

astaval



FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"



VÆLKØMMEN

Fastaval 05 "Gør-det-selv-edition"

Til påske er det 19. gang, vi slår dørene op for fire dages kreativ leg og gensyn med nye gamle venner. Forberedelserne til Fastaval 05 er i fuld gang.

Holdet bag '05 udgaven er både gamle rotter og nye folk med mange nye ideer men ikke uden fornemmelse for traditionerne.

De fleste ved hvad Fastaval er – og hvis ikke kan du læse mere om det på fastaval.dk – men i år prøver vi nogle nye ting af.

I år har vi bl.a. afskaffet det trykte program. Det ca. 40 sider tykke program, som vi plejer at lave, bliver i år kun tilgængeligt som denne pdf-fil. Det vil også være muligt at finde alt information på www.fastaval.dk.

En anden ny ting bliver, at Fastaval 05 i år er deltagerens con. Som undertitlen på dette års Fastaval antyder, skal deltagerne være med til at lave Fastaval. Alle deltagere giver en hånd til Fastaval på en eller anden måde. Det kan f.eks. være rengøring, skrive et scenarie, eller være spilleleder. Fordelen er, at når alle Fastavals deltagere løfter i flok, så er det stykke arbejde, den enkelte deltager skal lave, så lille, at det knap bemærkes.

Følg med på www.fastaval.dk helt frem til påske, for der er - og kommer - masser af læsestof.

Vi ses til påske.

Jost L. Hansen
Fastaval general

Indhold i programmet

Praktisk information	3
Gør-det-hvad-for-noget	6
Rollespil - om scenarier	7
Rollespil - program	9
Rollespil - foramtaler	10
Live - omtaler	31
Brætspil	35
Andre aktiviteter	43

Kolofon

Layout: Lars Andresen

Forsideillustration: Sean Geggie

Fantasyillustrationer: Lavet i 1995 til udgivelsen af scenariet Tidens Ritual, som dog aldrig blev til noget. Nu genbrugt til programmet, hvor der i år ikke er lavet særskilte illustrationer til.

Indholdsansvarlig: Andreas Skovse

PDF-program opdateret: 19. januar 2005

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"



PRAKTISK INFORMATION

Hvad er Fastaval?

Fastaval er Danmarks næstældste og næststørste kongres for rolle-, bræt- og kortspil. Hvert år i påsken mødes 500-600 unge i alle aldre i Århus for at spille rolle-, bræt- og kortspil og hygge med nye og gamle venner.

Her er butikker, der sælger til de laveste priser, der er foreninger, der præsenterer dem selv, der er en cafe, der spreder hygge og afslapning, der er mulighed for at låne et brætspil, så man kan tæske vennerne, der er rollespilscenarier både live og bord, der er det nyeste inden for dansk rollespil. Kort sagt, der er alt, hvad der skal være for at få en spændende påske.

Fastaval Online

Før, under og efter Fastaval 2005 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 foromtaler for nogle af scenarierne, kontakte os pr. e-mail og selvfølgelig tilmelde dig online. Besøg os på www.fastaval.dk.

Og husk hvis der står to modstridende ting på hjemmesiden og i programmet, så er det det på hjemmesiden der gælder.

Kontakt til Fastaval

Hvis du har spørgsmål til Fastaval som du ikke kan finde svar på i programmet eller på hjemmesiden, så kontakt den ansvarlige for det område dit spørgsmål omhandler. Hvis du ikke ved hvem det er så kontakt generalen eller infobossen, de skal nok få sendt spørgsmålet det rigtige sted hen.

General Jost L. Hansen - tlf. 20661363 - general@fastaval.dk

Infobossen Andreas Ravn Skovse - e-mail bzali@dasfisk.dk.

Vil du have fat på os under kongressen, så

tjek hjemmesiden for nummeret. Vi arbejder i skrivende stund på at få et nummer til informationen. Hvis det går helt galt kan generalen kontaktes på 2066 1363.

Vi ser dog helst, at disse numre kun benyttes i yderst vigtige situationer.

Spilleleder

Vil du gerne være spilleleder på et eller flere af årets scenarier? Så tilmeld dig som spilleleder på tilmelding, Hvis du melder sig som spilleleder så har du gjort din "gør-det-selv"-indsats. Du får også 30 kr. i rabat på indgangen for hvert scenarie du er spilleleder på.

Tilmelding

Tilmelding til dette års Fastaval foregår på www.fastaval.dk. I modsætning til de sidste år skal der IKKE købes billet på posthuset. Det hele foregår på hjemmesiden. Du kan dog stadig betale før du ankommer til Fastaval og spare penge.

Find flere oplysninger på www.fastaval.dk



FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"



PRAKTISK INFORMATION

Aftensmad

Menuen onsdag 23. marts

Aftensmad alm;

Hakkebøf med hvide kartofler, bløde løg og syltede agurker.

Menuen torsdag 24. marts

Aftensmad alm

Lasagne med grøn salat

Aftensmad vegetar

Grønsagstærte med porrer og fennikel

Aftensmad lux

Helstegt herregårdsskinke med bagekartoffel, kryddersmør og coleslaw

Menuen fredag 25. marts

Aftensmad alm

Biksemad med rødbeder og ketchup

Aftensmad vegetar

Nøddepostej med soltørrede tomater

Aftensmad lux

Honningmarineret kalkunbryst med grøske kartofler, sauce choron og tomatsalat

Menuen lørdag 26. marts

Aftensmad alm

Svensk pølsegyryde med grønsager og ris

Aftensmad vegetar

Grøntsagslasagne

Aftensmad lux

Estragonsauteret kylling med ris, sauce verte og grøn salat

Banketten

Fastavals søndag bliver denne gang én stort banket for alle. Der vil være den traditionelle uddeling af ottoer, Olivers Diner står for en buffét og et endnu ikke bestemt liveband vil stå for musikken. Alt dette vil stå til fastavalgængerens disposition for den sølle sum af 150 kr.

Fastavals banket menu for 2005;

Dampet fisk med asparges

Tallerkenanrettet på blandet salat

Helstegt oksefilet med pommes risollé

Stirfried grønsager og sauce bordelaise

Tallerkenanretning med kage og frugt.

Morgenmad

Fastaval byder på morgenmad. Det kommer til at dreje sig om torsdag, fredag, lørdag og søndag, men fortvivl ej hvis du ikke kan alle dage. Selv om det anbefales at få morgenmad hver morgen, kan man godt nøjes med at få det en enkelt gang eller to. Det kommer til at koste det helt utroligt lave beløb af 20 kr. pr. gang, og for den pris får man:

1 rundstykke

3/2 skiver rugbrød

1 youghurt

1 skive frugt

1 smørbrik

1 marmeladebrik

2 skiver ost

1 skive pålæg

Sådan noget laver jo naturligvis ikke sig selv, så derfor har vi fået fat på Olivers Diner. De står også for aftensmaden, og vil nu hjælpe med til at din morgen bliver en anelse lettere.

Selv om vi har folk udefra til at lave maden, så skal vi dog stadig have folk til at anrette morgenbordet. Dette er det perfekte lille stykke arbejde, hvor man får lov til at møde smilende, morgenfriske mennesker, og så tager det stort set ingen tid. Vil du være sikker på at få lov til at hjælpe med morgenmaden kan du kontakte Jesper Simonsen: sleppen@hotmail.com

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"



PRAKTISK INFORMATION

Prisliste

Forbehold for ændringer. Se fastaval.dk
Indgang med overnatning i sovesal: 120 kr.
Indgang uden overnatning: 100 kr.
Aktiviteter: 5 kr. pr. aktivitet (dog undtaget kortspil og live - se priser på fastaval.dk)
Dag 0: Gratis (Aftensmad + aktiviteter ikke gratis)
Morgenmad: 20 kr.
Aftensmad, almindelig menu: 40 kr.
Aftensmad, luksusmenu: 80 kr.
Banket: 150 kr.
T-Shirt (fyr): 65 kr.
T-Shirt (pige): 70 kr.
Langærmet trøje: 95 kr.
Boxershorts (fyr): 35 kr.
Hipsters (pige): 60 kr.
Husk, at spilledere får rabat: 30 kr. pr. scenarie.

Dirtbusters

Der er mange slags engle. Der er dem, som flyver af sted på lyserøde skyer og spreder lykke og glæde, der er dem, som i deres strålekrans vogter over de syge og de svage. Og så er der dem, som man ved første øjekast ikke ville betegne som engle... DIRTBUSTERS! Når de højere magter virkelig skal have ryddet op i lortet, har de kun én udvej.

Vi er ikke bange for at få lidt snavs på vore gudgivne uniformer. Vi tør kæmpe, skønt det siges at slaget ikke kan vindes. Vi holder os ikke blot til øje for øje, tand for tand.

Vi har også brug for DIG!!!!

I ni år har krigen stået på, og kampen mod kaos fortsætter.

