ofre indenfor.
De er allerede fucked.

Regel nummer 3: Bevar kontrollen

Udenfor vokser massemediehysteriet langsomt. Skaren af journalister vokser minut for minut. En mørk dag for fængselsdirektøren, der er fange på sit eget kontor.

Regel nummer 4: Pas dig selv

Og midt i det hele forsøger fem fanger at flygte.



Genre: Dyster råk'n rå

Antal spillere: 5

System: Fusion

Om forfatterne: Den ene forfatter bag sidste års »Ragnarok« er tilbage. Og denne gang bliver det endnu ondere.

Efter År

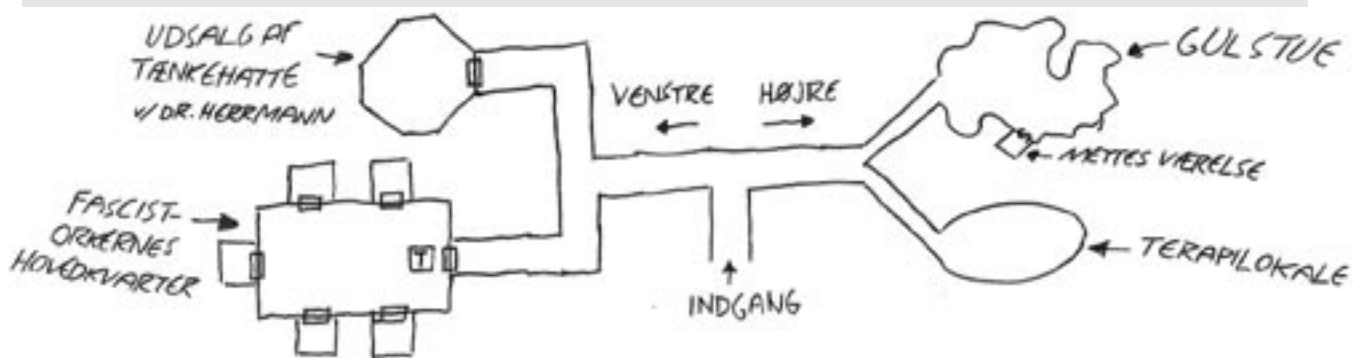
et filosofisk drama af Mette Finderup

Det var tilfældigt, jeg strandede netop den dag på det sted. Den slags kan man regne sandsynligheden for. Og skønt det er sjældent, vil det ske en dag: At venner, der er så fjerne i bevidstheden, at jeg ganske havde glemt et par stykker af dem, mødes i et gammelt, mørkt hus i ly af uvejret. At min bil er gået i stykker, så jeg ikke kan komme derfra. At lynet har kortsluttet nettet. At jeg er et sted i landet, min mobiltelefon ikke har dækning. Usandsynligt? Nej. Relativt usandsynligt? Ja. Men det skete ...

Allerede om morgenen følte jeg, noget særligt ville ske. Og jeg fik ret. En stædig skæbne lod himmel og jord stå i ét. Lod al elektronik dø for en aften og lod netop os mødes igen. Det var på ingen måde et tilfælde. Det var forudbestemt: En ekstra chance til at gøre de ting, vi fortrød, gode igen. En chance for at få gammelt venskab på fode igen. En overjordisk instans, der så, vi havde valgt forkert, og gav os en enestående mulighed for at vælge på ny. Selvfølgelig tror jeg på mirakler ... nu.

Når du er purung, tror du, alt er meget alvorligt, og du har ambitioner om at redde hele verden. Når du bliver ældre, går alvoren op for dig: Det er meget værre. For du skal ikke redde hele verden: Du skal redde dig selv.

Genre: Intrige/Fortællescenarie/Filosofisk drama
 System: Systemløst
 Antal spillere: 6
 Om forfatteren: Mette Finderup skrev sidste år »Darling er Død«, der fik Otteen for bedste bipersoner. Hun har for nylig kastet sig ud i et usikkert liv som freelance-journalist og -projektleder.



Nu er der gået "wussebukter" i de mindre cow'er

Frosset guld

Af Jakob Bavnhøj

Træning. Alle sejl på iskatamaranen er sat. Farten er høj, næsten 16 knob.

»Hvad er kursen til første bøje?« råber Kaptajnen. Navigatøren kigger hurtigt på kortet [Slår Navigation 18, diff. 15 - succes].

»Vi skal holde kurs 282, med denne kurs og fart runder vi bøjen om 20 minutter.« En matros ser pludselig noget ude foran stævnen [Slår Spot 21, diff. 15 - succes] - et lille klippestykke rejser sig fra isen.

»Hårdt styrbord, vi rammer en sten,« råber han, hvorefter han hopper agter, klar til at betjene skødet. Styrmanden lægger roret hårdt til styrbord, mens kaptajnen råber de nødvendige ordrer. Matroserne er allerede på plads, og Navigatøren kommer hurtigt op fra navigationen. »Vi bommer - pas på!« bliver der råbt. Navigatøren ser bommen og dukker sig [Slår Undvige 17, diff. 20 - fiasko], men for sent.

Bommen rammer ham hen over den ene skulder, og han bliver skubbet ud mod rælingen [Slår 8 på Dex 12 - succes]. I sidste øjeblik fanger han rælingen og hænger nu i den ene arm, mens den anden hænger slapt ned langs siden. Under ham flyver isen forbi med høj fart.

Antarktis, 2050. De Olympiske Vinterlege skydes i gang i morgen. Det bliver stort.

Genre: Action/Sport

Antal spillere: 6

System: D20

Om forfatteren: Dette er Jakob Bavnhøjs første bordscenarie til Fastaval. Han har tidligere skrevet et par livescenarier, og derudover har han brugt sin Fastaval-tid på utallige arrangøropgaver. Nu er han blevet gammel og vil afprøve nogle af sine spøjse scenarieideer.



Con

Af Morten Jaeger

»Adriana rules«

Han trak på smilebåndet. Avisoverskriftens banale slogan sagde kun det, som alle insidere havde vidst, men ikke udtalt i snart flere måneder. Tronskiftet var et uundgåeligt faktum. Ingen kunne længere være i tvivl om, at dagens spiseseddel var prydet med ansigtet for det næste årti.

»Adriana«. Navnet klingede som en fanfare i hans ører.

For ikke lang tid siden var det »Giselle« her, der og alle vegne. Hendes billedskønne ydre og intrigante væsen strukturerede branchen både foran og bag kulisserne, og der var en vis orden i tingene. Det var slut nu. I denne verden havde tingene ingen materiel værdi. Det drejede sig kun om, hvad der blev sagt og skrevet, og nu havde tvivlen bredt sig. Nye aktører med nye ambitioner og nye kontakter stod på spring for at være først til mølle.

Det er i magtkampenes indledende kaos, at chancerne opstår. Alle ved, at det er nødvendigt at satse, men usikkerheden lammer dem. Man udnytter panikken og tvivlen. De menneskelige svagheder.

Egentlig havde han lovet sig selv, at det var slut nu. Men pludselig var der opstået en åbning, og han sad med det helt rigtige kort på hånden. En mulighed for at score kassen en sidste gang.

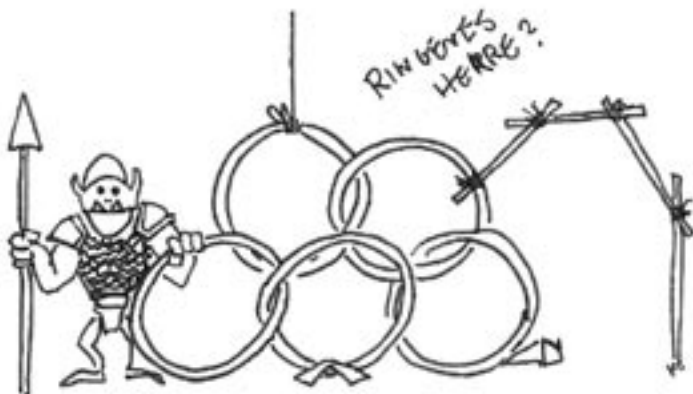
En storstilet fest hos et af Europas førende modeblade danner rammen om en række snørklede intriger centreret om skønheden ved de menneskelige svagheder.

Genre: Svindlerkomedie/Intrige

Antal spillere: 5

System: Systemløst med fortælleelementer

Om forfatteren: Morten Jaeger er musiker, producer og underviser på konservatoriet. Morten er en af Dogme 98-brødrene og har tidligere flirtet med teater- og liveelementer i sine scenarier.



JA DET VAR FAKTISK HAM DER SKREV VINDERSCENARIET "MONOGAMI"

Lige ud ad landevejen

Af Anders Skovgaard-Petersen

Han stod sammen med de 5 andre midt på torvet. Plakaten hang sømmet fast til en pæl lige ved den tomme gabestok. Han stavede sig langsomt igennem den.



Læderrustningen kradsede i skridtet. Et kort øjeblik spekulerede han på, hvem der havde brugt den før ham. Han var ikke blevet informeret om, at den var brugt, da han købte den, men at dømmen fra lugten og udseendet var det tydeligvis tilfældet.

Han stak sine hænder ned i lommen og fumlede med de stenhårde rosiner, der lå dernede. De havde kostet 10 sølvstykker hver. Lidt dyrt for en rosin, syntes han nok, men det var åbenbart en del af standard-udrustningen. Han så på sine venner og forsøgte at komme i tanke om, hvor han kendte dem fra.

»Jeg tror, det er her, det starter ...«

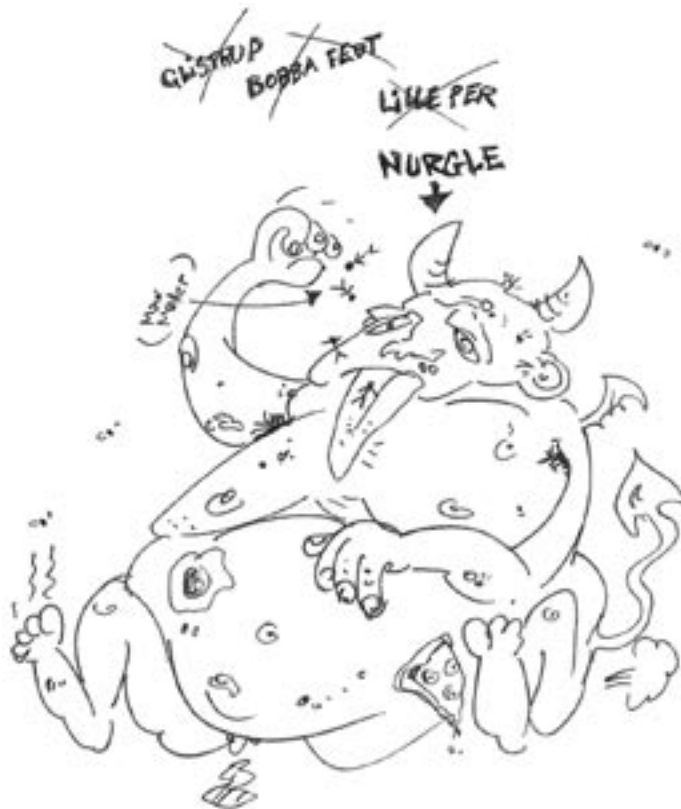
I det fjerne hørte de en stemme råbe: »Øhhh ... Hallo, vent lidt, jeg glemte noget!«

Genre: Komædie

Antal spillere: 6

System: Systemløst

Om forfatterne: Anders Skovgaard-Petersen alias »Bagmanden« er designer. På Fastaval er han blandt andet kendt fra Fastaval TV samt scenarierne »Lømler« og »Tintin og den forsvundne spilleleder«.



Tæppefald

Af Per Frederiksen

Stilhed. Bifaldet kan stadig fornemmes i det gamle, mørke rum. En skikkelse lader sin hånd kærtegne det gamle rækværk over scenen, hvor aftenens forestilling har høstet god kritik, og skuespillerne vundet byens unge borgeres hjerter for en stund. Duften af sved, læder, roser og makeup hænger i luften, og skikkelsen smiler i mørket. Skikkelsen venter i mørket. Teatrets faste trup fejrer forestillingens sidste aften et andet sted i bygningen, men deres latter og sang trænger ikke igennem de tykke døre til rummet, hvor skikkelsen er trådt ud på scenen. Deres glæde høres ikke her, forstyrrer ikke stilheden.

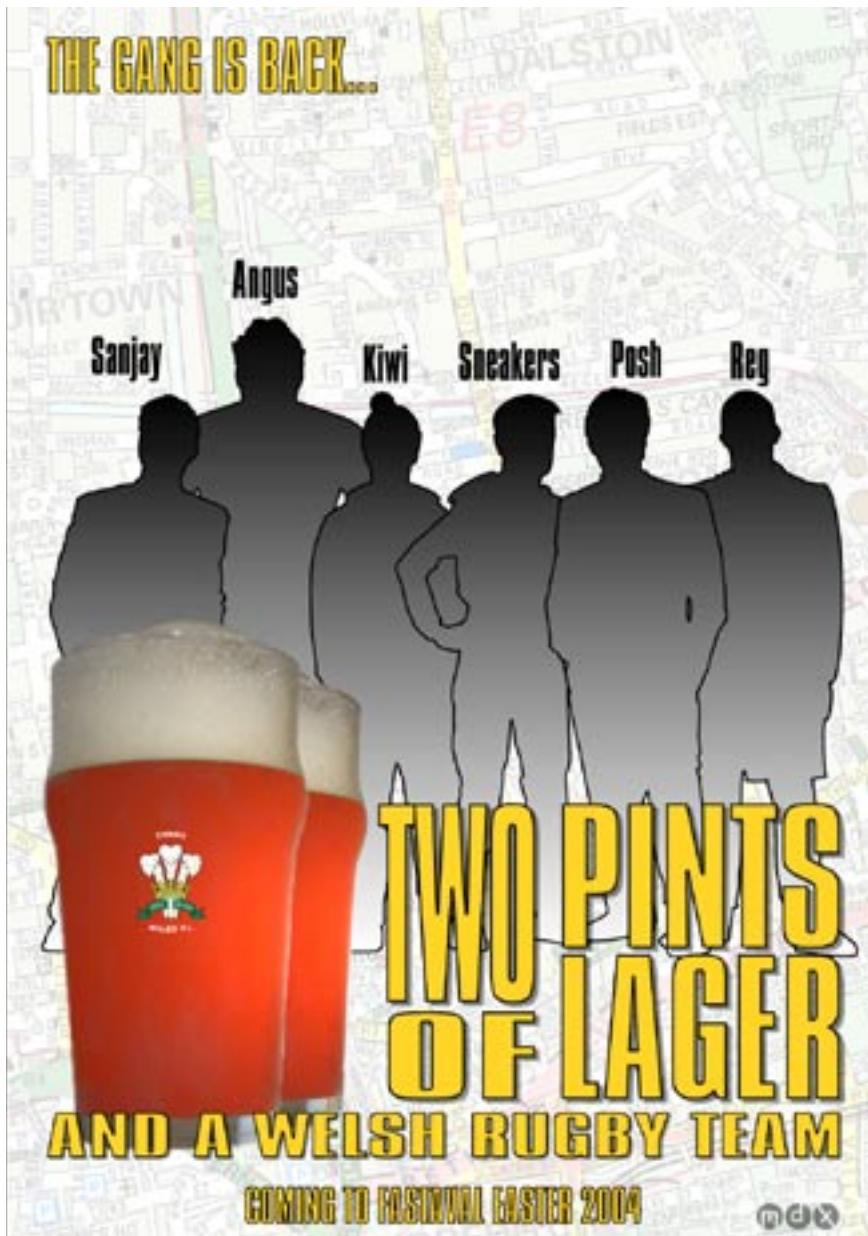
Om få dage vil hele byen fejre festugen, og et nyt stykke vil begynde, men denne gang vil det være anderledes. Denne gang vil glæden og sangen ikke have hovedrollen. Denne gang vil jalousi, frygt og død vente i kulissen, vente på premieren, hvor skikkelsen vil sidde på første række. Skikkelsen træder frem til scenekanten, bukker i mørket og modtager rummets stille, øredøvende applaus.