De Ansvarlige

Bunker:

Tim S. Nielsen / Anna Sigrid Piil Svane
Andreas Skovse
Søren Høper
Joan Zenia Poulsen
Jost L. Hansen
Jesper Woeldiche

General: Jost L. Hansen
Bar: Jan Roed
Info: Andreas Skovse og samme slæng som i år
Live: HC Molbech
Økonomi: Søren Høper
El-ansvarlig: Mads Havshøj Kristensen
Ottooverdommer: Max Møller
Database: Peter Brodersen
Hjemmeside: Peter Brodersen
Transport: Ole Jørgensen

Brætspil: Anders Labich /Rasmus Olufsson
DirtBuster chieftain: Tim S. Nielsen
Holdlægning: Andreas Lieberoth.
Scenarie og foromtale ansvarlig: Frederik Berg Olsen, Mikkel Bækgaard, Dennis Gade Kofod
Indhold på hjemmesiden: Andreas Skovse
Fastavalfotograf: Anders Trolle
Morgenmad: Jesper Simonsen
Søndagsansvarlig (Banket): Joan Poulsen
Ungdomsskole-ansvarlig: Jens Albertsen
Æresgæst-ansvarlig: Anders Højsted
Event-ansvarlig: Michael Erik Næsby
Cafe: Jakob Bondesen
Program-layouter: Lars Andresen
T-shirt og undertøj: Jesper Wøldiche
Svensker-kontakt: Olle Johnson
...og mange flere.

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

GØR-DET-SELV??



Gør-det-hvad-for-noget

Fastaval har siden sin start i 1986 vokset fra en lille kongres til landets næststørste kongres, kun overgået af VikingCon.

I 1986 kunne klubben Fasta sagtens klare at lave det hele selv, men som Fastaval voksede, blev behovet for eksterne frivillige arrangører større.

Desværre gik Fasta konkurs i 2002 og et stort antal arrangører faldt fra. Heldigvis hjalp den hårde kerne af Fastas folk til, da foreningen Alea overtog afholdelsen af Fastaval 2003.

Året efter var det svært at skaffe alle de folk, der skulle til, for at Fastaval 2004 kunne blive til noget. Men Fastaval 2004 blev til noget selv om det var hårdt for arrangørerne. 2005 udgaven tyder på flere arrangører, men stadig ikke helt nok.

Fastaval arrangeres af flok frivillige, der synes, det er fedt, at Danmark har en så stor og alsidig kongres som Fastaval. Og de gør det ganske gratis. Der er ingen forening eller enkelte personer, der scorer et eventuelt overskud. Hvis der bliver et overskud, går det til Fastavals virke, så den kan blive bedre året efter. På den måde bliver Fastaval deltagerens kongres.

Vi har af denne grund og for at lette byrden for arrangørerne kaldt Fastaval 2005 for Gør-det-selv-udgaven. Det betyder, at alle deltagere på Fastaval er med til at lave Fastaval. Alle skal på

en eller anden måde gi' en hjælpende hånd til Fastaval af minimum en halv times varighed. Og disse hjælpende hænder skal være fastlagt inden Fastavals start. For at dette kan lade sig gøre, har vi en "gi' en hånd"-koordinator. Du kan via tilmeldingen ønske, hvad og hvornår du vil gi' en hånd til Fastaval. Vi kan ikke garantere, at alle dine ønsker bliver opfyldt, men vi skal gøre vores bedste. Så husk at gi' en hånd via tilmeldingen.

Hvad vil det sige at gi' en hånd?

At hjælpe Fastaval vil sige, at man kan være spilleleder, man kan rydde op på Fastaval eller gøre det om mandagen (2. påskedag), man kan vaske op, man kan skrive et scenarie, man kan tage en brandvagt om natten, og mange andre praktiske ting. Og bare rolig hvis du ikke ved hvad du vil lave, så finder vi på noget. Vi sætter dig dog ikke på en brandvagt, med mindre du selv har udtrykt ønske for det.

Mange af Fastavals deltagere gi'r allerede en hjælpende hånd, uden de måske er klar over det. Det er arrangørerne, forfatterne og spillerne. Men selv om disse allerede gi'r en hånd så ser vi gerne at de giver en mere.

De hårde facts

- Alle deltage skal gi' en hånd til Fastaval minimum en halv time.
- Det er ikke muligt at tilmelde sig Fastaval uden at gi' en hånd.
- Du kan ønske hvad du vil lave og hvornår, men vi kan ikke garantere ønsket bliver opfyldt. Du kan også bare lade os bestemme.



- Jeg gider sgu ikke løfte en finger!

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"



ROLLESPIL - OM SCENARIER

Årets program

Rollespillet er Fastavals hjerte. Det er derfor, du er kommet. Derfor er vi glade for, at vi igen år kan præsentere et spændende og alsidigt program. Vi håber og tror på, at det kan tilfredsstille selv den mest kræsnе rollespiller – og deriblandt dig.

Vi har alt, hvad dit rollespilshjerte kan begære. Der er eventyr, science fiction og drama og, hvis du har lyst, mere eksperimenterende rollespil. Der er fantasy, Star Wars, hverdagsdrama, sit-com, horror og sågar socialrealisme for bare at nævne nogle få genrer.

På de næste sider kan du læse en præsentation af de scenarier, du kan spille på Fastaval i år.

Glæd dig, for scenarierne bliver mindst lige så gode, som foromtalerne lægger op til.

To blokke til hvert scenarie

I år barsler vi med et nyt koncept på Fastaval. Nemlig at alle scenarier bliver spillet to gange i løbet af kongressen. Således har du en ekstra chance, hvis netop dine to drømmescenarier skulle ligge i samme blok. Og samtidig kan du derved også lettere planlægge din Fastaval, så den bliver helt, som du personligt vil have det.

Rollespil er oplevelser

Vi gør, hvad vi kan for at opfylde netop dine ønsker, når det kommer til tilmelding og planlægning. Men tænk også på, at du skal få noget ud af at spille scenarierne – der er ikke noget ved at være træt eller uoplagt til at spille et scenarie, fordi du har spillet hele natten. Med andre ord: Meld dig kun til spil, som du mener du kan overkomme at spille – hvor mange det er, er naturligvis subjektivt.

Og er det din første gang på Fastaval, så anbefaler vi at du kun spiller et scenarie om dagen – så har du også tid til at nyde alt det andet.

Spilledere søges

Gå ikke glip af muligheden for at være spilleder. At være spilleder på Fastaval er en unik chance for at få et unikt indblik i, hvad der rører sig bag kulissen i dansk rollespil netop nu.

Husk at du kan både være spiller og spilleder, og at du som spilleder får fornøjelsen af at se scenarie



fra en helt anden side samtidig med at du giver dine spillere en helt uforlignelig oplevelse.

Desuden takserer vi med en rabat på 30 kroner, for hver gang, du er spilleder – også selvom du kører det samme scenarie to gange. Det er da til at tage og føle på.

Novellescenarier på Dag-0

Før selve hovedprogrammet går i gang, blænder vi op for fire små, korte scenarier på Dag-0, som du har muligheden for at spille.

Et novellescenarie er en anden slags rollespil, end du traditionelt spiller på en kongres. Det varer kortere tid, er intenst fra start til slut og det forsøger virkelig at ramme ind til kernen i sin historie.

Novellescenarierne er en del af Dag-0 og består af to nyskrevne premierescenarier samt to gengangere fra tidligere kongresser.

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"



ROLLESPIL - OM SCENARIER

Rerun-søndag og svensk reprimiere

Fastaval er hjemstedet for nogle af de bedste scenarier, der er skrevet i Danmark, og selvom de har fået opmærksomhed en gang, fortjener nogle af dem at blive spillet igen. Derfor byder vi igen i år på en stak rerun-scenarier om søndagen inden banketten. Disse er udvalgt særligt af os – de scenarieansvarlige - og vi har valgt ét hver, som vi står fuldt inde for kvaliteten af.

Derudover har vi også den ære søndag at kunne præsentere det svenske scenarie "Byt opp mig!", der er skrevet af nogle af de samme folk, som sidste år gav os succesen "Ingen Spor efter Alex" – så er du frisk på et internationalt pust, inden du tager

hjem, så er det her, du skal slå til. Vi glæder os

Som du kan se, er der altså mange spændende tiltag på scenariefronten i år. Vi tror på den gode rollespilsoplevelse, og mon ikke at du også vil få det. Hvad enten du er til drama, komedie, Star Wars eller svensk friform.

Og husk at du altid kan gå ind på www.fastaval.dk og få den nyeste information omkring evt. ændringer eller aflysninger. Hvem ved, måske dukker der et spændende nyt scenarie op i allersidste øjeblik?

Med scenariehilsen
De scenarieansvarlige på Fastaval 2005
Mikkel Bækgaard
Frederik Berg Olsen
Dennis Gade Kofod

Dragons Lair®

Dragons Lair aktiviteter på Fastaval 2005

- d.23. Games Workshop / Dragons Lair
Pre-releases & Join-in Battle. Se kommende udgivelser og deltag i lodtrækningen om nyhederne.
- d.23-27. Wizkids Games:
Demospil og turnering i Pirates, Mage Knight, Mech Warrior og Heroclix. Monster fede & ultra sjældne præmier, tilmelding hos Fastaval
- d.24-25. Ziterdes:
Foredrag om terrænu udvikling og design med efterfølgende Terrænkursus. Kom, vær med og få det du bygger gratis med hjem. Kurset afholdes i 2 dage.
- d.26. Forgotten Dreams Design Studie:
Seminarium om bygge, Designe og konstruktion af Våben og props. Chefdesigner Phillip Heidtkamp fortæller og forklarer om at bygge sikkerhedsvåben og props.
- d.26. Thomas Bærentsen "Powerfist":
Malekursus for øvede. Deltag i et inspirerende male- & modellerings kursus for øvede. Lær at bruge ting, dimser og Greenstuff. - Hemmelig Gæste optrædning.