Genre: Shakespeare/Fantasy

System: Warhammer Fantasy Roleplay

Antal spillere: 5

Om forfatteren: Per Frederiksen skrev sidste år scenariet »Cannonball Run« til Fastaval og har tidligere skrevet scenarier til bl.a. TRoA Con. Per slår mest sine folder i Aalborg-området og er dér kendt som redaktør af TRoA's officielle medlemsblad, Xenoglossia.



Af Christian Andersen og Morten Lund

Genre: BritMob - et 50/50-mix af Tarantino og Olsen Banden. Efter Guy Ritchie-filmene »Snatch« og »Lock, Stock and Two Smoking Barrels«.

Antal spillere: 6

System: Bodega 2.0

Om forfatterne: Christian Andersen og Morten Lund er et par af de kreative (læs: underlige) hoveder fra Krikkit Gamblers. De slår sig normalt løs på Krikkit Con, men har begge skrevet til Fastaval før: Christian med »Sværdfisken« (2000) og Morten med »F.B.I.« (1996) og »Urgent Watch« (2001). »Two Pints of Lager and a Welsh Rugby Team« er deres andet BritMob-scenarie.

Trivia: BritMob er en sammentrækning af British Mob og et ordspil på BritPop.

Timen var kommet, det var vores *sidste chance*:

»Okay, Angus og Reg skaffer en øse med noget skub i og plads til hesten; Sanjay, du sørger for noget af din mors tandoorikylling, vi kan smide efter hundene; Dave, du låner den generator, din onkel har stående, men sørg for, at den bliver stillet på plads igen bagefter! Posh og mig henter tasken nede på stationen ... og Sneakers, du sætter lige noget te over!«

...

Aah, endelig! Der er ikke noget som et par velfortjente øl oven på et stykke godt udført arbejde. Krikken kom tilbage til Johnny Two Fingers i ét stykke, og til gengæld »glemte« han, at vi skyldte ham 15 stærke for de koreanske dvd-afspillere, der røg i floden. Og sigøjnerne fik deres hestekød, tror de da. Det holdt hårdt, men der kom måske alligevel et lille overskud ud af det til os i sidste ende. Der var kun én ting, der nagede. Vi havde været nødt til at bede om et par tjenester rundt omkring, og én ting er sikker: Det er aldrig fedt at skyldte tjenester til nogen, især ikke til *Henk*.

Så da den lede sydafrikaner kom ind ad døren til pubben, ét bredt smil og store armbevægelser, var ingen i tvivl om, at der ville blive ballade. Henk var ikke, som han plejede. Han var *rar*. Vi skulle bare lige ordne en lille ting for ham. Det var en *personlig* tjeneste, og vi måtte endda låne hans Bentley. Ingen turde sig nej til nogen af delene.



Ånden der vandrer

Af Lars Vensild, Olle Jonsson og Frederik Berg Olsen

Giften virker. Et knugende greb om pennen, der svimlende fanger papiret. Tankerne, ordene finder sammen. Beretningen kan nu skrives. Skrives fra sin begyndelse.

»Hvem er du?«

»Jeg har vandret ved din side i mange år. Jeg kender dig. Jeg er Døden.«

»Er du kommet for at hente mig?«

»Dig har jeg haft længe. Det er din søn, jeg er kommet efter.«

Han har travlt. Hænderne bliver kolde, strejfer afrikakortet, da pennen igen skal føres. Billederne af kysten, den vilde jungle, grotten. Der, hvor det hele starter. Lyset er ved at brænde ud.

»Far. Hvad skal jeg gøre?«

»Kit, du skal følge i slægtens fodspor. Du skal bekæmpe søroveri, uretfærdighed og forbrydelse. Sværg eden, som vi har svoret den før dig. Min tid er knap.«

»Stop. Du dommer os alle.«

»Singh. Du, min ærkefjende; du, der startede det hele.«

Singh. Han ser mærket på flasken. Singh. Smager på ordet, på giften. Pennen griber papiret. »Året var 1536. Christopher Walker skyller i land på en øde kyst. Saltvandet svider i hans sår. Ønsket om hævn brænder hans sjæl.«

Genre: Adaptation

Antal spillere: 4

System: Systemløst. Rummer enkelte fortællelementer. Kendskab til Fantomet en fordel.

Om forfatterne: Lars Vensild (28), Olle Jonsson (26) og Frederik Berg Olsen (28) er alle Natural Born Holmers. Samtidig er det Olles debut som dansk scenarieforfatter, hvor han tidligere kun har gjort sig i det svenske.



Et lystspil

Af forfattergruppen Absurth

»Et lystspil« handler om romantiske forviklinger og intriger, komtesser og sømænd, grever og baroner og frem for alt om en verden, hvor tingene aldrig er helt, som de ser ud til at være. Det er et forsøg på at genskabe stemningen fra klassikere som »Charles tante«, »Pigen og millionæren«, »Sommer i Tyrol« og andre perler fra den danske filmskat, men også et forsøg på at gå nye veje i forhold til både spillernes roller og det system, de skal udfolde sig gennem.

Spillertype: Ikke for folk, der synes, Toon er sjovt. Ikke for folk, der ikke kan tåle at blive udfordret i deres syn på rollespil. Ikke for folk, som mener, man kun bruger stemmen og terninger, når man spiller rollespil. Ikke for folk uden sans for humor. Ikke for folk, som ikke kan lide Axel Strøbye eller Dirch Passer. Og bestemt ikke for forstokkede traditionalister eller for idioter i det hele taget.

Genre: Lystspil

Antal spillere: 5

System: Rollespil med såkaldte live-elementer. Der vil være regler og spilmekanik, som forklares.

Om forfatterne: Målet for forfattergruppen Absurths virke er at skabe håndværksmæssigt gode scenarier, der konstant formår at udfordre og forandre det paradigme, der ligger til grund for dansk rollespil. Medlemmerne har tidligere skrevet blandt andet: »Det glade land«, »Elysium«, »Og tre fod beton«, »Endlösung«, »Daisy Town-manifestet«, »Kærlighedens rapsodi«, »Fremtiden er NU!« og »Deterministisk fiktion«.



Han havde ikke helt forstået at man kan dø af at drikke sig ihjel

Den dag Franks nyre satte ud

Af Fastaval TV, featuring:

Aske Agger

Kristoffer Apollo

Frederik Berg Olsen

Mette FINDERUP

Morten Fredberg-Holm

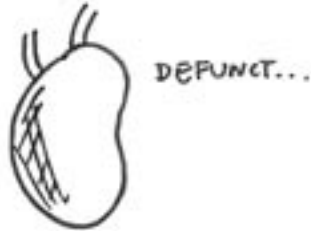
Christine Gjørtz Dragsbøl

Lars Kroll

Max Møller

Palle Schmidt

og Jacob Schmidt-Madsen



Knægten er væk, og løbet er kørt.

Vinden, der trækker fra stormagasinet skydedøre, blæser ligegyldige pust på skoene, der stimler sammen omkring mig. Asken fra det væltede bord ligner en efterårssky, da den passerer mit ansigt. Manden i de sorte uniformsbukser står på en kapsel, men han er vist ligeglad.

Knægten er væk, og gulvet er hårdt.

»Okay, du gamle, så er det nok ... Jeg er ude, slut, prut, kaput, færdig, finito, den der er skredet. Nu bli'r det for alvor alvorligt. Kropsligt, korporligt!«

Smerten kaster skygger, men det er ikke smerten i kroppen, der fylder mit sind ... Hvor er han, knægten - Jørn? Han skulle hente sodavanner; bare løbe et smut op til cafeen. Han skulle vide, at han har min tillid. Men hvordan kan jeg regne med hans, når jeg ligger her? Jeg må op! Vise ham, at vi i fællesskab kan klare verden - at vi kan klare den svære tid, der kommer.

Knægten er væk, og livet er kort.

Mens du ligger på gulvet i stormagasinet og føler smerten af en krop, en sjæl, en verden, der i et sekund af kosmisk uretfærdighed bryder sammen, må du kæmpe for retten til dit liv, din retarderede søn - og for at overbevise samfundet om, at du har fortjent en chance...

Men det er altså svært at få opmærksomhed, når Mark Knopfler shopper pikant dameundertøj i forretningen, og når den eneste objektive person i nærheden har videnskabeligt bevis for, at han har verdens største lem.

Genre: Socialrealisme Noir med en knivspids gøgl

Antal spillere: 6

System: Terningløst Hvor God Du Er?

Om forfatterne: Fastaval TV har spillet rollespil, siden de var udvekslingsstudenter i Amerika i 1978, primært Sværd og Trolddom, Viking, Stratego, og hvad der nu var bag på Kellogg's-pakkerne.

.Dages Ende

Af Jorgo A. Larsen og Alex K. Uth

[Stemmingsmusik. Tunge åndedræt. Sære guitarlyde. Lyset er blodigt]

»Fortælleren vågnede før daggry.

Han tog sine støvler på.

Han tog et ansigt fra det gamle galleri og gik ned ad gangen.

Han gik ind i rummet, hvor hans søster boede, og ... så aflagde han et besøg hos sin bror, og så ...

gik han videre ned ad gangen. Og han kom til en dør.

Synd, han havde glemt nøglen.«

[Klagende harpe. Gisp i mørket. En duft af brændte oliven. Cikader]

»Fortælleren vågnede før daggry.

Han tog sine sutter på.

Han snuppede et ansigt fra det go'e, gamle galleri og gik ned ad gangen.

Han gik ind i rummet, hvor søsterlil boede, og ...

så droppede han forbi sin bror, og så ...

drøned han videre ned ad gangen. Og han kom til en dør.

Og ... Så ... Så-øh ...«

[Lækker svedig jazzmusik. Stanken af røgelseskar. Det er midnat. Mii-ii-dnat!]

Fortælleren vågnede før daggry.

Han blandede æg og bacon på panden og satte kaffen over.

Det stod ham klart, at historien var røget af sporet. Ikke på

en jeg-rammer-den-nok-i-morgen-måde. Helt i hampen.

Historien lå henslængt på køkkenbordet som en ... som en

... Hvaddenu?

Ordene undslipper, pointen er væk, nerven er død. Der er

noget helt, helt galt med den gode historie. Og hvad er en

Fortæller uden?

Genre: Freestyle fortælle-rave

Antal spillere: 5

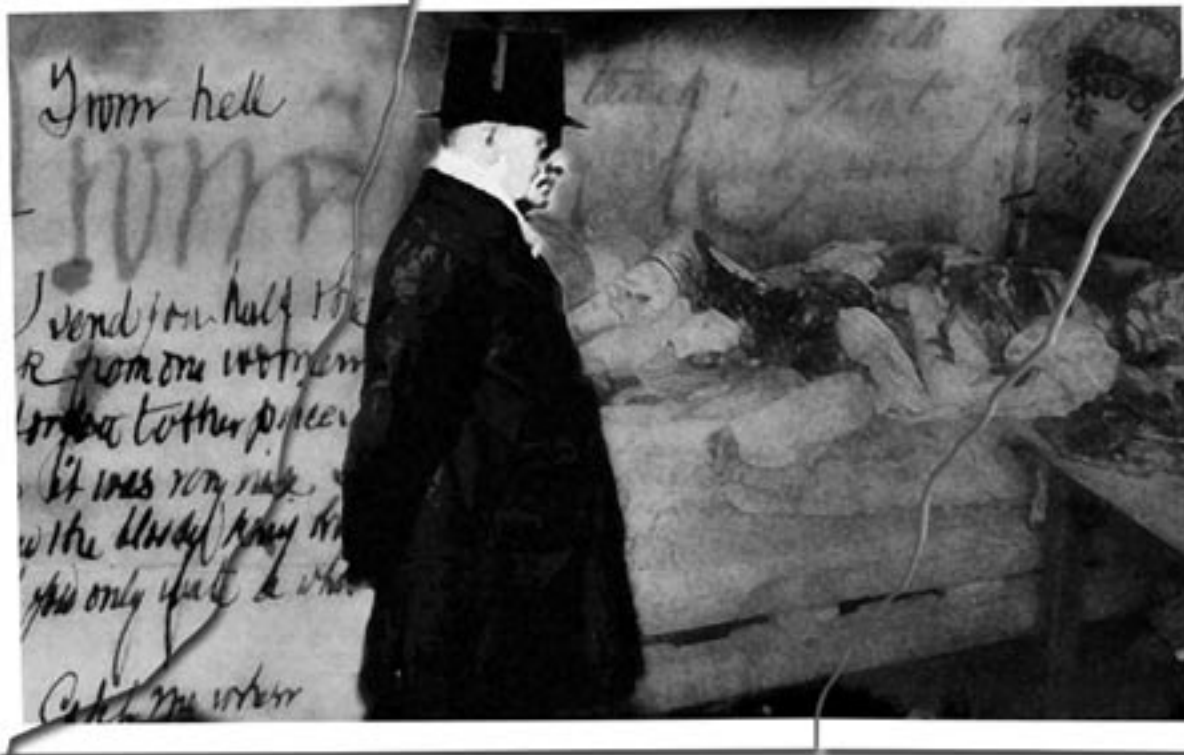
System: Systemløst

Om forfatterne: Jorgo og Alex etablerede sidste år forfatterkollektivet ListigLindorm, som skrev »Fortæl Mig« til Fastaval 2003. Dette scenarie er den uformelle arvtager af konceptet.