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - TIDESPØILER



Torsdag dag og Fredag aften

- [Historie]
- Pædofili.dk
- Sidste års sne
- Feuerteufel
- Mørke Steder
- Over afgrunden
- Røvguitar/When the man comes around
- Crypt Raider

Torsdag aften og Lørdag dag

- 9000 Beton
- Krigen mellem sol og måne
- Memento Mori
- Port Charlotte
- Et spøgelse fra fortiden
- Free the people
- Evigskoven
- South Central Dreaming
- Superheroes

Fredag dag og Lørdag aften

- Hvide striber
- Det halve kongerige
- A day in the life
- Det Hemmelige Selskab
- Slackers
- Konstruktion/Exit
- Shima no na narawashi
- Hedengang
- Unik

Sådan læser du oversigten

Der er tre scenarieblokke. Hver blok køres to gange. Først kører alle scenarierne torsdag dag, torsdag aften og fredag dag, hvorefter alle blokkene gentages.

Det betyder, at alle scenarier er kørt fredag eftermiddag, hvorefter de køres igen. På den måde får du mulighed for at spille to scenarier i samme blok, samt først at være spiller og derefter spilleleder i et scenarie.

Det betyder også, at du skal tage hensyn til, at der er nogen, som skal spille det scenarie, du spillede fredag aften, så det er ikke en god idé at råbe alt for højt til hvem som helst om, hvem der er forræderen i gruppen.

Onsdag aften

- Lady og Otto
- Tidstræk
- Thi kendes for ret
- Løsningsmodel uden titel

Søndag dag

- Byt opp mig!
- Madame Macbeth
- ... og tre fod beton
- Skyggernes spil

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
ONSDAG AFTEN



Løsningsmodel uden titel

Til spillere.

Undertegnet er ikke forfatteren til nærværende onde skrift. Jeg er blot den, der en stille morgentime, på vej til arbejde, fandt det liggende på slotspladsen foran Christiansborg. For foden af den kongelige rytterstatue, lå det i en officiel konvolut fra kulturministeriet.

Hvem forfatteren er er åbenlyst, da han gemmer sig under et tåbeligt simpelt anagram, der kun understreger, hvad man i forvejen vidste, nemlig, at ophavsmanden ingen sans eller smag ejer for litteraturen og dens væsen. Et faktum, der klirrer igennem hvert af de ord, der, da undertegnede åbnede konvolutten, viste sig at være et scenarie,

Jeg sender skriftet til jer, mine kæreste, for at den plan, der åbenbarer sig på de næste sider skal kendes af så mange som muligt. Sådan, at vi i det mindste kan gøre fælles front imod de planer, som lurer bag Borgens mure. Desværre er vi, det rollespillende folk, ikke mange, men spil og vurder derefter, hvad der er i din magt at gøre. Jeg selv tror ikke, at nogen vil sidde tavst og afvente næste nedskæring efter berøring med denne, den mest ondsindede plan. Jeg væmmes.

Men gå ikke letsindet frem i jeres spil. Teksten gør sit for at udstille sit mål som fornuftigt og rationelt, samtidig med at den søger at fremstille sig selv som uskyldig, begge dele gennem en makaber komik, der dog i sandheden er tragisk.

Den følelse, der bør fylde spillerne og dig, spillederen, er vemod og foragt. Ikke desto mindre foreslår jeg, at spillerne ikke informeres om sagens rette sammenhæng, førend efter spillet er afsluttet. Det for at give dem det fulde indtryk af, hvad hensigten med dette scenarie oprindeligt er.

I har alle min tillid.

Dennis Gade Kofod
Natural Born Holmers

Tidstræk

Hvad er værd at kæmpe for? Hvad er værd at dø for? Hvad gør drenge til mænd og mænd til helte?

Finder du svaret i Sarajevo den sommerdag i 1914 Europæisk kultur mistede sin uskyld?

Gjorde den lille gruppe såkaldte frihedskæmpere, der er hovedpersonerne i dette scenarie om identitet, helte og kamp?

-et novellescenarie af Michael Erik Næsby til Orkon 2001 med en berømt børnesang, "Puff the magic Dragon" som tema.

Puff, hvor kan man finde drager som dig?

*Du ligger på en klippeø,
og venter kun på mig.*

Du kan li' at lege, du var min ven,

*Men kære Puff, vi kommer aldrig til at
leg' igen.*

*Puff – du er alene, alt er forbi
for drager lever tusind år,*

hvor er min fantasi.

Du kan li' at lege. Du var min ven.

*Men kære Puff, jeg bli'r jo aldrig som et
barn igen.*

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER

ONSDAG AFTEN



Thi Kendes for Ret.

-endnu en Kafka-idyl.

Mennesker summer ind og ud af den stolte, gamle bygning - domhuset. Alle tager de del i det spil vi kalder retsvæsenet.

Anklagere
Vidner
Betjente
Forsvarere
Forbrydere
Dommere

En del får aldrig lov at forlade systemet, de fleste ikke med deres humør.

Venten
Anklage
Forhør
Forsvar
Afsigelse

Bimennesker myldrer ind i væsenets gab for at indtage deres roller i spillet:

Personligt Drama?
Politisk Tragedie?
Moralsk Komædie!

En multiplayerperformance for fire forvirrede skæbner, der ellers ville flakke om udenfor - på trappen ind.



LADY OG OTTO

En historie hvor lykken ikke er lunefuld, glæden ikke så forbandet kort, kærligheden til at stole på.

... og livet alt andet end meningsløst hårdt.

En novellescenarie for fire personer af Frederik Berg Olsen.

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
TORSDAG DAG OG FRØDAG AFTEN



CRYPT RAIDER

Andesbjergene, nu:

Lange skygger strækker sig som tentakler ud over den tomme teltlejr. Mørket truer med at slette alle spor af den gruppe mennesker, der normalt ville søge ly for mørket og kulde. Men lejren er forladt. Tilbage på gletscheren står tomme telte og blafre i vinden.

Sneen knaser da hendes støvler bryder igennem overfladen af is. Bag hende er hendes søster ved at klargøre sine automatpistoler, mens hun selv tænder for den supersoniske scanner. Begge hvisker de stille en bøn til Jomfru Maria om beskyttelse.

Et dæmpet råb fra den anden side af lejren får de to søstre til at sætte i løb. Gruppens seerske har fundet et spor af nedtrampet sne, der leder hen mod en udgravning. Fra dybet stiger en stank af svovl dem i møde. Vindens hvisken bliver kortvarigt blandet med tonerne af en dæmonisk mesen.

Næsten lydløst bliver sikkerhedsliner forankret i isen, de infrarøde briller tændt og et halvt dusin våben klargjort. De er klar til at rykke ind. De håber, at de ikke er kommet for sent.

Tomb Raider som rollespil med Spycraft/d20 regler! Pulp adventure anno 2005!

Spilpersonerne er en gruppe professionelle "specialister", der af de fleste regeringer vil blive betegnet som gravrøvere, kunsttve og lejesoldater. De arbejder for en hemmelig organisation med rødder i Jesuiterordenen og Vatikanet, hvor deres pligt er at forhindre dæmoners adgang til verdenen - og når det fejler, gør de en aktiv indsats for at monstrene bliver sendt tilbage til det helvede, de kommer fra.

Genre: Action/Eventyr
System: Spycraft/d20
Forfatter: En TRC-produktion



FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FORBORTALER
TORS DAG DAG OG FRÆDAG AFTEN



SIDSTE ÅRS SNE

MAN FANDT HERTUG KARL DEN DRISTIGE OM MORGENEN DEN 7. JANUAR 1477. HAN LÅ PÅ SLAGMARKEN VED NANCY, DRÆBT OG PLYNDRET TIL SKINDET AF RØVERE. ANSIGTET VAR UKENDELIGT, DEN ENE KIND SKAMBIDT AF ULVE, DEN ANDEN FROSSET FAST I DYNDET VED BREDDEN AF DET VANDHUL HVOR HAN VAR FALDET. BURGUNDERHERTUGEN KARL DEN DRISTIGE HAVDE GJORT SIG SELV TIL EN EUROPÆISK MYTE, MEN NU VAR DEN STORE RIDDER DØD, STUKKET NED AF BONDESOLDATER.

GENNEM MERE END EN MENNESKEALDER HAVDE HERTUGHOFFET I DIJON VÆRET ET UOPNÆLIGT FORBILLEDE FOR ANDRE HOFFER. HER FESTEDE MAN ØDSELT OG OVERDÅDIGT - HER FORENEDES KOMPONISTER OG DIGTERE OM AT UDMALE DET HØVISKE LIV. DIJON VAR 1400-TALLET'S NAVLE, DER LIGE NÅEDE AT BLUSSE OP I EN FLAMMENDE EFTERSOMMER, INDEN FARVERNE FALMEDE FOR STEDSE.

1983 - VED SØEN RIGEAUX I NÆRHEDEN AF NANCY.

VEJRHANEN DREJEDE RUNDT SOM ALDRIG FØR. SKYERNE VAR TUNGE OG MØRKE. SOM OPLÆSEREN I RADIOEN TIDLIGERE PÅ DAGEN HAVDE PROKLAMERET, VILLE VINDSTØD MED ORKANSTYRKE SKYLLE IND OVER OMRÅDET. CLAUDE FIGNON KIGGEDE BEKYMRET UD AF VINDUET, UD OVER SØEN. I DET FJERNE KUNNE DEN ALDRENDE BONDE SE ØEN. DEN Ø, RIGE TURISTER BRUGTE ÅRET IGENNEM SOM FERIE MÅL. DET VAR NU EFTERÅR OG UDEN FOR SÆSONEN, MEN CLAUDE HAVDE STADIG LEJERE PÅ ØEN. HVERT ÅR, SÅ LANGT HAN KUNNE HUSKE TILBAGE, VAR ET LILLE SELSKAB PÅ SEKS PERSONER KOMMET PÅ SAMME TID AF ÅRET. FIRE MÆND OG TO KVINDER. NOGLE FARLIGT KLOGE MENNESKER DER TILSYNELADENDE VAR HØJT PÅ STRÅ. DET VAR DISSE PERSONER CLAUDE FORGÆVES HAVDE FØRSØGT AT KALDE OVER RADIOEN DET MESTE AF DAGEN. HAN PRØVEDE AT ADVARE DEM MOD STORMEN. NU VAR DET FOR SENT - INGEN BÅD VILLE NÅ DEN LILLE Ø, FØR STORMEN HAVDE LAGT SIG.

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN

EN HISTORIE OM SEKS MENNESKER DER OPLUGES AF DERES EGNE ILLUSIONER OG FORVENTNINGER. PÅ BLOT ÉN NAT VIL DERES VENSKAB MÅSKE SMULDRE BORT OG FRILÆGGE DERES LIVSLØGN. SPØRGSMÅLET ER OM DE VIL FALME OG FORSVINDE, PRÆCIS SOM SIDSTE ÅRS SNE?

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
TORSDAG DAG OG FRIDAG AFTEN



Feuerteufl

Hørmød indbydes De til
en Storslående og Fantastisk
Fyrværkeriforestilling,
Til Baron Knäubachs Ære
Udført af Fyrværkerimester Lechner
og Dennes Fortræffeligste Fyrværkeri-Karle
Forestillingen vil indeholde
Allegoriske Billeder
og Skuespil over Tilværelsen
Til almen Belæring og Underholdning
Forestillingen vil finde sted på Slaget 12 i
som Afslutning af Baron Knäubachs Slotsbal.
Af hensyn til Eget Liv og Lemmer bør Tilskue-
ren ikke bevæge sig ind i Slotshaven før eller
under Fyrværkeriforestillingen, da Krudt-
Fyrværkeriet kan være til Stor Fare for Den
Ultrænede.

Det ender med et brag

Et intrige-scenarie til Warhammer Fantasy
Roleplay, for 6 spillere
Af Claus Klipleve Jacobsen
<http://kriegshammerlein.dk/feuerteufl>

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
TORSDAG DAG OG FRØDAG AFTEN



Global Intertainment Group præsenterer
en GIG produktion
et scenarie af Per von Fischer
til Fastaval 2005

MØRKE STEDER

LA engang i 70'erne. Ellroy-land. Byen er lammet af for høje temperaturer og for meget kriminalitet. Dagene er badet i dovent solskin, nætterne er fugtige og blodige. Gadestrømmerne arbejder på overtid men får for lidt fra hånden. I Beverly Hills spiller de rige golf med hinanden, mens deres koner boller udenom for ikke at kede sig ihjel. Fire mænd der har taget skæbnen i egne hænder har indgået en Deal til gengæld for magt og overnaturlige kræfter. De ved at hvis man spørger på den rigtige måde kan man få hvad man vil have. Især hvis man er desperat nok.

Roy er en fordrukken strømer med en dæmonisk tatovering.
Wayne blev smidt ud af politiet. Nu er han caddie med hang til hazardspil.
Vincent er sportsjournalist med det hele. Inclusive en dødbringende stetson hat.
Marvin er en stor, fed, hårdtslående, svedende privatdetektiv. Med en hemmelighed.

Du skal spille en af de fire. Det bliver voldeligt, smertefuldt og intenst. Og underholdende.

Mørke Steder er et nærgående scenarie for fire spillere med mod på at bidrage til historien. Og en spilleleder der tør give slip på den. Plottet er ikke fastlagt på forhånd men kreeres på stedet af spillerne og spillelederen. Som spiller kan du nyde spillet gennem en konfliktfyldt spilperson. Som spilleleder kan du skeje ud med bipersoner en masse, oversigt

over deres indbydes relationer, locations og personrelaterede input der skaber konflikter for spillerne hver især, og en række fortælletricks. Du skal ikke trække spillerne ved næsen i en bestemt plotretning. Alle deltagere hører på hvad alle foretager sig. Der er ikke noget uden-for-døren-rollespil i dette scenarie. Alle er aktive, hele tiden. Alt er lagt til rette for at spillerne og spillelederen skal få en fed oplevelse omkring den samme historie.

Livet er hårdt. Sommetider gør det ondt. Du indgik *The Deal* for at gøre dit eget liv nemmere. Mørke Steder spørger dig: Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve? Er det dig der styrer dine indre dæmoner eller omvendt?

Mørke Steder kører regelret Sorcerer, hvilket vil understøtte hele ideen med scenariet, og hjælpe både spillere og spilleledere. Regelkendskab er ikke nødvendigt. Der vil være en gennemgang af reglerne med alt det nødvendige, både til spillere og spilleledere. Spilleledere kan se mere på <http://darkplaces.squarespace.com>. Sorceres egen webside kan findes på <http://sorcerer-rpg.com/brochure.php/sorcerer-intro.html>.

Mørke Steder er en perfekt lejlighed til at stifte bekendtskab med noget af det ypperste inden for rollspilsdesign.

HÅRDE FACTS

Titel: Mørke Steder.

Forfatter: Per von Fischer.

Antal spillere: 4.

Regler: Sorcerer.

Spilletid: 4-6 timer incl. intro til spilpersoner og spillemekanikker.

Type: Narrativistisk. Historien skrives under spillet.

Systemkrav: Masser af d6 eller d10.

Forudsætninger: absolut ingen.

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
TORSDAG DAG OG FRØDAG AFTEN



Over afgrunden

Af Michael Erik Næsby

"Alt begynder med døden," tænkte han, mens han betragtede det store maleri. Den gang det blev malet, havde meget virket helt anderledes: Det Gode mod Det Onde. Retfærdighedens Sejr. Heltemod uden sidestykke. Men mod Tiden kæmper selv helgener forgæves, og han måtte indrømme, at det monumentale billede i dag nærmest virkede lidt latterligt i museets klare lys. Han havde dog altid selv været ret glad for netop det billede, og det var med en følelse af afmagt og sorg, at han nu tog den uundgåelige beslutning.

Der var ting, der måtte gøres, spådomme at opfylde, løfter at indfri.

Senere samme aften pakkede han de klistrede rester af den uheldige museumsvagt ind i plastik før han lagde dem i bagagerummet. Mens han kørte hjem gennem den regnvåde og skumring-sramte storby, tænkte han endnu en gang på grunden til, at han nu var i gang med at ødelægge så meget af det, han var kommet til at stå for. Enhver handling har konsekvenser: Der var en død, han havde levet for, og der var liv, han måtte dø for. Legendens sidste afsnit skulle skrives. Folket havde endnu en dom at afsige.

Tiden var inde.

"Du har sikkert mange ubesvarede spørgsmål, som du står her indsmurt i døde krigeres blod," sagde en stemme nogle dage senere i hvad der virkede som en helt anden verden. "Hvornår begyndte det? Hvordan vil det ende? Det kan nemt blive en meget lang historie, og lige nu kan jeg kun sige, at jeg har holdt øje med dig: Du og dine venner har klaret jer over al forventning. Med mod, stædighed og intelligens har I kæmpet jeg gennem farer, overvundet forhindringer, tydet spor og afsløret, hvad andre har villet holde hemmeligt. I har også vist jer beslutsomme, hensynsløse og brutale, når det var nødvendigt. Selvom jeres menneskelige følelser har været tæt på at spolere jeres dømmekraft, er der ingen tvivl om, at I er værdige. - De som skal dø, hilser dig, som gladiatorerne plejede at sige."

'Over afgrunden' bringer fem meget forskellige mennesker gennem tre kontinenter i jagten på en brutal forbryder og kunsttyv fra nogle af civilisationens såkaldte højborge til dens vugge et sted mellem floderne Eufrat og Tigris i det nuværende Irak. I et scenarie for alle, der kan lide at spille rollespil både med omtanke og sjæl, i en blanding af action, eventyr, drama og investigation. For 5 spillere og med en anslået varighed på 6-8 timer.

Om personerne

Den respekterede kunstprofessor Dr. Samuel Lawson, der er hemmeligt forelsket i den smukke og effektive CIA-agent Alice Masters. Hun er inderligt overbevist om sin nations styrke og krav på retfærdighed. Med sig har de Jeremy Hillington, som er fra forsikringsselskabet. Han er ret kynisk indstillet. For ham at se er det pengene, der styrer verden. Anne Zimmermann, der er medlem af museets bestyrelse. Hun er jøde, hvilket vil vise sig at have en vis relevans. Teamet fuldendes af Zamin Zahamir, der er søn af en rig arabisk olesheik, og som inderst inde føler sig tynget af familiens stolte traditioner og mange penge.

Om forfatteren

Jeg har skrevet scenarier til fastaval hvert år siden 1995. Det er egentlig ret forbløffende, når man tænker over det, eftersom jeg stædigt hævder at jeg ikke har nogen anelse om, hvordan man gør. Alt i alt ser det nu ud til at være gået ganske godt: jeg hører lejlighedsvis fra en positiv spiller, har vundet et par priser og er blevet nomineret til en snes stykker. Jeg stræber efter at skrive scenarier, jeg ville elske at spille - som spiller.