Jorgo er derudover kendt og elsket for sin hane-kam og gerning som leder af Dirtbusters. Alex læser informationsvidenskab og arbejder for Runestone Game Development. Hun kæmper med blankvåben, spiller live og har skrevet scenarier i et stykke tid.

Ripper

Af Brian Rasmussen



Jeg husker ikke meget fra den aften. Vi spiste middag og talte om løst og fast, men mine tanker var andetsteds. Min agent Esther Newberg og jeg fulgte hjem efter afskeden med de andre. New York var ved at gå op i limningen af stress inden julen, men jeg ænsede det ikke. Jeg tænkte på ham. Hvad ville der ske, hvis han pludselig stod foran os? Ville jeg være i stand til at gøre noget?

»Hvordan går det?« Esthers spørgsmål skar gennem mine tanker.

»For at sige det, som det er,« begyndte jeg, men gik i stå. Hvordan kunne jeg sige sandheden? Esther var min agent. Det var hendes job at stole på mig, så hvis jeg sagde, at jeg havde løst mysteriet om Jack the Ripper, ville hun tage mit ord for det. Men troede jeg selv på det?

»Jeg har det ikke godt,« indrømmede jeg lavmælt.
 »Hvad er der galt?« spurgte Esther og standsede.
 Hun så forundret på mig, mens jeg ledte efter ordene.
 »Bogen, den hænger mig langt ud af halsen. Jeg ved ikke, om jeg kan klare det. Jeg betragter hans malerier, men ser ikke kunst. Jeg ser død. Jeg ser had. Hele hans perverse livssyn gennemsyner hans værker. Alting er morbidity, uden liv, uden glæde. Er jeg den eneste, der kan se det? Det fortærer. Han fortærer, og jeg kan mærke, at jeg forandrer mig. Jeg er bange for ...«

»Ved du hvad?« sagde hun med beslutsomhed i stemmen.
 »Hvis du ikke vil skrive den, skal du ikke gøre det. Jeg kan ordne det.«

Jeg sukkede. Hun kunne ordne det. Hun kunne få mig fri af aftalen med forlaget, men det var kun mig, der kunne afslutte opgøret. Jeg kendte hans identitet. Jeg blev nødt til at fortælle historien.

...

Spillerne er forfatteren Patricia Cornwell og hendes stab af eksperter i deres arbejde med at løse en af verdens mest berygtede mordgæder. Scenariet er et drama, der lægger op til karakterrollespil.

Genre: Drama

Antal spillere: 5

System: Systemløst

Om forfatteren: Brian Rasmussen sprang ud som scenarieforfatter med det David Lynch-inspirerede »Erindringerne manuskript« på Fastaval 2003, men er ellers kendt som den grå eminence bag Rpgforum.dk.

Zaibatsu

Af Malik Hyltoft

I går aftes klokken 19.45 lokal tid gik generaldirektøren for Kinsuki-koncernen på talerstolen ved en særligt indkaldt pressekonference. Foran den samlede japanske presse og en række internationale medier undskyldte han over for medarbejderne i koncernen, over for småsparerne og over for befolkningen som helhed, at han havde været en fiasko som generaldirektør, og at Kinsuki-koncernen nu måtte gå i betalingsstandsning.

200.000 medarbejdere risikerer nu at miste deres job. Flere end 10 millioner småsparer og en række store investorer har tilsammen tabt utallige milliarder yen - en af disse er den agtværdige gamle Zaibatsu Hontô-Ne.

Direktionen for Hontô-Ne er nødt til at arbejde hurtigt. Sekretærer og assistenter har været i gang hele natten med at lave udregninger og oplæg. Firmaets aktier er suspenderet på børsen, og direktionen har nu til kl. 12.00 til at finde ud af, hvad udmeldingen skal blive.

Skal nogen, alle eller ingen fyres?
Er investeringerne tabt?
Og hvem skal tage skylden?

Klokken er 9.00, og mødet er åbnet.

Genre: Drama/Intrige

Antal spillere: 6

System: Systemløst. Tidsrammen er tre timer plus en times forberedelse.

Om forfatteren: Malik Hyltoft er cand.mag. i engelsk og japansk. Forfatter til spilsystemerne Viking og Fusion samt en snes con-scenarier. Lever i eksil i Vanløse med kanin og tre børn.



Blændværk

Af Michael Erik Næsby

Master Inquisitor Helius gør Korsets Tegn og gemmer sin Kikkert i Kjortlens omfangsrige Folder. Med nogen Besværlighed starter han sit dampdrevne Køretøj. - Et uopsætteligt Behov for Hastværk har bemægtiget sig hans Sjæl. Det uventede, gennemskærende Lys brænder hans Øjne, Kabinens tykke Vinduer smelter

boblende sammen. Mens hans sidste Taarer fordamper, tænker han på sin Ungdoms første Forelskelse. Et liv i Forsagelse. Heksene og Baalene. »Min Gud, hvad har jeg gjort?«

Da den gamle Mesterpræsts forkullede Lig blev fundet, bemærkede man, at dets Hænder var foldede som til Bøn. Ingen kunne dog gætte, at stakkels Master Helius ville blive den skæbnsvangre Grund til saa megen Lidelse, Desperation og Tvivl, som Tilfældet blev.

Langt derfra havde en Turboglidens elegante Skrog fundet Hvile i en af Newdons utallige Landingsporte. De Fremmede stod et Øjeblik i Skyggen af Luftfartøjets Silkevinger, mens de betragtede Newdons berømte Evige Taager og dens store Taarne af Metal og Sten. Den unge Munk, der skulle modtage dem, var synligt nervøs, og lidet hjalp det beroligende Smil fra den ældste af tre Gæster: »Jeg mærker din Frygt, min unge Ven,« sagde han. »Du har sikkert hørt, at vi er de Gudløse Ofre for en gammel Forbandelse, at vi kræver Blod for at leve, mangler Sjæl og er næsten udødelige? Jeg forsikrer dig om, at hverken du eller Faderkirken har grund til Frygt. Thi vi er langt mere menneskelige, end du forestiller dig.« Munken havde i sit korte Liv lært en Del om Menneskets Væsen og var ikke synderligt beroliget ved Tanken.

Vi skriver 2004 i en verden, hvor al videnskab og undervisning skal godkendes af Faderkirkens kritiske sjælehyrder, en verden, der hjemsoges af fattigdom, kriminalitet, analfabetisme og fanatisme, af inkvisitorer, hekse og uhyggelige helvedes-dæmoner. Den Hellige Faderkirke har fået sig et alvorligt problem, og en lille gruppe særligt udvalgte sendes ud for at løse det. For spillere med fantasien i orden og lyst til at spille med både hjernen og hjertet.

Genre: Mary Shelleys »Frankenstein« møder Den Hellige Inkvisitions rædselsherredømme

Antal spillere: 6

System: Simpelt 3D6

Om forfatteren: Michael Erik Næsby er med som Fastaval-forfatter for tiende år i træk. Ud over scenarier som »Childsplay«, »Messe for en Galning« og »USS Spirit of Humanity« er han kendt for at være næsten uendeligt gammel og for lejlighedsvis at debattere Rpgforum.dk sønder og sammen.



Fødselsforberedelser

Af Jeppe Norsker og Christian Hviid Mortensen

Ønskes: Lejlighed

Haves: Dusør 10.000,-

Ungt par på 32 og 29 år, begge med fast arbejde. Vi venter barn og mangler desperat en lejlighed (min. 3 værelser). Vi er ikkerygere og har ingen dyr. Alt har interesse. Ring til Christina på 20 21 22 23.

SKAMSLIDT DIVAN

PÅ RYGGEN TØS
MED CHEMIS-VALK OVER MAVEN
SPREDBEN
BORER STRIKKEPIND
I KULHÅRS UDFRYNSET VULVA
GURGLENDE

LIG
KØNSKRYBER

(Rudolf Broby-Johansen, »Blod«, 1922)

Genre: Gyserdrama

Antal spillere: 5

System: Systemløst

Om forfatterne: Jeppe Norsker var med til at lukke Rollespilmagasinet Fønix og vandt i 1992 en figurmalingskonkurrence på en lokal con. Christian Hviid Mortensen har tidligere skrevet »Bad Ass Bunch« til Fastaval 1998 og har spillet død i 24 timer. De har begge tjent penge på at slæbe elever med til Fastaval og er blandt bagmændene til Cybersmølf og det hemmelige netværk URO.

Bemærk: 2 dagperioder

Fastaval forsøger sig i år med to spillblokke fredag og lørdag dag. Du kan nu vælge, om du vil spille kl. 11 eller kl. 14 de to dage.

Hvis du vælger det sene tidspunkt, har det så den bivirkning, at du ikke kan spille i aftenperioden - men der er baren jo alligevel åben ...

De seneste år har der været et markant frafald af spillere i netop de to perioder. Vi håber, at denne nye mulighed kan hjælpe nogle af dem, der har lidt svært ved at stå op om morgenen.



Man kan vælge om man vil være god til teknik eller om man bare vil være en dværg

Glasøjne

Af Rikke Munchkin Sørensen

Det var en helt almindelig dag i en verden ikke ganske ulig vores, da cirkusdirektøren for Cirkus Naturligvis pludselig fik en meget grim smag i munden: Forestillingens hovedattraktion var sporløst forsvundet, og hele hans livsværk stod dermed i en alvorlig krise.

At selv samme hovedattraktion måske netop nu blev holdt fanget og udsat for grusomme pinsler, kunne egentlig ikke røre ham så voldsomt: Der var jo trods alt kun tale om et tøjdyr, han havde ansat på standardkontrakt, og selv om Tøjdyrenes Befrielsesfront var begyndt at føre sig frem med propaganda som »Glasøjne har også sjæl!« kunne han ikke se, hvorfor han skulle bekymre sig om deres ve og vel. Men når de ansatte sådan bare forsvandt, måtte de findes hurtigst muligt, og han så sig nødsaget til at kontakte de fem bedste opdagere, han kunne opspore!

...

Døren går op, og Edderkoppen kommer ind. Han ser sig omkring, får øje på Dragen og smiler elskeligt, mens han indvendigt bander over hendes tilstedeværelse. Hvad i alverden laver hun på hans sag? Han sætter sig bred og mægtig og venter, mens de andre opdagere efterhånden kommer ind: Først Tigreren, så Hanrejen og til sidst - med en ynkelig cerutstump i mundvigen - Svampen. Han plejede at være stor, men det er gået ned ad bakke for ham på det seneste - så hvad fanden laver han nu på denne her opgave?

Cirkusdirektøren rømmer sig skingert og forklarer med store armbevægelser den alvorlige situation, mens sveden står ham på panden, og små tics drager opdagernes opmærksomhed mod hans højre øje. Det er af største vigtighed, at Kanonkaninen bliver fundet igen!

På den anden side af bordet nikker fem hoveder mekanisk, eftertænksomt, mens deres øjne afslører lige så meget af deres tanker, som et par glasøjne ville gøre.

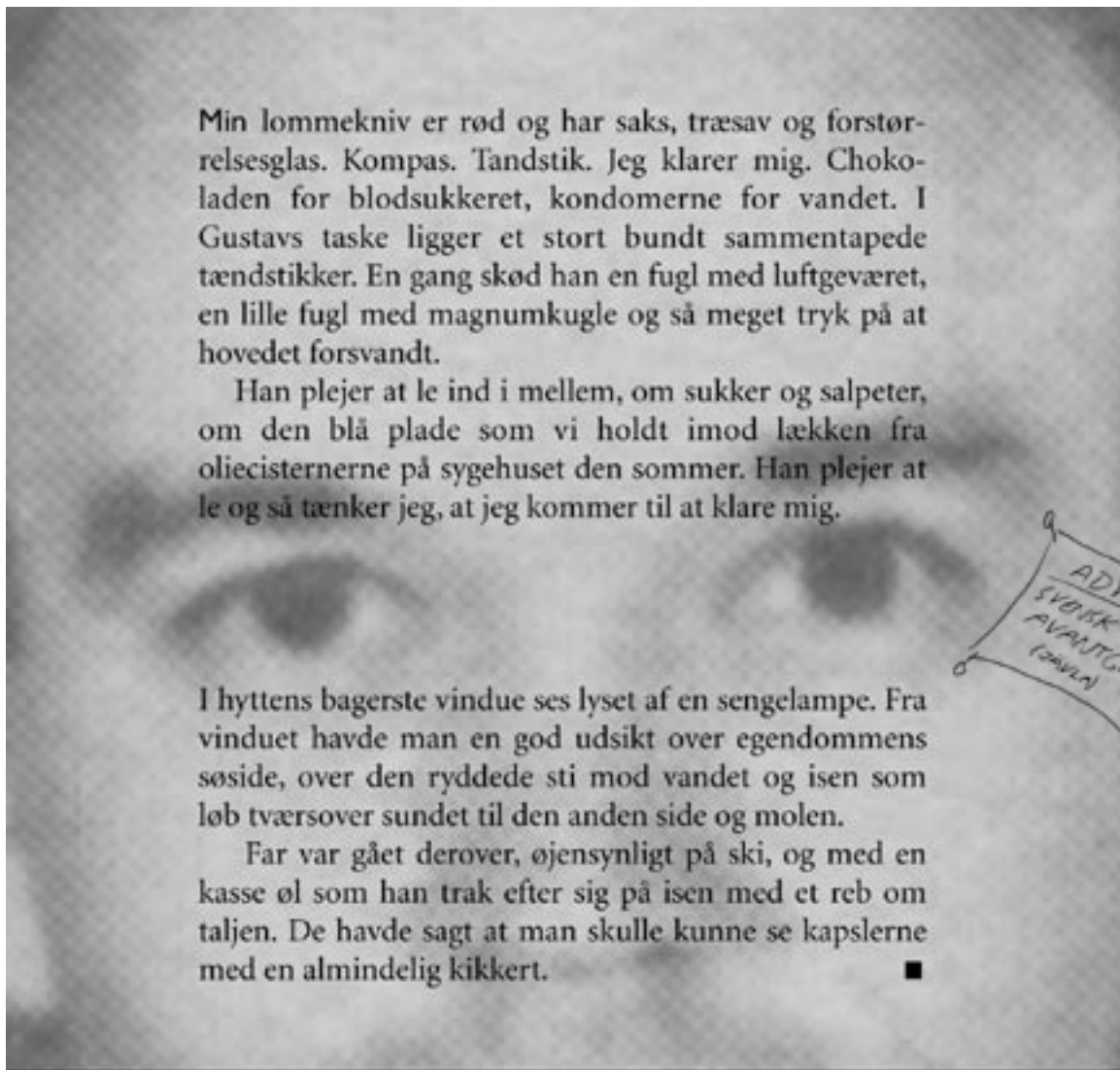
Efterforskningen kan begynde ...

Genre: Intrige/Investigation/Humor/Drama/Socialrealisme?

Antal spillere: 5

System: Systemløst

Om forfatteren: Rikke Munchkin Sørensen er en pensioneret con-arrangør fra Hillerød, som gennem årene har skrevet en halv snes scenarier til diverse con'er, men aldrig før til Fastaval. Da hendes kvote af aldeles fjollede humor-scenarier er ved at være opbrugt, er hun begyndt at eksperimentere med andre genrer, gerne i lidt skæve, hjemmelavede universer.



Min lommekniv er rød og har saks, træsav og forstørrelsesglas. Kompas. Tandstik. Jeg klarer mig. Chokoladen for blodsukkeret, kondomerne for vandet. I Gustavs taske ligger et stort bundt sammentapede tændstikker. En gang skød han en fugl med luftgeværet, en lille fugl med magnumkugle og så meget tryk på at hovedet forsvandt.

Han plejer at le ind i mellem, om sukker og salpeter, om den blå plade som vi holdt imod lækken fra olieciesterne på sygehuset den sommer. Han plejer at le og så tænker jeg, at jeg kommer til at klare mig.

I hyttens bagerste vindue ses lyset af en sengelampe. Fra vinduet havde man en god udsigt over egendommens søside, over den ryddede sti mod vandet og isen som løb tværs over sundet til den anden side og molen.

Far var gået derover, øjensynligt på ski, og med en kasse øl som han trak efter sig på isen med et reb om taljen. De havde sagt at man skulle kunne se kapslerne med en almindelig kikkert. ■

Vi Åker Jeep/Vuxenspel præsenterer **Ingen spor efter Alex**

*En simpel øvelse af Jan Salomonsson & Tobias Wrigstad,
for otte spillere og to spilledere,
sat til tonerne af Linus Gabrielsson & Waldozas Experiment.*

Scenariet er på svensk og indeholder en del læsestof for spillere såvel som for spillederne. Den originale foramtale kan ses på: <http://pd.dsv.su.se/Alex>

Antal spillere: 8 Antal spilledere: 2 System: Friform / Systemløst Genre: Symbiotisk drama

Om forfatterne: Jan Salomonsson og Tobias Wrigstad er svenskere og indgår i forfatter/arrangør-kollektiverne Vi Åker Jeep/Vuxenspel. Disse kollektiver er toneangivende for det mere grænsesøgende rollespil i Sverige, som ellers er domineret af systemspil.

Væsener

Af Merlin P. Mann og Troels Chr. Jakobsen

»Kan du fortælle mig dit navn?« spørger den forvirrede betjent igen. Han taler russisk med en bondsk dialekt.
 »Nej, desværre, jeg kan ikke hjælpe dig,« svarer du på formfuldendt russisk, selv om du mærker, det ikke er dit modersmål. Han rækker dig et spejl. »Lægen siger, I ikke har hukommelsestab. I har ikke slået hovedet. Giv mig dit navn!«



Du ser dig selv i spejlet. Det er dit ansigt, du kender det bare ikke. Du har forbrændinger og skrammer, i ansigtet og på kroppen. Hver vejtrækning gør ondt. Der er noget med lungerne. Mærkværdigt. Se ind i sine egne øjne, og det er som at møde et fremmed blik.

»Nej, jeg lyver ikke for dig, kammerat,« siger du, nærmest til dig selv.

Betjenten taler hastigt. »Amerikanerne kommer snart. De vil tage jer med. Afhør jer. Svar mig, så jeg kan hjælpe!« Du ryster vagt på hovedet uden at slippe øjenkontakten med dig selv.

»De tror, I er terrorister. Jeg kan høre, du er russer! Du kan ikke være terrorist!« udstøder han skingert.

»Meget muligt, kammerat. Men jeg kan ikke svare dig,« siger du og stirrer på dig selv: »Det er et fremmed væsen derinde.«

En thriller om terror og identitet.

Genre: Thriller

Antal spillere: 6

System: Minimal Basic Roleplaying

Om forfatterne: Merlin P. Mann (Forfatter. Tidl. redaktør for Tabu, Saga og Fønix. Debuterede som scenarieforfatter på Viking-Con 1988) og Troels Chr. Jakobsen (Dramatiker. Tidl. Fastaval-general og Otto-vinder. Debuterede som scenarieforfatter på Fastaval 1988).



Samsara

af Jacob Schmidt-Madsen

Solen gik ned over slagmarken. Skyggerne fra de faldne krøb langs jorden som sjæle på flugt. Snart ville mørket opsluge dem og lade kroppene alene tilbage. Venner og slægtninge i blodigt favntag, gennemboret af hinandens pile og sværd. Hvad betød det nu, hvis hoved kronen hvilede på? Bedre om den blev siddende, hvor den sad, klæbet fast med blod og støv til kongens kløvede kranie.

Prins Purusha lod bue og spyd falde fra sine hænder. Han løftede hjelmen af sit hoved og spændte brynjen af sin krop. Langsomt fjernede han sig fra byen og paladset. Benene rystede under ham, som var det jorden selv, der skælvede. Og da de ikke ville bære ham længere, sank han i knæ. Resten af natten sad han ubevægelig under månen, badet i dens kølige vanvid. Ikke én gang kiggede han sig tilbage. Snart farvedes himlen rød af blodet fra endnu en sols fødsel. Purusha rejste sig og fortsatte.

»Samsara« er en fortælling fra det gamle Indien om en ung prins og hans oprør mod livet selv. En rejse i krop og sjæl mod ukendte mål.

Genre: Episk drama

Antal spillere: 5 (NB! Spillederrollen roterer mellem spillerne)

System: Systemløst

Om forfatteren: Jacob Schmidt-Madsen er den gyldne dreng i dansk rollespil. Står bag banebrydende scenarier som »Oculus Tertius« og »Vågenat«. Bryder, flytter og ignorerer grænser i rollespil.

DET ER
OSSE EN
FORBENTALE!



Chiaroscuro

Af Mikkel Bækgaard

Papir efter papir lander i dyngen. Klik på klik fra skrivemaskinen. Kraftige skygger - sort og hvidt på væggene. Deforme ansigter i groteske situationer. Flere klik. Ding! Linieskift. Manuskriptet tager form; side for side. En kejser bliver født. Måske den sidste i denne tidsalder. Det største, mest vovede og mest kontroversielle kunstværk, der endnu er skabt i Babelsberg. Stumfilmens konger troner på toppen af Brandenburger Tor. Skygger så lange som djævelens negle. Tiden er på vej, og det samme er forfaldet. Alle vil have en bid af den sidste triumf.

Berlin, 1929. Det slagte riges hovedstad. Republikkens mellemspil. Mord og dekadence. Film og Cabaret. Tre historier væves sammen til én. Tråde af celluloid og begær. En natklub, et mord, en filmproduktion; en jagt på samme skæbne - kunstens evigyldige objekt - den ultimative succes.

Chiaroscuro: Udtales »Khy-A-ro-Skoo-ro«. Brugen af lys og skygge i en billedlig gengivelse. Det dramatiske arrangement af mørke og lyse elementer i billeder eller arkitektur. Den specielle makeup-effekt, der fremhæver visse karikerede træk og skjuler andre.

Genre: Tysk ekspressionisme/Drama

Antal spillere: 4

System: Systemløst

Om forfatteren: Mikkel Bækgaard er en hærdet rotte i Fastaval-sammenhæng og præsenterer i år sit tiende con-scenarie. Normalt er han kendt som følelsernes mand, der kaster sine spillere ud i store dramaer og dilemmaer. Men med »Chiaroscuro« går Mikkel nye veje og bevæger sig ind i mørket og ekspressionismen.

Fleurette - Le Vampire Slayerette

En TRC-produktion

Amerikansk action-komedieserie for unge. Afsnit 22, »Valget« (»The Choice«).

I sæsonens sidste afsnit finder Fleurette og hendes venner frem til de tre vampyrer, der har hjem søgt Val du Soleil. Vampyrerne har fanget den unge pige Manon, som de vil bruge i et ritual for at befri deres skaber fra fangenskab i Underverdenen. Manon er efterkommer af en gammel dæmon-troldmand, der er begravet under universitetet. Vogteren Christine tror ikke, at Fleurette er klar til at møde de tre vampyrer, og håber på, at hendes bror bliver rask nok til at hjælpe hende. Men kærligheden mellem

dæmonen Hugo og troldmanden Yves betyder i stedet et svært valg for Yves, da det går op for ham, at der skal et offer til for at stoppe vampyrernes ritual. Den unge præstestuderende Henri er plaget af samvittighedskvaler over den unge købmand, han dræbte i en duel, men glemmer sine bekymringer til fordel for den kønne Manon.

Genre: »Buffy« i 1600-tallets Frankrig

Antal spillere: 6

System: Buffy the Vampire Slayer RPG

Om forfatteren: TRC er Vestegnens største og ældste rollespilsklub. TRC har været aktiv siden 1986. Se også www.slayerette.dk.

En søndag med gode gensyn

Søndag på Fastaval er tilegnet scenarier, der har været spillet tidligere på andre kongresser, men som af en eller anden grund er interessante nok til et gensyn. I år har vi udvalgt fem scenarier:

Isabelle

af Lars Andresen

Scenariet blev første gang spillet på Fastaval '94, hvor det vandt Ottoen for bedste scenarie. Det er et af de første vampyrscenarier, hvor vampyren ikke fremstilles som et monster, men som et væsen med følelser, og spilpersonerne er meget uddybede og stemningsfyldte - især for deres tid. Det er Lars Andresens første Fastaval-scenarie. Han er i dag den forfatter, der har vundet flest priser på Fastaval. I år sidder han i Otto-komiteens dommerpanel.

GÅNGET
LØBT

Welshbury Brook

af Thomas Munkholt Sørensen

I '94 skrev Thomas Munkholt to scenarier: »Laaste Døre« og »Welshbury Brook«. »Laaste Døre« blev hurtigt kanoniseret som et af årets mest nyskabende scenarier, mens »Welshbury Brook« blev sørgeligt overset. Scenariet er en poetisk hyldest til overgangen fra uskyldigt barn til sensuel voksen. Flere har beskrevet »Welshbury Brook« som det første scenarie, der tog sex alvorligt. Thomas Munkholt sidder i år i Otto-komiteens dommerpanel.

Et Langt Liv

af Nikolaj Lemche

Gode science fiction-scenarier, hvor historien er vigtigere end scenariets verden, er sjældne, men i '96 skrev Nikolaj Lemche et scenarie, der er et af de allerbedste i genren. »Et Langt Liv« er en meget fin fortælling med fokus på filosofisk rollespil og stærke karakterer. Nikolaj Lemche skrev mange scenarier, og de havde alle fokus på god underholdning. Han fik desværre aldrig den hyldest, han havde fortjent i form af priser, for han sad selv i Otto-komiteen i 10 år i træk.

The Sweet Smell of Red Herring

af Gimle Larsen og Rasmus Knudsen

På den moderne Fastaval er denne slags scenarier et meget sjældent syn: Genrestærk satire med hovedet under armen og fuld skrue ud over stepperne, mens man boltrer sig i gale plots, snedige skurke og hysteriske bipersoner. Karaktererne er måske ikke så stærke set med moderne øjne, men der er til gengæld garanti for timers morskab, hvis du glemmer din seriøse rollespiller i skabet for et øjeblik og kaster dig ud i klicheen. Glæd dig til at møde Gösta!

Kongens By

af Flemming L. Johansen og Lone G. Larsen

»Kongens By« er det nyeste af de scenarier, der bliver »genudsendt« på årets Fastaval. Scenariet blev skrevet til Fastaval 2000, hvor det vandt Publikumsprisen og blev nomineret til prisen for bedste scenarie. »Kongens By« er et enten/eller-scenarie, hvor det faktisk kan lade sig gøre at vinde. Det har trofaste spilleder-fans, der har spillet det igen og igen med alle deres venner. Desværre har forfatterne kun skrevet et enkelt scenarie siden.

Welshbury Brook

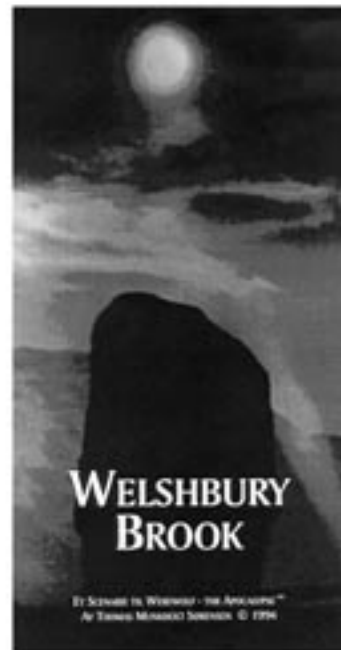
Af Thomas Munkholt Sørensen

Nu var det en hed juli, og sommerferiens afslutning og det 9. skoleår nærmede sig alt for hastigt. Der var sol, sommerfugle og gul varme i luften. Lunden havde været uudholdelig, havde det ikke været for det svalende vand i Kilden. Alligevel var det kun Christopher, der havde klædt sig næsten helt af for at »mærke græsset ånde«. Denne sommer var der kommet noget ind i deres venskab - en blufærdig selvbevidsthed; og Wendy var ikke længere en lille pige.