Om investigation

I virkeligheden en måde at få en historie til at bevæge sig på. Det kan konstrueres på mange forskellige måder og spilles på mange forskellige måder. 'Over Afgrunden' er konstrueret sådan, at jeres spilleleder nemt kan tilpasse scenariet til netop jeres foretrukne spillestil. Uanset om I er til hard core gådeløsning eller foretrækker at fokusere mere på menneskeligt drama.

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
TORSDAG DAG OG FRØDAG AFTEN



Absurth præsenterer

To novellescenarier om musik

af Mads L. Brynnum og Morten M. Jespersen

"When the Man Comes Around"

og

"Røvguitar!"

When the Man Comes Around



And I heard as it were, the noise of thunder

One of the four beasts saying: come and see – and I saw

And behold, a white horse

And I heard a voice in the midst of the four beasts

And I looked and behold, a pale horse

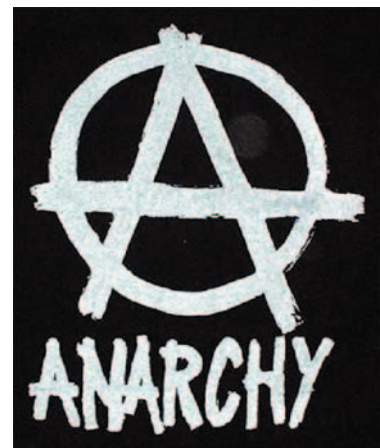
And it's name it said on him was Death

And Hell followed with him

J. Cash 1931 - 2003

When the Man Comes Around er et scenarie om at savne og længes, om at elske og miste. Men frem for alt er det et scenarie om at dø.

Røvguitar!



Jeg hader Anders Fogh fordi han er et fjog
Jeg vil smadre hans fjæs og brække hans næs'
Jeg hader ham det svin – fordi fordi
Jeg hader ham fordi – jeg har systemofobi
Fordi fordi fordi – jeg har systemofobi

Jeg vil slå Pia K. til hun bliver gul og blå
Jeg vil banke hendes pat med mit baseball bat
Jeg hader hend' det svin – fordi fordi
Jeg hader hend' fordi – jeg har systemofobi
Fordi fordi fordi – jeg har systemofobi

Jeg vil bombe Christiansborg
så skal vi se hvordan det går
Lortet det skal ned, ja, og kongehuset med
Jeg hader dem de svin – fordi fordi
Jeg hader dem fordi - jeg har systemofobi
Fordi fordi fordi – jeg har systemofobi

Røvguitar handler om punk. Ikke om håret, ikke om musikken, men om at føle sig punk, være punk og leve punk. Så saml al dit had til det etablerede, sæt håret, drik en otte-fjorten guldøl og gør dig klar til at gøre fucking modstand.

Bemærk at du tilmelder dig hele pakken og derfor kommer til at spille begge novellescenarier i én samlet blok.

Genre: country og punk

Antal spillere: 4 + 1 spilleleder

Regler/system: nej

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"



Pædofili.dk

"Discount detectives, billigere blir det sgu ikke. Vi siger aldrig nej til en sag så læg en besked efter bibbet. BEEEEEP."

12 år, nøgen, voldtaget og død på en legeplads. Danmark har fået sig en ny pædofilisag.

"Øh... hej. Det d-det er... øh... Finn Laursen her. I har nok set i nyhederne, at d-der der her i Hobro er fundet en lille pige død. Og voldtaget. Men ikke af mig."

Foreningen "Stop Pædofili!" mener de har fundet den skyldige.

"M-men det tror folk altså så nu er alle imod mig. Selv politiet tror ik på mig og journalisterne har omringet mit hus. Men jeg har ik gjort noget. Det var alt sammen en misforståelse m-m-mange år tilbage. Og jeg blev os' frikendt."

Politiet er endnu ikke kommet med et udspil, men det er kun et spørgsmål om tid.

"V-v-vil I ik godt hjælpe mig. Der er ingen andre der vil røre sagen med en ildtang. I skal nok blive godt betalt. Mit nummer er 51722646. På forhånd tak."

I lille retfærdige Danmark er man gerne skyldig indtil det modsatte er bevist.

Forfatter: René Toft

System: Regelløst Fusion

Genre: Investigation og karakterspil.
Dette er IKKE råk'n rål!

[Historie]

..Stormen raser stadig med uformindsket styrke, da du endelig finder den lille jordhule under det væltede træ, hvor pigen har gemt sig for uvejret. Hun er krøbet i ly i den fjerneste krog med en gammel slidt dukke i favnen. Hun ser op på dig med store øjne, pludselig fyldt af et håb så stærkt som kun børn kan have det. *Er du en engel?* spørger hun; Du smiler forstående og ryster på hovedet; *Nej, vi er ikke engle,* svarer du; *Men kom, jeg ved hvor din mor er, og hun savner dig frygteligt meget.* Pigen ser væk, brødebetyngt. *Er hun ikke vred på mig, fordi jeg løb væk?* spørger hun forsigtigt, stadig ikke sikker på sin redning. Du ler stille, rørt af hendes uskyld, men tager dig i det og tager i stedet hendes hånd; *Nej selvfølgelig er hun ikke vred på dig. Hun har ledt og ledt; og været meget bange for hvor du kunne være henne. Men kom, så skal vi nok følge dig hjem...*

...En anden dag, et andet sted...

I står ved afspærringen på landevejen i det skarpe morgenlys under en skyfri himmel. Halvvejs over sletten strækker raketten og affyringsrampen sig op mod himlen. Han stiger ud af bilen, tydeligt irriteret over endnu en afbrydelse i hans dag. Hans morgen har været en lang serie af afbrydelser, tilsyneladende uden sammenhæng, men hele tiden har de forsinket ham, sådan at han nu er flere timer forsinket. Han er en stolt mand, tydeligt sikker på sig selv, kortklippet og i skjorteærmer. Selv hans briller, hans eneste svaghed, bærer han som en selvfølgelig forlængelse af sig selv. Han er en selvsikker mand, fuldstændig herre oversituationen. Men hans indre ro fordamper på et øjeblik, da han ser den sorte røgsky, der pludselig udvikler sig fra toppen af raketten, på den anden side af indhegningen. Han synker ned i knæ, mens han vantro stirrer på det slanke hvide tårn, der snart er indhyllt i en tyk sort sky. Med jeres opgave løst, er der ingen grund til at I er her længere. Da du ser tilbage, sidder han stadig sammensunken på vejen med ansigtet skjult i hænderne.

...En anden dag, et andet sted...

I har set så meget; været så mange steder og berørt så mange liv, at det hele flyder sammen for dig. Så mange forskellige indtryk, så mange små verdener, hver især i et lille univers i sin egen ret, som I har bevæget jer i. Men der er heldigvis altid jeres eget faste holdpunkt: Pensionatet.

Forfatter: Morten Lund

Genre: En opdagelsesrejse

System: Systemløst

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER

TORS DAG AFTEN OG LØRDAG DAG



9000 BETON

"Du går kold når, du kommer til Aalborg"

- Johnny Hefty

LUK OP, DET ER POLITIET! Ordene rungede hult gennem den låste dør 2 sekunder før, den blev smadret af kampberedte politifolk.

GØR DET SÅ! Han sank en ekstra gang, tog pistolen til tindingen og trykkede på aftrækkeren.

HOP FOR HELVEDE! DE KOMMER! Der er jo fucking 30 meter ned, var hans sidste tanke, inden han hoppede.

BOOOOOOOM! Benzinstationen eksploderede i et kæmpe brag, mens trykbølgen sendte deres bil yderligere 20 meter hen af vejen.

Øhh, hvorfor er løveburet åbent? Det er kraftedderme løgn...

Har du nogensinde stået i midten af Aalborg, mens både politiet og hele underverdenen helst så dig død? Har du nogensinde følt dig som Kim Bodnia i slutningen af Pusher?

9000Beton præsenterer et nyt projekt; 8 forfattere, 5 spillere, 7 scener og benhård råk'n rål hvert eneste øjeblik. Hver forfatter har bidraget med sin del, som i en klassisk foldehistorie, hvor man kun læser den sidste linje fra forrige forfatter. Det bliver måske ikke alting, der kommer til at give fuldstændig mening, men action bliver der nok af. Ligesom en rigtig Aalborg-film. Man danser fandme ikke fandango i 9000.

Aldrig har en byrundfart været så fucked up!

Forfatter: 9000 Beton

Genre: Råk'n rål

System: Systemløst

Krigen mellem Sol og Måne

Jeg er mig selv. Jeg er som alle andre. Men jeg er mig selv.

Det er, når jeg vågner om morgenen, at jeg føler mig bedst tilpas. Denne morgen står jeg op samtidig med solen, og jeg går ud i min have og stiller mig med øjnene vendt mod solopgangen. Jeg mærker solen på mit ansigt, og jeg mærker duggen på min ryg. Lukker øjnene. Det er en ny dag. En ny dag som jeg har oplevet mange gange før. Millioner af gange før.

Jeg står stille i en time før jeg går ind i mit hus for at indtage min morgenmad. Mens jeg indtager mad og serum, betragter jeg de ting, som udgør min historie. Mine øjne bevæger sig rundt i stjerne. Det er tusinder af objekter. Jeg kigger på det sværd, det tog mig to hundrede år at smede. Jeg kigger på hologrammerne af de maskiner, jeg har besøgt sole med. Jeg kigger på min bolig, som jeg helt alene har bygget. Mine øjne stopper i dag ved æbletræet, som vokser i haven.

Jeg færdiggør mit måltid og tillader informationerne at finde mig. De kommer strømmende ind i mit hoved som et kor af stemmer. Jeg bliver mindet om mødet på universitetet i dag. Jeg glæder mig til det. Så skal jeg se mine venner. De skal indvie i mine tanker og jeg i deres. Måske skal vi slutte mødet med at sætte maskinerne i gang med at udbygge rumvejen mellem to planeter mere. Rumvej eller ej, så ser jeg frem til denne dag.

Solsejl breder ud. Energi koncentrerer. Stråler bryder gennem atmosfæren. Oceaner begynder at koge.

"Krigen mellem Sol og Måne" er et episk science fiction drama for fire spillere. Det kræver spillere, der har lyst til at fortælle og på den måde være med til at gøre en fjern fremtid levende.

Forfatter: Jonas Arboe Harild

System: Systemløst

Genre: Drama

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
TORSDAG AFTEN OG LØRDAG DAG



Evigskoven

- En historie om heltemod, venskab, og en magisk verden

Sukkertrollden Bubu styrkede igennem Evigskoven så hurtigt de tykke ben kunne bære hende. Det ene øjeblik havde hun stået vrælende under et træ, hvor drillenissen Glee sad med benene dinglende ud over den tykkeste gren og hendes slikkepind på sin fiskekrog, og i næste nu pilede de begge igennem skovbunden. Trolldene, der normalt var sjældne gæster i det fortryllede land, kom hyppigere og hyppigere trampende og prustende igennem Evigskoven, og flere af dens beboere var blevet puttet i sække, for aldrig at vende tilbage.

Ingen i Evigskoven vidste hvor trolldene kom fra, men gamle ærværdige træer og visse udødelige væsener, viskede om Troldehjem på den anden side af menneskenes verden.

Evigskoven er et fortryllet og hemmeligt land, som kun få kender, og endnu færre kender vejen til. På bredden af den plumrede Snaskesø, syd for vætternes mørke rige, og vest for menneskenes verden, der kaldes virkeligheden, breder oldgamle trækroner sig beskyttende over småfolk, feer og andre væsener som vi voksne slet ikke har navne for.

Nu må en lille gruppe af de mest usandsynlige helte drage fra deres trygge verden, ind i menneskenes rige, for en gang for alle at formene trolldene adgang til Evigskovens lykkelige land.

Et nostalgisk scenarie om barndommens naive magi, hvor fantasien gav plads til uendelige eventyr, og virkeligheden ikke var så virkelig endda...

Genre: Eventyr
System: Basic
Forfatter: Andreas Liberoth

For længe siden i et galakse langt, langt væk...

STAR WARS

Et Spøgelse fra Fortiden

Det er en svær tid for den Galaktiske Republik. Senatet er dybt splittet i spørgsmålet om Republikkens interne sikkerhed.

For at komme denne voksende uro til livs, har Jedirådet, vogterne over fred og retfærdighed i Galaksen, måtte tage affære i flere og flere sager i de ydre liggende systemer. Jedi Ridderne er spredt tyndt og kan ikke beskytte alle.

Under denne voksende konflikt bliver Jedi Master Kelai Garch dræbt midt i senatsbygningen på Coruscant. Fem Jedi'er bliver sat til at opklare sagen inden panikken begynder at sprede sig....

Et Star Wars eventyr med vægt på action

Scenariet foregår kort før begivenhederne i filmen "Episode 1: Den Usynlige Fjende".

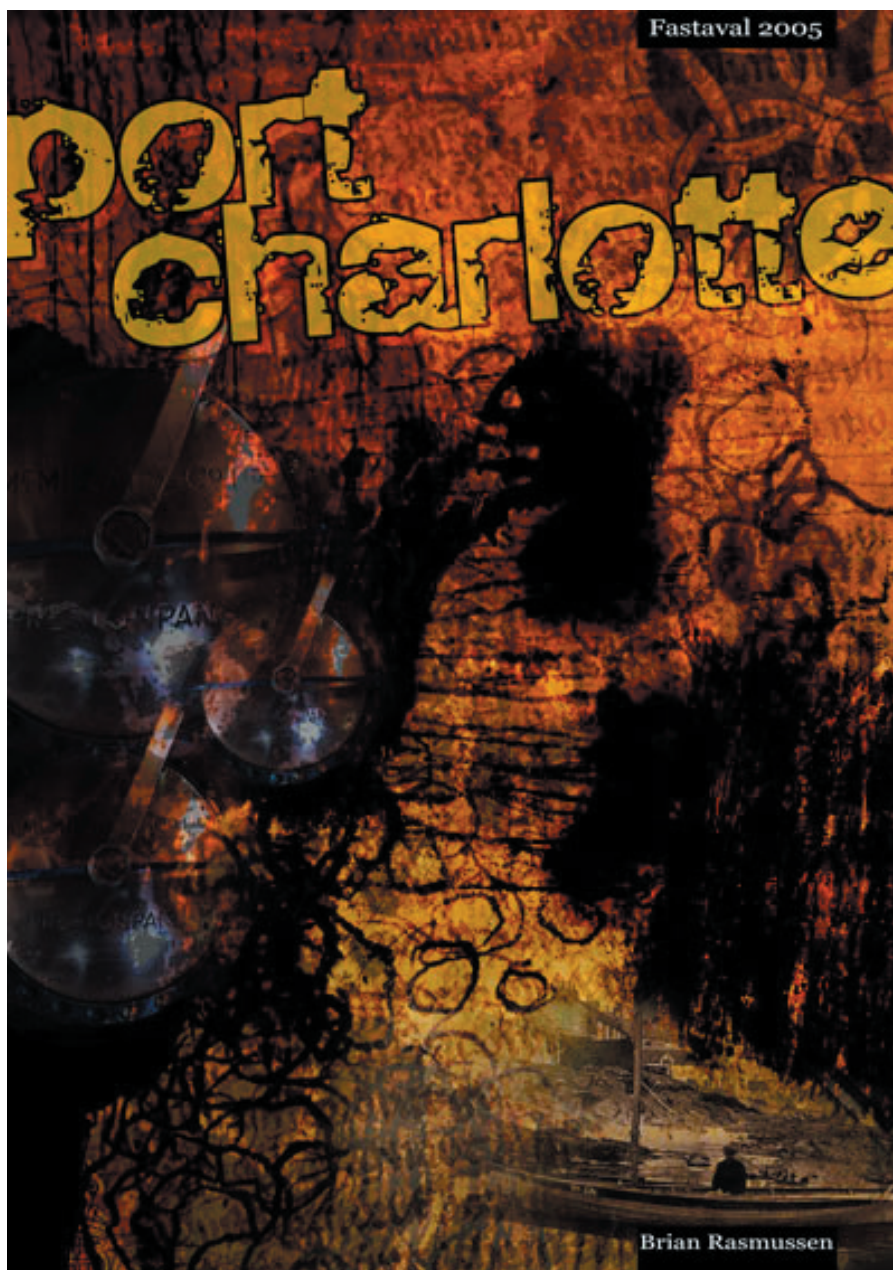
System: 7th Sea
(d10 baseret swashbuckler)
Forfatter: En TRC-produktion



FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FORØMTALER
TORSDAG AFTEN OG LØRDAG DAG



Titel: Port Charlotte
Forfatter: Brian Rasmussen
Antal spillere: 5
Genre: Horror/intrige

Følger man vejen fra Bridgend langs Loch Indaal, kommer man til den lille by Port Charlotte, der engang var kendt som den smukkeste på Islay. I dag er den blot en skygge af sig selv. Gaderne er tomme og mange af huse er forladte, så de fleste rejsende gør end ikke holdt i byen men fortsætter direkte til Portnahaven.

Port Charlotte blev grundlagt i 1828 af Walter Campbell, The Laird of Islay og opkaldt efter hans moder, hvilket efter sigende tog brodden af den ulmende konflikt i familien. Formålet med byen var at huse arbejderne på det lokale destillereri Lochindaal.

Efter hundrede års drift lukkede destilleriet uden varsel i 1929. Der er ingen officiel forklaring på den overraskende lukning og efterfølgende folkeflugt fra byen. Det lokale Islay-museum giver børskrakket på Wall Street skylden, men udspørger man de lokale på øen, får man ofte en anden historie. De mest makabre fortællinger involverer djæveltilbedelse og et lokalt opgør, der endte i et blodbad.

Port Charlotte er en sælsom historie for fem spillere, om hvad der virkelig skete i den lille skotske by. Scenariet henvender sig til spillere, der sætter mere pris på engageret rollespil end på investigation.

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
TORSDAG AFTEN OG LØRDAG DAG



Free The People

*What does it profit him
The right to be born
If he suffers the loss of liberty?*

Hvad er livet uden frihed? Frihed til at leve sit liv i fred. Frihed til at skabe sin egen skæbne. Frihed til at bestemme over sig selv. For det irske folk var frihed i mange år en uopnåelig størrelse, en drøm om noget der kunne have været.

*Laws were made for people
And the law can never scorn
The right of a man to be free*

Men frihed er mange ting. For hvad er det frihed fra? Er det frihed fra århundreders besættelse af en nærliggende stormagt? Er det frihed fra hungersnød, kummerlige kår og elendige arbejdsforhold? Frihed er ikke et entydigt begreb, og ikke alle slags undertrykkelse kan bekæmpes med geværer og bomber.

*We are the people
And we shall overcome*

Men kæmpe det kan man. Det skal man. Og disse kampe, dem skal I følge. Kampen mod besættelse. Kampen mod havet. Kampen mod arbejdsløshed. Ikke bare skal I følge dem. I skal kæmpe dem!