Jonathan havde selv beskrevet det, som om jorden omkring Welshbury Brook var levende. Det var lidt, som om de væltede obelisker, der afgrænsede lunden, også var grænsen til et separat stykke natur, hvor tiden ikke var som i Verden udenfor.

Og lundens hjerte var Kilden. Selv når Jonathan nynnede som nu, kunne man høre vandet - det lød som solens spejlreflekser i den altid krusede overflade. Det var det sikreste holdepunkt, de seks venner havde i deres liv. Når de havde brug for at slippe ud af Welshburys stramme rammer og befri sig for de snærende traditioner, var det her, de kunne finde ro.

Men forandringerne og uroen i dem selv var bragt med dem til deres private helligsted - bækken, der flød fra Kilden, slæbte usunde, rådnende gevækster med sig. Uskylden var væk.



Genre: Drama
Antal spillere: 6
System: Werewolf: The Apocalypse
Spillet første gang på: Fastaval 1994

HVOR VAMPYREN ER ET KOMPLIKT
 SYMBOL PÅ DET UBEVIDSTE,
 FÅNVER VÆRULVEN KUN
 AGGRESSIONEN, OG FORMÅR
 DERFOR IKKE AT BLIVE MERE,
 END EN STIVEREN SEX-LÆS
 VAMPYR...



The Sweet Smell of Red Herring

Af Gimle Larsen og Rasmus Knudsen

Efterår, 2052.

Det er hårde tider for det dansk-norske monarki. Først blev Kong Frederik snigmyrdet af onde terrorister. Og nu rumsterer den bornholmske ultranationalistiske løsrivelsesbevægelse, BFF (Bornholms Frie Fiskere), med deres latterlige krav om et frit Bornholm. Dansksindede borgere i Slesvig-Holsten bliver ondsindet udsat for utallige overgreb og chikaneret af den nordpreussiske rigsdag. Danmark-Norge kan klart ikke acceptere disse provokationer: Noget må gøres!

Kongeriget rustet sig til strid og vil ifølge Extra-Rapport købe 250 nye jagerbombere - for en sikkerheds skyld.

Genre: Komedie
Antal spillere: 6
System: Shadowrun
Spillet første gang på: Fastaval 1993

Et Langt Liv

Af Nikolaj Lemche

Hvad ville du lave, hvis du kunne leve i tusinder af år?

Du kunne besøge interessante steder. Du kunne nå at læse de spændende klassikere. Du kunne have tiden til at skabe eller opdage noget interessant. Du kunne tillære dig nye færdigheder. Du kunne møde spændende personer og være sammen med dem. Du kunne få børn og have tid til at tage dig af dem. Faktisk kunne du få alle dine drømme opfyldt!

Hvad vil du lave, når du har prøvet alt dette?

I en fjern fremtid har seks personer rodet sig ud i store problemer. De er på flugt i deres lille rumskib, skarpt forfulgt af militære skibe. De kan føle skyggen fra manden med leen. Nu er det deres tur til at blive høstet. Der er blot sekunder tilbage, før skibet vil blive reduceret til subatomare partikler. Et glimt fylder rummet ...

Hvilke strabadser venter der seks aktive selvstændige erhvervsdrivende ude blandt stjernerne? Hvilke glæder? Kan du sætte dig i deres sted? Tage deres valg? Føle deres dødelighed?

Du kan prøve!

Genre: Science fiction
Antal spillere: 6
System: Rullebanger
Spillet første gang på: Fastaval 1996

Isabelle

Af Lars Andresen



Det er gamle dage. Efter 100 års hvile vågner en familie af blodet igen til dåd. I en gammel borg vågner seks væsener efter 100 års død, men de har intet glemt.

Langsomt spandt edderkoppen sit fine spind over den store rude. Det svage lys fra stjernerne fik trådene til at fremstå sølveragtige og uvirkelige, og vampyren, der før havde stirret ned mod den sovende by, fokuserede langsomt på den mørke spindler, der skabte dette utrolige kunstværk. Stemmerne bag ham forsvandt, mens han undrede sig over, at så meget spind kunne være inde i en så lille krop. Han stirrede på sølvtrådene og mønstret, som de dannede, og glædede sig herover.

Snart var den lille korsedderkop færdig med sit værk. Forsigtigt, for ikke at ødelægge nogen af de fine tråde, greb to hvide lange fingre med blodrøde negle omkring den mørke krop og tog det sprællende rovdyr op for at se nærmere på væsenet. Da det gik op for ham, at dyret, der havde frembragt skønheden, var grimt og hæsligt, knuste han det langsomt mellem sine fingre og vendte sig for at deltage i diskussionen bag sig.

En gotisk kærlighedshistorie med vampyrer som hovedpersoner. En historie, der lægger stor vægt på de klassiske vampyropfattelser. En historie med voldsomme lidenskaber og lidelser, storslåede konflikter, umulig kærlighed, skønhed og endegyldigt had.

Genre: Kærlighedsdrama
Antal spillere: 5
System: Vampire: The Masquerade
Spillet første gang på: Fastaval 1994

Kongens By

Af Flemming Lindblad Johansen og Lone Gram Larsen

København, 1536. Det er en omvæltningstid for landet; middelalderen er ved at være forbi, og nye skikke vinder indpas. Grevens Fejde er slut, og Christian III er landets nye regent, fuld af ideer og visioner. I magtens cirkler er der nogle, der tager godt imod kongen, mens andre er skeptiske over for de nye tiltag.

Seks af rigets magtfulde mænd kaldes til kongen, da der bliver begået en forbrydelse, der kan få stor betydning for landets fremtid. Seks mænd med vidt forskellige opfattelser af, hvordan sagen skal gribes an, og hvem der skal straffes for forbrydelsen.

Genre: Investigation/Intrige
Antal spillere: 6
System: Systemløst
Spillet første gang på: Fastaval 2000

Fastaval søger spilledere

Igen i år søger vi spilledere, der kan gøre Fastaval til en uforglemmelig oplevelse for deltagerne.

Da det at køre et scenarie kan være lidt af et arbejde, belønner vi de spilledere, der hjælper os på denne måde. Vi giver 30 kr. i rabat på indgangen pr. scenarie, du er spilleder for, dog maksimalt 120 kr. i alt. Desuden garanterer vi dig, at du får opfyldt ét ønske om at være med i en aktivitet for hvert scenarie, du er spilleder for.

Det er et stort stykke arbejde at finde spilledere til Fastaval, så vi har bedt scenarieforfatterne om at give en hånd med. Det kan derfor ske, at vi får for mange spilledere til et scenarie. I sjældne tilfælde som dette sætter vi først de spilledere på, som forfatteren har fundet.

Vi bestræber os på at sende scenarierne ud, så alle spilledere har dem senest mandag den 29. marts.

Du kan få flere oplysninger hos spillederansvarlig
Jost L. Hansen
jost@dicksmock.dk
Tlf. 8619 7761 / 2066 1363



Dag 0

I kommer ind gennem døren. Rummet er 30 gange 30 fod og fyldt med smadrede møbler. Blod op ad væggene og døde lig. I det ene hjørne står der en kiste. Kisten er lavet af stål, og der er nogle underlige mærker på den. Hvad gør I?

I tager til Dag 0 og lærer, hvordan I undgår at spille rollespil som de gamle hønisser, som sidder og nørkler med deres D&D 3.5 Ed.-figurer. Vi smider den gamle Dungeon Master's Screen væk og viser jer, hvordan I bliver rigtig fede. På Dag 0 er der mulighed for at få trænet jeres evner som spilledere, deltage i kurser, som I ikke havde troet, I havde brug for, og udforske mere eksotiske rollespilsformer, som I aldrig har hørt om før.



Dag 0 er dagen før dagen, hvor det hele går løs. Onsdagen. Efter vi har spist. Det er her, I kan møde dem, der har skrevet det scenarie, I ikke forstår; det er her, I har mulighed for at lære af mestrene. Få flere dots i Gamemastering, nå til level 7 i Dungeon Master og få dit Dungeon Master Hundekostume til at se megasejt ud*.

Du kan lære, hvordan du skaber suspense. Du kan lære, hvordan du får spillerne til at græde og øjeblikket efter til at hyle af grin. Og hvem fanden skal spille prinsessen?

Vi har samlet de bedste spilledere, som vil udøse deres erfaring over nye såvel som gamle spilledere.

Aftenens højdepunkt er scenariemessen, hvor forfatterne til scenarierne stiller op til spørgsmål, drøje hug og uformel samtale. Her får I mulighed for at græde ud ved en skulder, som ved, hvad symbiotisk drama er.

Dag 0 er kun for spilledere og scenarieforfattere, så hvis du vil med til Fastavals højdepunkt, bliver du nødt til at være spilleder.

Hvis du er bange, ny og ukendt, kan du trygt komme til Dag 0, hvor der vil blive taget godt hånd om dig med det nye og revolutionerende We Care(tm)-system. Dag 0 er den bedste start på Fastaval.

Og bare rolig - Dag 0 bliver ikke som de andre år.

Se www.fastaval.dk for mere info og edutainment.

(u)Ansvarlige: Natural Born Holmers

* costume not included

Torsdag 11-17

Titan

Drager spyr ild, enhjørninge galoperer, og troldmænd skaber ild og torden. Gargoyler kommer styrtende ned fra himlen med åbne kløer, og den store Colossus svinger en bloddryppende krigsøkse. Midt ind i dette inferno ankommer seks magtfulde titaner til det ultimative blodbad. Kun én kan overleve. Kun én kan blive vinderen af Titan.

Designere: Jason B. McAllister og David A.

Trampier

Producent: Avalon Hill

Designår: 1982

Rating på Funagain.com (0-5): 4.9

Regelkendskab: Krævet

Bemærk: Titan kører hele torsdag. Regelkendskab kræves.

A Game of Thrones

Kong Robert Baratheon er død, og de syv kongeriger gør klar til krig. Lannister-klanen, hvis datter Cersei var Roberts dronning, gør krav på tronen for hendes søn, Joffrey. På Dragonstone Isle ved Stannis Baratheon, at Robert ikke var Joffreys rigtige far, og gør derfor selv krav på tronen. På Iron Isles gør Greyjoy-klanen sig klar til en revolution. I nord samler klan Stark kræfter til at forsvare sig, og i syd sidder den rige klan Tyrell med drømme om en kongekrone.

Baseret på bestseller-serien »A Song of Ice and Fire« af George R. R. Martin.

Designer: Christian T. Petersen (Twillight Imperium, ORCz, Mag-Blast)

Producent: Fantasy Flight Games

Designår: 2003

Rating på Funagain.com (0-5): 4.0

Age of Steam

Dampsprudlende jernheste tromler over sletterne i Warfrogs første togspil. Age of Steam genopliver tiden med USA's togpionerer. Handlingen udspiller sig i det industrielle magtcenter omkring Pittsburgh, Cincinnati og Chicago. Har du finanser nok til de dyreste spor og toge? Hvilken rute vil give det bedste afkast? Kan du slå modstanderne i kampen om de værdifulde laster? Kan du tjene penge nok til at lukke munden på dine kreditorer?

Designer: Martin Wallace (Empires of the Ancient World)

Producent: Warfrog

Designår: 2002

Priser: Nomineret i kategorien »avancerede strategispil« på Games Magazines Top 100 (2004)

Rating på Funagain.com (0-5): 5.0



The Settlers

Grupper af nybyggere prøver at blive den dominerende gruppe på en fjern ø ved at bygge byer og veje på det uudforskede land. Hver spiller prøver at guide deres nybyggere til sejren ved at bygge og handle. Et spil, der kombinerer strategi og held, så alle kan være med.

Designer: Klaus Teuber

Producent: Kosmos

Designår: 1995

Priser: Årets Spil i Tyskland (1995), Den Tyske Spilpris (1995)

Rating på Funagain.com (0-5): 4.6

Torsdag 20-02

History of the World

Et strategispil, der genskaber de største imperier i historien. Spillet strækker sig over syv epoker, hvor man starter med de gamle sumerer og slutter med Første Verdenskrig. I hver epoke styrer spillerne et imperium, der forsøger at etablere sig. Imperier ekspanderer for blot senere at forsvinde.

Designere: Steve Kendall og Gary Dicken

Producent: Avalon Hill

Designår: 1993

Rating på Funagain.com (0-5): 4.7

Mystic War

Det siger de på nettet: »Et formidabelt spil, svært at vinde, da modstanderne kæmper for at få dig ned med nakken, så snart du kommer lidt foran.«

»Et godt strategispil og kom-lad-os-slå-på-hinanden-kortspil i en fantasy-verden.« »En masse interaktion mellem spillerne gør det til et rigtig godt spil.«

Designer: Jim Hlavarty

Producent: TimJim/Prism Games

Designår: 1992



Wiz-War

Wiz-War er et kort- og brætspil, hvor magtfulde magikere prøver at stjæle hinandens dyrebare skatte. Hver magiker starter med to skatte i sin sektor og syv kort, som repræsenterer magikerens formularer. Efterhånden som magikerne bruger deres formularer, trækker de nye kort, og spillet bliver på den måde meget alsiddigt. Målet er at stjæle to af modstandernes skatte med hjælp fra sine formularer som usynlighed, fireballs osv.

Designer: Tom Jolly (Drakon, Cave Troll)

Producent: Chessex

Designår: 1997

Rating på Funagain.com (0-5): 4.3

Fredag 11-17

Die Fürsten von Florenz

DFvF udspiller sig i renæssancens Italien. Som overhoved for en aristokratisk familie forsøger du at øge dit omdømme ved at bygge den mest fantastiske lille landsby. Byg mægtige bygninger og vidunderlige haver. Er der de rigtige forhold til stede, vil dine højtagtede borgere lave vidundere for dig: de smukkeste statuer, de skønneste møbler, de bedste stjernekort osv.

Designere: Wolfgang Kramer (El Grande, Tikal) og Richard Ulrich (El Grande)

Producent: Alea

Designår: 2000

Priser: Kåret som »bedste avancerede strategispil« af Games Magazine (2001), Gamers' Choice Award for »bedste strategispil« (2001)

Rating på Funagain.com (0-5): 4.7

Puerto Rico

I 1493 opdagede Christoffer Columbus Antillerne. Omtrent 50 år senere begyndte Puerto Rico at blomstre - på grund af DIG. Hvilke roller vil du spille i den nye verden? Guvernør? Nybygger?