*Free the people!
Let them have their say!
Free the people!
Let them see the light of day!*

Phil Coulter & Bill Martin

Free The People er et scenarie der tager udgangspunkt i irske folkesange. Ud fra disse skal spillerne aktivt være med til at skabe en række små historier. Scenariet har ikke nogen fast spilleleder, men til gengæld skal spillerne skiftes til at spillede scenerne, gennem en fortolkning af det musiske forlæg. Det henvender sig primært til rutinerede spillere, der ikke er bange for at tage ansvar for den fælles oplevelse. Scenariet foregår på dansk men kræver naturligvis en vis fortrolighed med det engelske sprog.

Genre: Drama
System: Systemløst
Forfatter: Anders Frost Bertelsen

South Central Dreaming

*"I love Cali like I love woman
Cause every nigga in LA got a little bit
of Thug in him
We might fight with each other, but I
promise you this
We'll burn this bitch down, get us
pissed
To live and die in LA
(Let my angel sing)"
- 2pac "To live and die in l.a.*

Lad os fortælle en anden historie om LA. Denne historie foregår ikke i Bel Air. Den handler ikke om espresso-drikkende skuespillere, der shopper på Rodeo Drive. Den handler ikke om Oscardrømme. Vores historie handler om et helt andet liv: livet i South Central.

92 - Da en jury uden en eneste sort amerikaner frikender Rodneys uniformerede overfaldsmænd koger LA's ghetto over. Samtidig er hiphop-gruppen Abnormal endelig ved at få det gennembrud, som den så længe har kæmpet og ofret så meget for. Men er gruppen samtidig ved at fjerne sig fra gaderne?

Kære mulige spiller.
For at give dig selv, dine medspillere og din spilleleder den bedst mulige oplevelse med dette scenarie, er det vigtigt at du forbereder dig. Gå ind på www.absurth.com/SouthCentralDreaming og brug en halv times tid på at sætte dig ind i livet i South Central. Spillere som ikke har taget sig denne ulejlighed kan ikke regne med at spille scenariet på connen.

Genre: Social realisme/gangsta drama
System: Systemløst
Forfatter: Kristoffer Kjær Jensen

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FORØMTALER
TORS DAG AFTEN OG LØRDAG DAG



superHeroes™

Danmarks mest succesfulde reality-program er gået ind i sit tredje år, hvor Superheroes™ fortsætter kampen mod kriminalitet i forsvar for den menige dansker. Vi følger heltene i arrestationer og redningsaktioner, går tæt på personerne bag maskerne og sætter spot på baggrunden for de enkelte sager. Både jubelscener og menneskelige tragedier er hverdag for en Superhero™.

Efter Utopias tragiske død starter 2012 med et nyt ansigt i gruppen. Under kodenavnet Hotshot brænder Maria Almeda for at tage kampen op mod de uretfærdigheder, hun kender alt for godt fra sin opvækst i Ishøj. Med sit kendskab til de hårde miljøer er hun et perfekt supplement til Nørrebro-drengen Dervish. Programmets tredje sæson byder naturligvis også på gensyn med gruppelederen Mr. Right, den mystiske Omega og publikumsfavoritten Felicia.

Superheroes™ er almindelige mennesker som alle os andre. De har bare vundet superkræfter, som gør dem i stand til at udføre heltegerninger. Oplev deres bedrifter hver mandag kl. 20 på TV6.

Afsnit 21 af 24 - mandag den 12. november 2012 kl. 20.00 på TV6

Fare i Forum!

Se, hvad der virkelig skete under torsdagens krisesituation i Forum, hvor en terrorist havde sigtet indstillet på en af Danmarks førende forskere! Omega og Felicia må trække på alle deres evner for at bremse hans vanvittige plan. Mens Dervish og Hotshot kaster sig ud i efterforskningen, bliver der tid til en snak om selvpofrelse med Mr. Right. Når Superheroes™ igen samles, deler Mr. Right et par intense øjeblikke med Felicia, men der venter også gruppen en overraskelse.

Stem og vind et VIP-besøg hos Superheroes™
Husk at stemme på Årets Superhero™ på www.superheroes.dk.
Når du afgiver din stemme, deltager du i konkurrencen om et VIP-besøg i Superheroes™ Hovedkvarteret, en Xbox4, superspillet Superheroes™ Challenge og mange andre fantastiske præmier.

Genre: Superhelte noir
System: D20 / Mutants & Masterminds
Forfattere: Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant

Memento Mori

Plejehjemmet Magnolia Retirement Center, Paradise Valley, Arizona

Liget af en 90-årig beboer, som ingen har besøgt i tyve år, bæres ud i den ventende ambulance.

Indenfor i opholdsstuen sidder de øvrige beboere blandt tobakslugtende, gustne møbler. De brune gardiner lukker solen ude, og den umoderne og halvdefekte transistorradio giver ingen lyd fra sig. Alle er stille. Ingen vil sige det, som alle ved, og som dagen allerede har understreget: Når man først er havnet på plejehjemmet, går det ned ad bakke. Sanserne svækkes. Plejerner bliver nødt til at hjælpe med medicinen. Man husker ikke så godt, og drømme og virkelighed smelter sammen. Til sidst er døden uundgåelig.

Hvor blev de sidste mange år af? Hvorfor kommer familien aldrig og besøger? Hvorfor... vent... nej... familien? De sidste mange år? Nu vender det hele tilbage, og alt bliver klart. Også hvorfor vi skal dø i morgen.

Memento Mori: Husk, at du skal dø. Udsagnet er blevet brugt i de sidste tusinde år. Kunstnere har anvendt det som et oplæg til at man bør leve i nuet og nyde livet, mens man har det. I det antikke Rom blev frasen brugt af tjenere til generaler for at minde dem om, at de måske var sejrsherrer i dag, men i morgen var atter en dag, og hovmod står for fald. I alle tilfælde er det en påmindelse om menneskets dødelighed.

System: Systemløst

Genre: Twilight Zone (Drama, Thriller)

Forfatter: En TRC-produktion



FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FORØMTALER
FRØDAG DAG OG LØRDAG AFTEN



Slackers - En SitCom

- Produceret af Absurth

En Slacker er typisk i starten af tyverne og bosiddende i København. Nogle går på universitetet, andre holder sabbatår, hvor de tager på højskole eller rejser til Nepal og Guatemala. Andre igen arbejder mærkelige steder for at optjene points til kvote to, eller for at holde sig i live inden de kommer ind på Filmskolen eller får det forjættede opkald fra Zentropa.

En ting har de dog alle sammen til fælles: de har brug for at tage sig sammen.

Det er ikke fordi en Slacker ikke laver noget. Langt fra. De har bare en tendens til at gøre tingene halvhjertet, at lade en bagdør stå på klem i angst for at binde og forpligte sig. Derfor løber deres planer så tit ud i sandet. Men de fleste er ligeglade, for en ægte Slacker vil hellere sidde på cafe og snakke om sine store planer, end arbejde hårdt for at få dem ført ud i livet.

Slackers søger at skabe den samme form for komik som ses i, typisk amerikanske, situations komedier, som fx Frasier, Seinfeld eller Venner. Det handler om pinlige optrin, overraskende hændelser og hurtige replikker.

Men det handler også om at skabe en ny og interessant måde at spille komediescenarier på. En måde, der gør op med den forstokkede opfattelse af at komedier skal være fjollede og useriøse for at være sjove. En måde, der gør scenariet sjovt, uden at spillerne skal være stand-up komikere.

Scenariet henvender sig derfor til spillere, der har mod på at prøve en komedie, der vil være andet og mere end tegneseriefigurer og falden-på-halen komik.

Drømme om at lave noget med mennesker eller medier er en fordel.

Forfatter: Klaus Meier Olsen

Genre: SitCom

System: Der vil være en letforståelig spilmekanik, der forklares på stedet.

Det Halve Kongerige

Engang, for så længe siden, at selv de aller ældste ikke længere husker det, var der et kongerige. Det var et prægtigt kongerige – for det var dengang, hvor verden var fyldt med vidundere. Men engang var verden, mere end den er i dag, og dengang nærmede en konge sig døden – måske skulle han blive den sidste konge af det gamle kongerige.

Min søn, i morgen drager vi bort fra slottet med dets tusinde prægtige tårne. Når solen står op vender vi os mod dens stråler og lader dens pragt lede vores vandring op i bjergene - som min fader gjorde før mig, og som du en dag vil gøre, når du mærker at kronen bliver for tung for dit gamle hoved. Ja min søn, vi vandrer op i bjergene, og når du vender tilbage i solomkranset silhuet, vil gaderne genlyde af borgernes jubel over deres nye konge. Men jeg er træt og må hvile mig før rejsen...

En dronning, en hofnar og en vismand rejser af sted sammen med tronarvingen for at sende kongen ud på den sidste rejse og for i fællesskab at udforske historien om den halvdel af kongeriget, der hidtil har været skjult. Om løgne og sandheder, skæbne og forræderi. For når fem så forskellige væsner rejser sammen, vil der altid være mindst fem sider af deres historie. Kom – tag med os på den sidste sande eventyr-rejse!

Et eventyr på 5-6 timer for 5 spillere og 1 spilleder. !