Handelsmand? Ligegyldigt hvad har du kun ét mål: At blive kendt og rig. Hvem får den mest frugtbare plantage? Hvem bygger de flotteste bygninger? Hvem får flest sejrpoint?

Designer: Andreas Seyfarth (Manhattan)

Producent: Alea

Designår: 2002

Priser: Finalist i Årets Spil i Tyskland (2002), Den Tyske Spilpris (2002), kåret som »bedste avancerede strategispil« af Games Magazine (2003)

Rating på Funagain.com (0-5): 4.7

Formula Dé

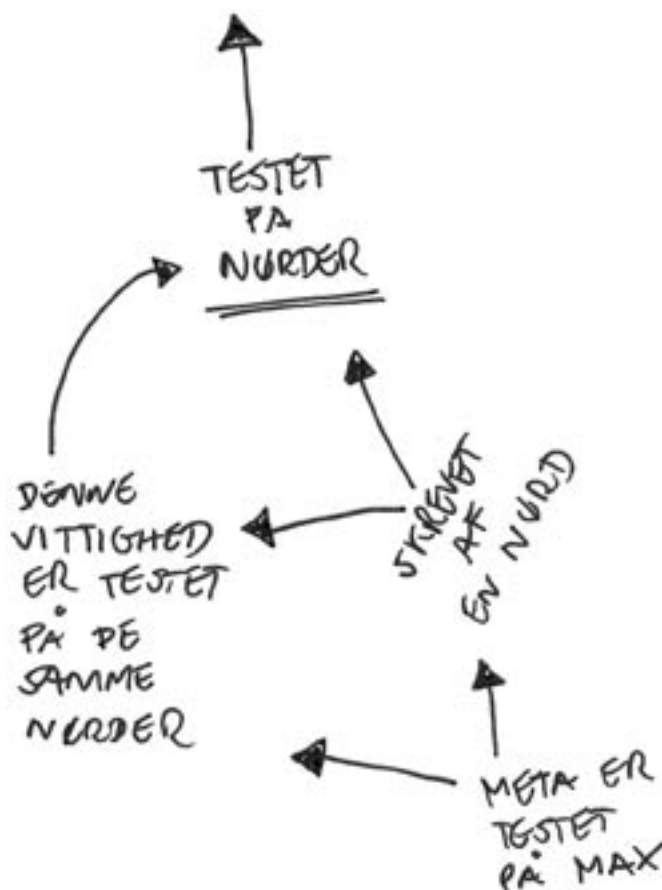
Elsker du bare Formel 1? Ingen grund til at drømme mere, her er chancen for at køre din helt egen bil gennem Monacos gader. Formula Dé er en højoktan-cocktail bestående af hurtighed, taktik, risikoer og held.

Designere: Eric Randall og Laurent Lavaur

Producent: Eurogames Descartes USA

Designår: 1997

Rating på Funagain.com (0-5): 4.0



Hvor der ikke står andet nævnt, er Anders Labich ansvarlig for brætspillene. Læg også mærke til, at Titan om torsdagen og Advanced Civilization om lørdagen er heldagsarrangementer, og at de som de eneste brætspil kræver regelkendskab.

Fredag 20-02

Carcassonne

Den sydfranske by Carcassonne blev startet på en vigtig handelsrute mellem Middelhavet og Atlanterhavet. Spillerne bygger og udvider området omkring Carcassonne. Et simpelt, smart tile-laying-spil, der bringer nye udfordringer hver gang.

Designer: Klaus-Jürgen Wrede

Producent: Rio Grande/Hans im Glück

Designår: 2000

Priser: Årets Spil i Tyskland (2001), Den Tyske Spilpris (2001), nomineret som »bedste strategispil« ved Gamers' Choice Awards (2001)

Rating på Funagain.com (0-5): 4.5

Wizard's Quest

Det siger de på nettet: »Fantastisk Risk-agtigt spil. Grafisk flot.« »Åh nej, orkerne kommer.« »Der er en masse interessante ting i det: Bedst af alt formår det at være et af de spil, hvor du ganske enkelt aldrig har ressourcer nok til at gøre alle de ting, du gerne vil.« »Fantasy-Risk.«

Designer: Garrett J. Donner

Producent: Avalon Hill

Designår: 1979

Lørdag 11-17

Advanced Civilization

Kom og slå dine modstandere tilbage til stenalderen. Der vil blive spillet med Advanced-regler uden Western Expansion.

Designer: Francis Tresham (1830, 1825, 1835)

Producent: Avalon Hill

Designår: 1991

Rating på Funagain.com (0-5): 4.1

Bemærk: Advanced Civilization varer hele lørdagen. Regelkendskab kræves.

Expedition

Spiller B tænker: »Hmmm, så efter et stop i Australien skal jeg lige til Sydamerika, og så er den hjemme.«

Guiden: »Hvis I kigger ud til højre nu, så har I Australien, der stopper vi ikke.«

Spiller B tænker: »Argh, pis, nå, men Sydamerika, den kan vi da ikke misse.«

Guiden (imens): »Norden om Antarktis, og hvis I så ud til venstre lige før, så havde vi Sydamerika, til højre har vi Afrika, og vupti, velkommen til Nordafrika.«

Spiller A gnægger ondskabsfuldt, mens han scorer point for pyramidene og slutter af med et tilfreds: »Nå, men så er det din tur, B.«

Designer: Wolfgang Kramer (El Grande, Tikal)

Producent: Queen

Designår: 1996

Priser: Nomineret som Årets Spil i Tyskland (1997), nomineret til Den Tyske Spilpris (1997)

Rating på Funagain.com (0-5): 5.0

Mahjong

Måske kender du kabalen med samme navn fra din computer. I virkeligheden er mahjong et gammelt kinesisk spil. Det stammer højst sandsynligt fra lignende spil, der blev spillet for mere end 2.000 år siden. I den udformning, vi kender i dag, er mahjong dog næppe ældre end ca. 200 år.

Den »rigtige« form for mahjong er et spil for fire spillere med masser af strategi og spænding. Da mahjong er inddelt i en masse små spil, vil selv nybegynderen smage sejrens sødme i løbet af spillet, men man skal nok regne med, at den øvede tager den samlede sejr.

Ansvarlig: Mahjong Danmark

Cykelspillet

Cykelspillet er et satirisk kortspil om professionel cykelsport. Du tager kontrollen over et cykelhold og styrer rytterne mod etapesejre og den gule trøje. Tager Armstrong sin sjette sejr i træk? Kan Hamilton holde sig på cyklen? Kan feltet holde snablen fra dopingkrukken?

Grundreglerne er simple, de mere avancerede strategier og regler er indbygget i kortene. Og som bonus kan fans genkende Maders guld Korn!

»Et skideskægt og tilpas taktisk spil. Det holder epo-ma'me« - Merlin P. Mann.

Designer: Morten Jaeger og Max Møller

Producent: Ingen

Designår: 1996-nu

Ansvarlig: Max Møller



Lørdag 20-02

Junta

Hil, El Presidente de La República de las Bananas. Det har været et SKIDT år.

Designere: Vincent Tsao, Ben Grossman og Eric Goldberg

Producent: West End Games

Designår: 1985

Rating på Funagain.com (0-5): 4.6

Kremlin

Det siger de på nettet: »Et af de bedste flerspillerspil nogensinde. Dårlig russisk accent er ikke en af de dårligste egenskaber at have.«

»Bestemt en ægte klassiker.« »Et godt grin.«

Designer: Urs Hostettler

Producent: Avalon Hill

Designår: 1987

Søndag 11-17

Material World

Det siger de på nettet: »Et godt Risk-agtigt spil med et twist.« »Overraskende godt spil med lavt budget.«

Designere: Kent Mitchell og Alexis

Papahadjopoulos

Producent: Strange Magic Games

Designår: 1995

Clay^oRama

Det gale spil, hvor vanvittige, hjemmebyggede modellervoksmonstre kæmper om at splatte hinanden totalt ud. Og vi mener splatte sådan helt bogstaveligt.

Frag

3D-shooter som brætspil: Sav, brænd, skyd, slå eller nuke dine venner. Frag er voldeligt, hurtigt og let at lære.

Designere: Philip Reed (Car Wars) og Russell Godwin

Producent: Steve Jackson Games

Designår: 2002

Rating på Funagain.com (0-5): 2.5

RoboRally

Det klassiske brætspil med mere eller mindre fantastiske robotter.

Designer: Richard Garfield

Producent: Wizards of the Coast

Designår: 1995

Rating på Funagain.com (0-5): 3.8

Brætspilscafe

I Fastavals brætspilscafe kan du låne spil (mod aflevering af sygesikringsbevis), og er der tid til det, hjælper vi dig med at lære reglerne.

Vi har mange såvel nye som gamle titler, men tager gladeligt imod flere, hvis du har nogen brætspil, du gerne vil låne os, så vi kan låne dem ud og dermed gøre folk glade. Vi tager selvfølgelig det fulde ansvar for spillet i den tid, vi låner det.

Ansvarlig: Anders Labich

Brikquiz

Som de to foregående år afholder vi brikquiz. Kom forbi brætspilscafeen og deltag i den fantastiske brikquiz. Der er selvfølgelig en formidabel præmie til vinderen.

Brætspilsbazar

Har du et gammelt/nyt brætspil, der bare ligger og samler støv, så tag det med til vores nye brætspilsbazar. Her kan du få det vurderet og evt. sælge eller bytte det.

Blood Bowl

I år er der Blood Bowl-turnering på Fastaval. Turneringen løber over både torsdag og fredag, hvor der vil blive spillet tre kampe hver dag samt en finale fredag. Turneringen vil blive afholdt under NAF.

Ansvarlig: Eske Christiansen

STEN, SAKS, PAPIR
TURNERING I STEN, SAKS, PAPIR
SOM I KENDER DET FRA
KØKKENET VED OPMÆK-TID
DESIGN: NEGRO TRADITIONAL
PRODUENT: PØER ZPEER
DESIGNÅR: 1890'ERNE
RATING : 0.2
RESEKENDSKAB : DU KENDER DET!



— AHA PIS!

Magic: Type 1

Støv Moxerne af eller hiv Goblinerne op af mølposen - nu skal der endelig spilles rigtig Magic igen. Alt, der kræves af dig, er et deck på mindst 60 kort, så er du klar til en eftermiddag med god stemning, masser af sjov og måske en lille præmie oven i hatten.

Format: Type 1 (Tilladte serier: Alle - husk at checke banned- og restricted-listerne på wizards.com)

Pris: 30 kr.

Præmier: Efter deltagerantal

Tidspunkt: Torsdag 11-17

Magic: Sealed Deck

Sealed deck er for mange det sjoveste format i Magic. Her står alle mere eller mindre lige fra starten. Du skal af kortene i din starter og boosters bygge et deck på mindst 40 kort (inkl. land). Stemning og atmosfære vil være afslappet. Snyd ikke dig selv for chancen for at spille Magic, som det var i tidernes morgen.

Format: Mirrodin starter og 2 Darksteel boosters

Pris: 160 kr.

Præmier: Efter deltagerantal

Tidspunkt: Fredag 11-17

Magic: DM-kvalifikation

Sædvanen tro kan du igen i år kvalificere dig til danmarksmesterskabet i Magic på Fastaval. Du skal bare bruge et Standard-deck, lidt held og en portion dygtighed. Top 20% kvalificerer sig til DM 2004.

Format: Standard (Tilladte serier: 8th Edition, Onslaught, Legions, Scourge, Mirrodin, Darksteel)

Pris: 40 kr.

Præmier: Efter deltagerantal

Tidspunkt: Lørdag 11-17

Vampire: The Eternal Struggle

Skal du være Fastavals Mørke Prins? Så er det med at mønstre dine fæle vampyrer og gøre god brug af deres evner. Hvad enten sejren kommer ved hjælp af rå magt, listige manøvrer eller mørk magi, kan der kun være én Prins af Fastaval.

Format: Standard Constructed (Mindst 60 kort og maksimalt 90 kort i deck og 12 kort i crypt)

Pris: 30 kr.

Præmier: Efter deltagerantal

Tidspunkt: Lørdag 11-17

BabeQuest - det officielle DM

BabeQuest er et dansk kortspil, der i al sin enkelthed handler om at gå i byen og score damer. Hver gang du scorer en dame, får du respekt af de andre spillere og vinder på den måde spillet.

Så enkelt er det, men det er det så alligevel ikke. For når du lægger an på en babe, er der ting, der kan gå galt. Måske giver hun dig en kold skulder, måske har hun en kæreste, eller også er du bare for stiv. Men så kan du få hjælp af dine hjemmedrenge, du kan få fat i lækkert grej til at gøre jagten nemmere, og så er der selvfølgelig det gamle trick med at give hende drinks.

Spillet er nemt at lære, og kendere af Jyhad, Chez Geek og Once Upon a Time vil sikkert nikke genkendende til nogle af koncepterne.

Deltagere under 15 år skal have en tilladelse med fra deres mor.

Der spilles med svagt reviderede regler, som forklares en halv time før spilstart. Hele regelhæftet vil inden Fastaval kunne downloades fra www.babequest.dk.

Pris: 10 kr.

Præmier: Naturligvis!

Tidspunkt: Lørdag 20-02

Ansvarlige: Mads L. Brynnum, Esben Sejer Pedersen og Anders Tychsen

Hvis du kun vil deltage i kortspilsarrangementerne, kan du nøjes med at købe en dagsbillet (25 kr. pr. dag) for at komme ind på Fastaval og spille. Ønsker du også at deltage i andre ting på Fastaval, skal du følge den normale tilmeldingsprocedure (se s. 32).



Gallabanket

General Rasmus Knudsen har hermed den ære at invitere til Fastavals Gallabanket søndag 11. april. Uddeling af Ottoer til lykkelige vindere. Gourmetmad fra kokken Sofie Bandtholtz. Lækre vine udvalgt af professionel vinkyper. Masser af underholdning og levende musik. Den festligste afslutning på Fastaval.

Galla

Banketten er i år opgraderet til en gallabanket. Det betyder bedre (og desværre lidt dyrere end tidligere) mad og krav om gallapåklædning. For at give alle mulighed for at være med er der slækket en smule på de ellers skrappe krav til gallapåklædningen:

Pluslisten

Lang kjole
Kjole og hvidt
Smoking
Mørkt jakkesæt
Hvid skjorte
Sorte sko
Slips
Uniform



Minuslisten

Hvide joggingsko!
Joggingsko
T-shirt
Jeans

Menuen

Forret: Fisk og skaldyrssalat på majsbrødkage m. reje/ limeolie og tranebærrelish.

Hovedret: Oksemørbrad farseret m. creme af friskost og krydderurter. Hertil mandelratatouille m. forårsgrønt, marinerede kartofler, syltede nyløg og rødbedesky.

Dessert: Rabarberbavarois i pistaciebisquit med syltet frugt.

Drikkevarer kan købes i baren og må ikke medbringes.

Ønsker du vegetarmenu, så kryds det af på din tilmelding.

Praktiske detaljer

Pris: 300 kr. Inkluderer mad, levende musik, DJ og underholdning.

Tid: Søndag fra kl. 18 til omkring 03.

Sted: Gymnastiksalen på Tilst Skole.

Dresscode: Galla. Dørvogterne vil afvise enhver gæst i T-shirt, blå jeans og hvide joggingsko eller variationer over dette tema.

Bordplan: Ønsker I at sidde ved siden af hinanden, så skriv det på jeres tilmelding.

PizzaBanket

Er din butterfly til rensning? Har din far brugt dit tylskørt som pudseklud i autoklubben? Eller går du bare aldrig til bal uden trusser?

PizzaBanketten er svaret på dine bagte bønner!

PizzaBanketten er for alle dem, som ikke kan få plads på banketten, ikke vil have plads på banketten eller ikke må få plads på banketten!

Hvad du ikke får på PizzaBanketten, er tre retter mad og tjenere, som ikke viser nok lår. Til gengæld får du de bedste pladser til Otto-uddelingen. Direkte transmission fra banketten til PizzaBanketten, egen toastmaster og udsendt medarbejder live, hele aftenen, på gulvet i banksalsalen. Up-to-date. In-your-face. No-limits.

Humøret bliver skyhøjt. Jokene af den mere beskidte slags. Og kender du ikke forskel på en salatgaffel og en normal gaffel, gør det ikke en skid, fordi menuen står på pizza. Og alt fra Italien må man spise med fingrene ... eller noget i den stil.

Let's face it ... PizzaBanketten er for dem, der virkelig ved, hvor det sner! Vel mødt!

P.S.: Alle er velkomne til at tage deres egen pizzaskærer med. Den smukkeste/sejeste/mest kulørte/mindst brugervenlige/etc. vil blive belønnet med ren rå fad fra baren. Sådan gør vi det nemlig på PizzaBanketten!

Praktiske detaljer

Pris: 80 kr. Inkluderer pizza og morskab.

Tid: Søndag kl. 18.

Sted: Baren.

Dresscode: Nej.

Bordplan: Nej.



Ottoerne

Det er dommerkollegiets ærefulde hverv at granske, debattere og vurdere Fastaval 2004's udsøgte scenarier og belønne de bedste med Otto-priserne, der uddeles ved Fastavals banket.

Men hvad er et godt rollespilsscenario, og hvordan vil det blive bedømt, hvad der er bedre end andet? Først og fremmest skal det være en god historie.

Uanset om det er spænding, humor eller horror, skal den være medrivende og indfange sit publikum af spillere og spillere i sin verden – og så skal den have noget på hjerte. Alle historier har noget at berette om mod, mandshjerte, kærlighedens udødelighed, ondskabens dybder, tilfældighedernes luner eller andre af menneskelivets betingelser – hvad enten det er action, komedie eller drama.

Et godt rollespilsscenario skal udnytte rollespilsmidlets muligheder og gøre klogt brug af spillere og spillernes roller i udfoldelsen af historien. Spilpersoner, redigering, bipersoner og så videre er til som dele af en god historie og vurderes i forhold til, hvor godt de opfylder deres rolle i fortællingen.

Med andre ord: Vi bedømmer scenarier, som man bedømmer film, bøger med mere – »Er dette en god historie, godt fortalt, i dette medie?«

Dommerpanelet består af: Overdommer Lars Vilhelmsen, Thomas Munkholt, Jakob Bavnhøj, Lars Andresen og Dennis Gade Kofod.

Følgende priser bliver uddelt:

Bedste scenarie

Gives til det scenarie, som giver mulighed for at skabe den bedste og mest originale rollespilsoplevelse. Her ses blandt andet på, om scenariet er spændende og involverende, om det er originalt, om forfatteren har en klar idé med scenariet, og om alle elementer i scenariet fungerer som en helhed.

Bedste spilpersoner

Gives til det scenarie, som ved hjælp af spilpersonerne giver spillerne det bedste udgangspunkt for at skabe en god rollespilsoplevelse. Her ses blandt andet på, om spilpersonerne bliver godt og medrivende formidlet, om de er interessante at spille, om de passer til og falder naturligt ind i scenariet, om de giver inspiration til rollespillet, om de er originale, og om de fungerer som en gruppe. Ottoen gives for alle spilpersoner i scenariet, ikke kun for enkelte.

Bedste bipersoner

Gives til det scenarie, som med sine bipersoner giver spilleren det bedste værktøj til at fremme rollespilsoplevelsen. Her ses blandt andet på, om bipersonerne bliver godt og overskueligt formidlet, om deres antal og funktion er tilpasset scenariet, om spilleren får inspiration til at rollespille dem, om de bliver brugt på original vis, og om de faktisk er brugbare

for spilleren. Ottoen gives for alle bipersoner i et scenarie, ikke kun for enkelte – selv om enkelte bipersoner kan vægtes tungere end andre.

Bedste redigering

Gives til det scenarie, som bliver bedst formidlet. Her ses blandt andet på, om scenariet er velskrevet og forståeligt, om det er overskueligt og giver spilleren tilstrækkeligt overblik over spilforløbet, om det er overskueligt under selve spillet, om det er inspirerende og medrivende at læse, og om det bliver indbydende præsenteret.

Bedste effekter

Gives til det scenarie, hvis effekter understøtter rollespilsoplevelsen bedst. Her ses blandt andet på, om deres antal og funktion er tilpasset scenariet, om de giver inspiration til rollespillet, om de bliver brugt eller uddelt på original vis, og om de faktisk har et formål. Effekter dækker ikke kun handouts i traditionel forstand, men også iscenesættelse og kreativ brug af omgivelserne – altså alle former for direkte kommunikation mellem forfatteren og spillerne ud over beskrivelserne af spilpersonerne.

Æresottoen

Æresottoen gives til én eller flere personer, der har gjort en stor indsats for rollespillet i Danmark. Sidste år blev den givet til forfatterkollektivet Natural Born Holmers for deres mangeårige arbejde med udvikling af scenariekunsten og spillederhvervet. I år skal disse personer selv uddele den. Hvem mon denne udmærkelse tilfalder i år? Spændingen er stor ...



Cafe

Sidste år introducerede Fastaval med stor succes en cafe, og vi følger op med en cafe, der bliver større, bedre og meget mere hyggelig.

Vi vil forsøge med et par underholdende musikalske og hyggelige indslag om dagen, som I kan skylle ned med lækkerier fra cafeens store udvalg. Der bliver lækre klassiske drinks, og på ølsiden kan vi stolt præsentere lækkert fadøl fra det lille århusianske bryggeri Wintercoat.

Desuden tilbyder vi et bredt udvalg i kvalitetskaffe, som I kan nyde med vores gode kager. Vi tilbyder også sandwich og forskellige lette retter til at holde værste sult i skak mellem morgenmaden og aftensmaden.

Cafemester er mesterkok Jakob Bondesen.

Baren

Fastavals bar er stedet, hvor alle rollespillere (over 18 år) kan hygge sig i en rus af øl, godt selskab og besynderlige indslag fra Fastaval TV og diverse gøglere.

Baren tilbyder

- Fadøl i rå mængder (og nej, vi løber ikke tør!) til en overkommelig pris.
- Vin af den røde og hvide slags.
- Spiritus af forskellig art, blandt andet vodka, gin, hvid rom og tequila.
- Disse kan eventuelt fortyndes med et blandet udvalg af vand som cola, Sprite, lemon, tonic, æble- og appelsinjuice samt mineralvand med og uden brus.
- Cigaretter i form af Prince i diverse udgaver kan købes.

Baren åbner kl. 14 og lukker, når gæsterne går kolde - eller kl. 4, hvad der nu end kommer først.



Fastaval TV

Asemanifestet

På baggrund af Vølsens spådom vil vi følge den ældgamle

asetradition, stiftet af

BaggårdsLoke og Ormen:

Mere hattefest!

Mere mjød, patter og lur-musik

Mere bluescreen

Mere blid dominans med skiftende roller

Flere horn i hatten (færre horn i siden)

Vi proklamerer ragnarok mod Jette'r, budgettet, Infoen, DB'erne (må Odins ravne grovskide gangene til evig tid) og eventuelle repræsentanter fra MIFgårds Helte

...

Holdet bag sidste års satire-tv, AMO-kanalen, er tilbage;

nu under alter-egoet FARUM-TV.

Ses i baren

»Først til mølle får STØRST kølle«

FARUM-TV

Foreningen Af Rollespillere Uden Magt

... bedre end Matrix



Sådan melder du dig til Fastaval

1. Gå på posthuset, dog tidligst den 6. februar (hvor billetterne bliver frigivet).
2. Køb en billet til Fastaval 2004 via BilletNet.
 - Vil du overnatte i Fastavals sovesal, så køb overnatningsbilletten til 120 kr.
 - Vil du ikke overnatte på Fastaval, så køb billetten til 100 kr.

Du har nu en billet til Fastaval 2004 og kan nu udfylde tilmeldingssedlen. Vi foretrækker, at du tilmelder dig via www.fastaval.dk, da det letter vores arbejdsgang betydeligt.

Vi behandler online-tilmeldinger før tilmeldinger sendt med posten, hvilket er en god grund til at benytte online-tilmeldingen. Desuden sparer du portoen.

Online-tilmeldingen finder du som nævnt på www.fastaval.dk. Hvis du ikke benytter online-tilmelding, skal du gøre følgende med den vedlagte tilmeldingsseddel:

1. Udfyld med tydelige bogstaver navn, adresse, telefonnummer, e-mail-adresse, alder og køn.
2. Læs programmet igennem, find de aktiviteter, du har lyst til at deltage i, og prioritér dem fra 1 til 5 i hver periode, hvor 1 er højeste prioritet.
3. Hvis du vil være spilleder i et scenarie, sætter du et S ud for det.
4. Vil du have mad, banketplads, T-shirt, deltage i Dag 0, så kryds dette af.
5. Vil du overnatte på skolen, skal du markere, hvilke nætter du overnatter. Bemærk, at det er meget vigtigt, at du oplyser, om du overnatter, da vi skal kunne dokumentere over for kommunen, hvor mange der sover på skolen.
6. Læg priserne for alle aktiviteter, mad, T-shirt osv. sammen og skriv det samlede beløb i det dertil indrettede felt.
7. Notér billetens nummer i feltet til dette. Nummeret står på selve billetten.
8. Kryds af, om du har købt en overnatningsbillet (120 kr.) eller en ikke-overnatningsbillet (100 kr.).
9. Send tilmeldingssedlen inden den 10. marts til:
Kent Trustrup
Kroghsgade 6, kld.
8000 Århus C.

Husk

- Kun én person pr. tilmeldingsseddel.
- Kun ét billetnummer pr. tilmeldingsseddel.
- Lav ikke din egen tilmeldingsseddel. Kopiér i stedet den originale.
- Først indsendte tilmeldinger behandles først.
- Tilmeldinger uden billetnummer er ugyldige og behandles ikke.
- Sidste frist for tilmelding er den 10. marts.
- Vi skal ikke have billetsnippen.

Betaling

Betaling til Fastaval kan ske på tre måder:

1. Ved ankomsten, men det koster 20 kr. i gebyr, så vi anbefaler, at du betaler via giro eller netbank.
2. Du kan gå ned på posthuset, tage et girokort og udfylde det med gironummer 40005862. Det er vigtigt, at du husker at udfylde dit eget navn - vi skal nok få pengene.
3. Du kan bruge netbank. Her har du igen to muligheder:
 - Betale via et indbetalingskort med kode +01. Efter +01 skriver du igen bare gironummeret, 40005862. I de fleste netbanker koster dette 1 kr.
 - Eller lave en kontooverførsel til reg.nr. 1199, kontonr. 0040005862. Det er gratis i BG Netbank og Danske Netbank.

Husk

- Skriv navn og adresse på girokortet, så vi kan se, hvem pengene kommer fra. Det gælder også, hvis du betaler via netbank.
- Tag kvitteringen med til Fastaval (få banken til at sende dig én, hvis du betaler over nettet).
- Tag hele billetten fra BilletNet med til Fastaval.

Det er kun kvitteringen, der beviser, at du har betalt i forvejen. Hvis ikke din betaling fremgår af vores kontoudtog, og du ikke har kvittering med, kan du blive nødt til at betale én gang til. Derfor: **Husk kvitteringen.**

BilletNet

Du kan købe to slags billetter til Fastaval via BilletNet. Det skyldes, at vi gerne vil give så mange som muligt mulighed for at deltage på Fastaval. Vi har et begrænset antal overnatningsbilletter, svarende til det antal sovende gæster, der er tilladt af brandtilsynet. Hvis vi kun havde én billettype, som alle skulle købe, ville dem, der ikke overnatter på skolen, optage en af disse pladser.

Billetterne kan købes via BilletNet fra den 6. februar.

Prisliste

Indgang med overnatning i sovesal: 120 kr.

Indgang uden overnatning: 100 kr.

Aktiviteter: 5 kr. pr. aktivitet (dog undtaget kortspil og live - se priserne for de enkelte turneringer på s. 28 og 34).

Dag 0: Gratis (men aftensmad skal bestilles separat).

Morgenmad: 10 kr.

Aftensmad, almindelig menu: 30 kr.

Aftensmad, luksusmenu: 60 kr.

Banket: 300 kr.

PizzaBanket: 80 kr.

T-Shirt: 60 kr.

Husk, at spilledere får rabat: -30 kr. pr. scenarie (se s. 23).

Bemærk, at hvis du ikke når at tilmelde dig Fastaval, kan du stadig komme ind ved døren. En dagsbillet koster 25 kr. Med en dagsbillet kan du dog ikke deltage i planlagte aktiviteter ud over kortspilturneringerne (se s. 28).

Aftensmad

Fastavals flinke og dygtige kok tilbyder en almindelig menu og en luksusmenu. Den almindelige menu koster 30 kr., luksusmenuen 60 kr.

Onsdag

Almindelig: Brændende kærlighed (mos m. bacon, bløde løg, syltede rødbeder og persille).

Luksus: Hakkebøf m. bløde løg, mos, syltede rødbeder og brun sovs.

Torsdag

Almindelig: Boller i karry m ris.

Luksus: Braiseret kylling m. champignon og bulgursalat.

Fredag

Almindelig: Oksepaté m. kartofler i sennepscreme.

Luksus: Laksepaté m. melonsalat, citroncreme og pasta vendt m. pesto.

Lørdag

Almindelig: Lasagne m. råkostsalat.

Luksus: Ragout af lammeculotte m. forårsgroent og sennepskartofler.

Søndag

Se banketmenuerne på s. 29.

Morgenmad

Fastavals morgenmad koster 10 kr. og består af to rundstykker med et udvalg af pålæg. Du kan bestille morgenmad fra torsdag til søndag.

Giv en hånd

På en stor rollespilkongres som Fastaval 2004 er der masser at lave døgnet rundt, så vi kan give dig og andre deltagere en så god oplevelse som muligt. Derfor kan vi altid bruge en eller flere hjælpende hænder, så arbejdet lettes for de travle arrangører.

Hvis du har et kvarters tid, hvor du ikke har noget at lave, er du derfor altid velkommen til at spørge i informationen, om du kan give en hjælpende hånd. Selv om det ikke behøver at være ret meget, vil vi blive meget taknemmelige for det.

Kontakt til Fastaval

Inden Fastaval kan du kontakte:

General Rasmus Knudsen på tlf. 2044 2025 eller e-mail rasmusknudsen@hotmail.com.

Info-ansvarlig Andreas Ravn Skovse på e-mail bzali@dasfisk.dk.

Under Fastaval kan du komme i kontakt med kongressen på tlf. 2044 2025. Vi ser dog helst, at dette nummer kun benyttes i yderst vigtige situationer.



T-shirten

Årets Fastaval-T-shirt er designet af Jan Roed. Den er sort med hvidt vampyrmotiv og koster 60 kr. Bestil den, når du tilmelder dig!

Find frem til Fastaval

Fastaval foregår i år på Tilst Skole i Århus. Tilst Skole ligger i Tilst, ca. 10 km vest for Århus. Det er nemt at komme derud i bil eller bus.

Kommer du i bil fra Århus, kører du ad Viborgvej i vestgående retning (mod Viborg). I krydset ved Bilka drejer du mod højre ad Tilst Skolevej. Efter et lille stykke dukker Tilst Skole op på højre hånd.

Kommer du i bil fra motorvejen, skal du væge frakørsel 47. Kør ad Viborgvej i retning mod Århus. Drej til venstre ad Tilst Skolevej i første kryds efter rundkørslen (ved Bilka). Efter et lille stykke dukker Tilst Skole op på højre hånd.

Vil du ud på skolen i bus, tager du bus 25 i retning mod Tilst og står af ved Tilst Skole. Bussen kører én gang i kvarteret på hverdage i dagtimerne, og én gang hver halve time på helligdage og om aftenen. Bussen i retning mod Tilst Skole kan fanges ved Århus Banegård over for rådhuset. Der er to zoner ud til Tilst Skole, så du skal bruge en almindelig billet. Turen tager 20-25 minutter med bus, alt efter trafikken.

Se eventuelt kortet på bagsiden og pas på wandering monsters.

Den præcise adresse er:

Tilst Skole, Tåstumvænget 8, 8381 Tilst

Fastaval Online

Før, under og efter Fastaval 2004 kan du holde dig opdateret med hensyn til ændringer eller anden information, som er undgået programmet, på vores hjemmeside. Her kan du ligeledes læse uddybende foramtaler for nogle af scenarierne, kontakte os pr. e-mail og selvfølgelig tilmelde dig online. Besøg os på www.fastaval.dk.

De Uansvarlige

General: Rasmus Knudsen

Økonomi: Søren Høper

Info-ansvarlig: Andreas Skovse

Information: Andreas Sandberg, Søren Parbæk og David Thorhauge

Holdlægning: Andreas Lieberoth

Spilledere: Jost L. Hansen

Kopiering: Kent Trustrup

Transport: Rune Kaysen Pedersen

Database: Peter Brodersen

Webdesign: Anders Skovgaard-Petersen

Scenarier: René Husted og Mette Finderup

Dag 0: Natural Born Holmers

Otto-overdommer: Lars Vilhelmsen

Ottoer: Filippo D'Andrea

Brætspil: Anders Labich

Kortspil: Jesper Stehr Nielsen

Bar: Niels Dam Rasmussen

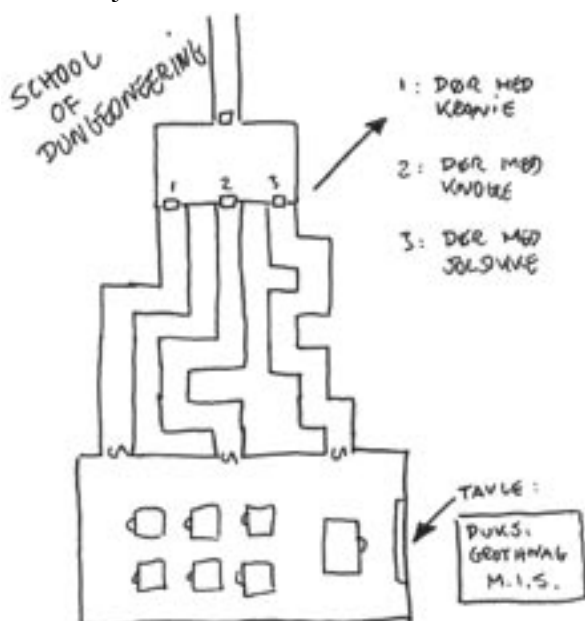
Cafe: Jakob Bondesen

Kok: Sofie Bandtholtz

Program: Kristoffer Apollo og Lars Andresen

Fastaval TV: FARUM (Foreningen Af Rollespillere Uden Magt)

T-shirt: Jan Roed



Det er tredje dør på fjerde hånd

Torsdag 20-02

Dødens Ironi (Live)

Af Kim Juulsgaard og Kenneth Mikkelsen i samarbejde med Jolunga Hustlers

Sigmund vågnede midt på en grusvej midt ude i ingenting. Det eneste, der var at se, var uendelige vidder af grå ødemark og en mat dunkel himmel. Ingen buske eller træer, ingen mennesker eller dyr, kun Sigmund. Efter et kort stykke delte vejen sig, og pludselig kunne Sigmund høre en svag stemme.

Stemmen lød bekendt, så rolig og fredfyldt, men hvordan kunne det være, at han kunne høre det?

Sigmund er for nylig gået bort og står nu over for valget ved dødsriget: Hvilken vej skal han gå? Sigmunds samvittighed træder frem for at fremtvinge et valg mellem den gode og den onde sti.

Som spiller på dette scenarie skal du spille en del af Sigmunds belastede samvittighed. Ganske vist er Sigmund et rationelt tænkende »menneske«, men hvem kan ignorere sine indre dæmoners lokkende stemmer? Hvilken vej skal Sigmund vælge, hvilke stemmer vil få tag i Sigmund, og har han håb om at kunne tilgive sig selv og finde fred i døden? Dette vil du kunne få indflydelse på.

Scenariet er ikke for sarte sjæle. Vi vil undervejs stifte bekendtskab med nogle af livets mørke sider. Sigmund blev ikke det, man kunne have håbet på. Hans succesrige karriere tog sin pris, og nu står dæmonerne i hans sind i kø for at komme ud.

Kontakt forfatterne ved tilmelding: kenneth@aonline.dk.

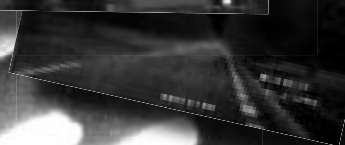
Genre: Psykologisk Noir
 Antal spillere pr. hold: 5
 System: Systemløst Live
 Aldersgrænse: 18 år
 Pris: 20 kr.

Om forfatterne: Kim Juulsgaard har siden 1994 lusket rundt blandt pøbelen på Fastaval, og fra 1997 har Kim kæmpet blandt DirtBusters trofaste håndlangere. Han har ikke tidligere skrevet scenarier. Kenneth Mikkelsen er stadig lidt grøn - trods 12 års rollespils erfaring kom han først til Fastaval i 2000. Han er bagmanden bag Jolunga Hustlers, som overtog opgaven med at arrangere helcon-live på Fastaval 2003.

FUSION

**Det mest ambitiøse
danske rollespil til dato**

**Mød forfatterne
på Fastaval,
få signeret din
bog eller få fat
i sjældenheder
til din samling.**



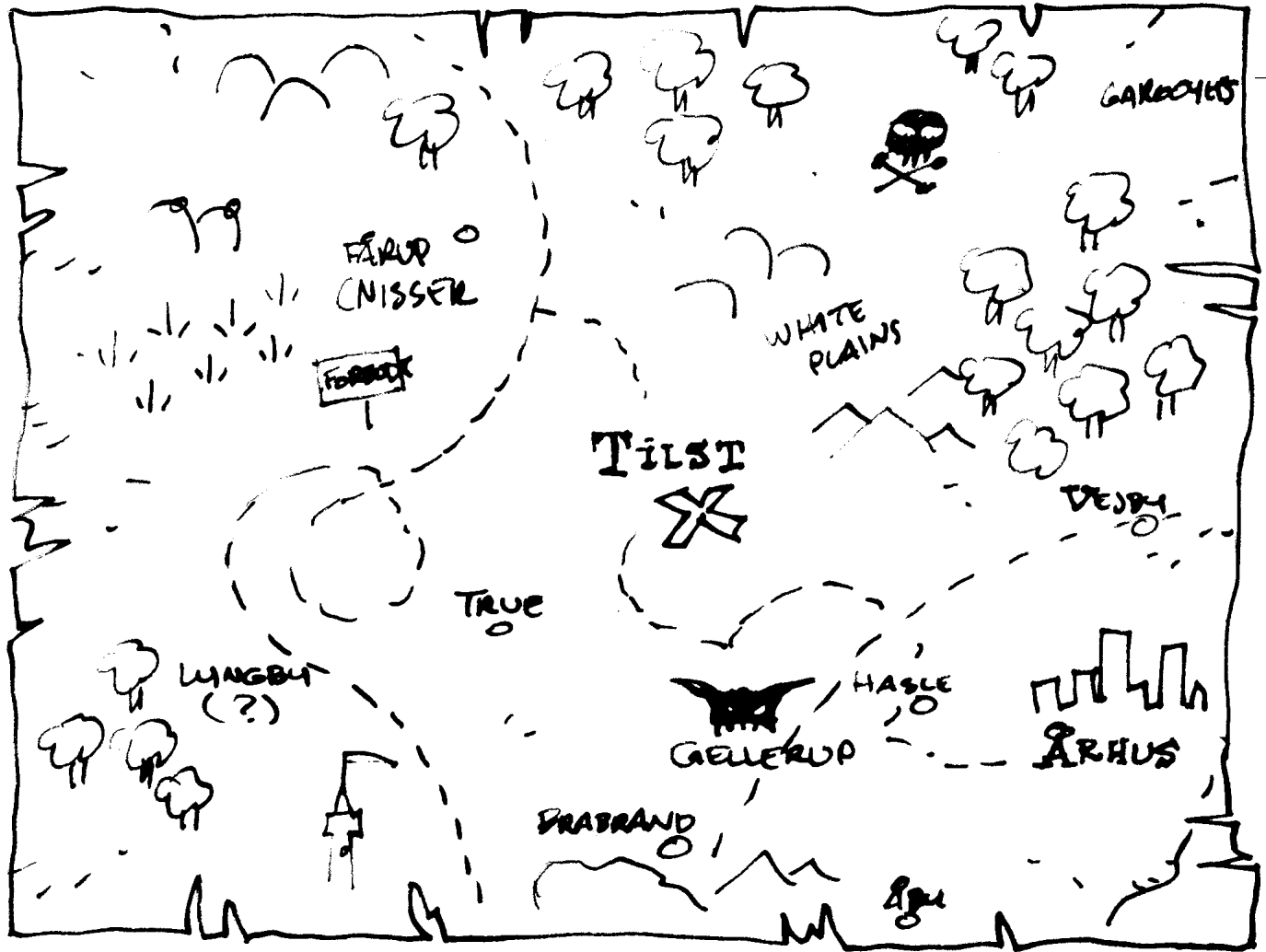
PREMIERE!

På Fastaval vil du for første gang kunne købe deluxe udgaven af bankrøver-scenariet »Ragnarok« af René Toft og Ruddi Bodholdt-Dal.

Vi har naturligvis også kult-udgivelsen »Glædelig jul, onkel Hubert« samt et par andre overraskelser med.



Se mere på www.fusion-net.dk



Sådan finder du Fastaval 2004

Kommer du i bil fra Århus, kører du ad Viborgvej i vestgående retning (mod Viborg). I krydset ved Bilka drejer du mod højre ad Tilst Skolevej. Efter et lille stykke dukker Tilst Skole op på højre hånd.

Kommer du i bil fra motorvejen, skal du væge frakørsel 47. Kør ad Viborgvej i retning mod Århus. Drej til venstre ad Tilst Skolevej i første kryds efter rundkørslen (ved Bilka). Efter et lille stykke dukker Tilst Skole op på højre hånd.

Vil du ud på skolen i bus, tager du bus 25 i retning mod Tilst og står af ved Tilst Skole. Bussen kører én gang i kvarteret på hverdage i dagtimerne, og én gang hver halve time på helligdage og om aftenen. Bussen i retning mod Tilst Skole kan fanges ved Århus Banegård over for rådhuset. Der er to zoner ud til Tilst Skole, så du skal bruge en almindelig billet. Turen tager 20-25 minutter med bus, alt efter trafikken.

Den præcise adresse er:

Tilst Skole, Tåstumvænget 8, 8381 Tilst

Fastaval åbner dørene onsdag den 7. april kl. 16.

Sidste bus 25 fra Århus Banegård mod Tilst Skole:

Alle dage: Kl. 00.25

Sidste bus 25 fra Tilst Skole mod Århus:

Alle dage: Kl. 00.01

Taxaselskaber i Århus:

Århus Taxa, tlf. 89 48 48 48

Århus Mini Taxi, tlf. 86 16 47 00