Skrevet af Tobias D. Bindslet

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
FRIDAG DAG OG LØRDAG AFTEN



England, Salisbury, Nine Candles Inn, nutid:

"Jamen ... jeg elsker mit liv som det er. Jeg er rig på alt", siger han.
"Du er bange for forandring", siger hun.
"Hold lige op med det der ligegyldige pseudo-snak. Jeg er bange for det, vi så i nat", siger han, men kan ikke lyde vred.
"Hvad så du?", spørger hun.
"Det ved jeg ikke", svarer han.
"Du så en dør", siger hun.
"Nej, nu stopper du lige med det new-age pis", siger han og lyder vred.
"Vi så en dør, men vi gik ikke ind af den", siger hun lavt.
"Nej, det er da rimelig indlysende hvorfor", siger han.
"Vi åbner den i nat", siger hun og tømmer sin øl.
"Jeg ved ikke. Jeg skal på arbejde i morgen. Vi kan ikke blive ved.", siger han uden modstand.
"I nat!", siger hun.

Fem gamle venner finder sporene af et forsvundet hemmeligt selskab. I deres søgen efter svar, åbner de døre. Døre som hurtigt lukker sig bag dem og forhindrer tilbagetog. De træder i det tabte selskabs fodspor og fortaber sig i en ubeskrivelig verden af forfærdelige hemmeligheder.

Forfatter: Lars Andresen

Genre: Drama, horror

System: Basic

Tidshorison: 5-6 timer

Karaktertyper: Voksne karakterer og generelt voksent indhold

A day in the life

Det hele starter med et biluheld. Tidligt om morgenen i den værste myldretid. En mand i jakke og slips - måske fra the house of lords.

"I read the news today oh, boy", synger John Lennon sarkastisk, mens balancen forrykkes. Nogen når på arbejde, andre gør ikke. Uheldet er startskuddet, og snart er hverdagen en kedel af fragmentariske møder.

Fra morgen til aften. En ganske almindelig dag og alligevel så bestemt ikke. Tolv menneskeskæbner hvirvles sammen i storbyens smeltedigel. Drømme, forhåbninger og egoistiske tanker blendes til ukendelighed af tilfældets logik. Flygtige samtaler og valg, der vil påvirke det følgende øjeblik.

"Carpe diem", råber slipsemanden, et sekund før hans køretøj hamrer ind i ulykkens katastrofale helvede. Et øjeblik uopmærksomhed, mens mobilen ringer op til elskerinden i den anden ende. "He didn't notice that the lights had changed", klinger Lennon videre.

Dagen er i gang.

Tolv spilpersoners jagt efter lykken og kærligheden. Fire spillere. Tilfældets optik? Skæbnens planlægning? Er mødet flygtigt? Eller er der en sammenhæng? Magnolia, Short Cuts og Beatles i skøn forening.

Forfatter: Mikkel Bækgaard

Genre: Ensembledrama, skæbnespil.

System: Systemløst

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FORØMTALER
FRØDAG DAG OG LØRDAG AFTEN



Hvide Striber

"Følg den hvide streg mr. Smith", jeg kiggede ned, og midt i gangen løb en hvid streg. Jeg kiggede op på den gamle mand foran mig. Han så så lille ud i piccolioniformen. Jeg koncentrerede mig om strengen. Hvorfra kendte han mit navn? Alle kender vel en mr. Smith. Hvis bare jeg vidste hvad jeg lavede her, eller hvordan jeg i det hele taget var kommet hertil, ville det ikke være så anstrengende at koncentrere sig om den hvide streg. Men hvis den hvide streg fører derhen hvor det er meningen at jeg skal være, må den jo også føre derhen hvor det ikke er meningen at jeg skal være... ? Jeg kiggede op. Der stod en mand i en

lang, sort slåbrok. Han røg på en cigar og bar en høj, sort hat. "Hvad laver jeg her?" spurgte jeg. "Det havde jeg håbet på at du kunne fortælle mig" svarede han, så misfornøjet ud og gik. Jeg turde ikke følge efter... der var ingen hvid streg...

Hvide Striber er en horrordrama om 5 mennesker der er faret vild, et sted de ikke engang ved hvordan de er kommet til.

Forfatter: Martin Svendsen,

System: Storyteller,

Genre: Horror

Note: Spillederne skal have adgang til en bærbar computer under afviklingen af scenariet.

Shima no narawashi

Båden bæres frem af en let brise på tværs af de høje dønninger. Lidt længere bort, og der ville være dødsstraf for at vende tilbage til Kyushu.

Shinjin står op ad masten og lader bådsmanden om sin dont. Tankerne er allerede på Shinjushima. Forhåbentlig er opgaven simpel, for hvis ikke der begynder at komme indtægter fra øen snart igen, vil fallitten være uafvendelig, og Shinjin og hans fader må lægge sværdene.

Der er ingen andre til at løse opgaven. Shinjins bedagede far er i Edo sammen med den del af daimyosens familie, der er gidsler hos Shogun Iyemitsu. Der er ingen penge til at betale lejesvende.

Han klapper de to sværd, stryger hånden over den stramme frisure og spejder ind mod den genstridige ø.

Vi er i det femtende år af den tredje Tokugawa shoguns regeringstid.

Historien finder sted på den fjerneste sydlige ø i det japanske ørige. Landbruget vander sig under de mange munde der skal mættes og fiskeriet er amputeret på grund af shogunatets dekretter imod langfart til søs. Det er en tid, hvor alle har svært ved at få pengene til at slå til og staten er dybt paranoid over truslen fra europæerne.

Shima no narawashi spilles systemløst og uden spilledele. Spillerne læser hvert sit oplæg inden historien begynder og korte tekster mellem scenerne. Til sammen tager de så ansvaret for historiens udvikling.

Shima no narawashi er ikke en klassisk samuraihistorie. Der er mange almindelige mennesker med, og det handler lige så meget om dem som om samuraien. Til inspiration om almindeligt folkeliv kan man se på to så forskellige film som Narayama og Zatoichi.

Genre: Fortælling

System: Systemløst

Forfatter: Malik Hyltoft

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
FRIDAG DAG OG LØRDAG AFTEN



Konstruktion / Exit

Når man kommer sejlene til New York, er noget af det første man ser Frihedsgudinden. Når man tænder for sit TV, er noget af det første man fyldes med manipulation. Når man stiller sig selv spørgsmål, er noget af det sidste man får et svar.

Konstruktion / Exit er et eksperiment lavet over perioden d.1/12 til 1/2 2004-2005. En kaotisk rodeskuffe med minder, historier, intensive sekvenser, og situationer fra hverdagen og et andet univers. Et rollespil med samme tema, samme baggrund, men mange forskellige løsede og facetter.

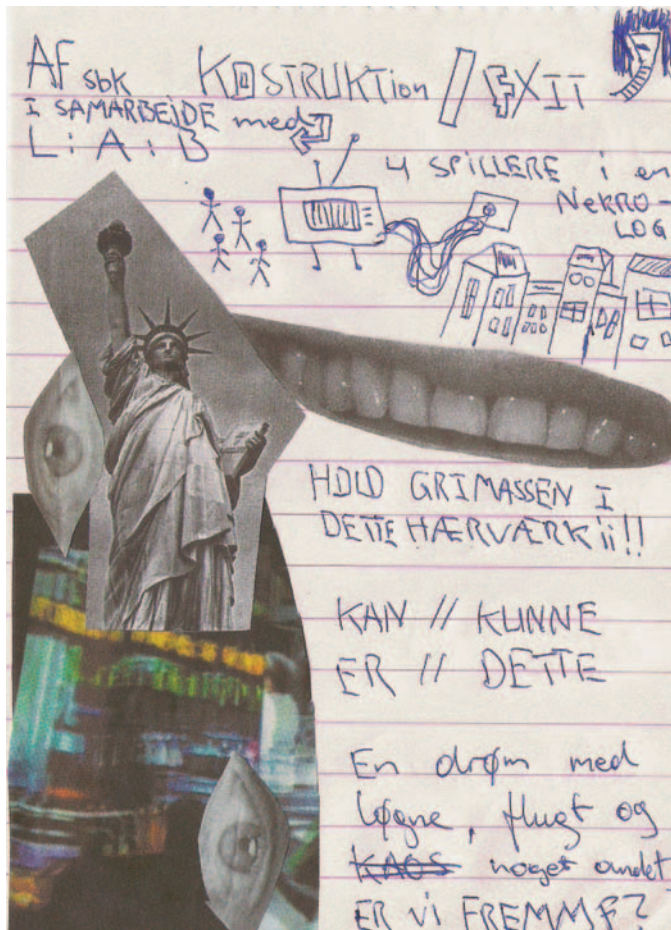
"De udsatte egne som Voldborg altid snakker om. De udsatte egne det er mig!"

- Per Højholt

Genre: Eksperiment

System: Systemløst

Forfatter: Sigurd Buch Kristensen i samarbejde med Laboratoriet



Unik

af Klaus Meier Olsen

Kærlighed.

Ikke andet end en feberdrøm.

Vi rækker ud efter den.

Griber. Holder. Knuser. Taber.

Vågner på ny og glemmer.

Men natten vender evigt tilbage.

Og intet kan holde dansen borte.

Profeten.

Slørede øjne der stirrer mod fremtiden.

Ænser ikke dansen foran sig.

Bæstet.

Kaster sig hovedkulds ind i dansens midte.

Søger at glemme sig selv og finde den anden.

Asketen.

Vender hånligt ryggen til dansen.

Men ønsker at mærke en hånd på sin skulder.

Jægeren.

Mestrer hvert eneste trin.

De keder ham til døde, men alligevel danser han.

Unik.

Et drama om kærlighed.

En bittersød fortælling om Arketyperne, der talløse gange har danset gentagelsens spiral, for blot at vende tilbage til udgangspunktet igen.

Og om den mikroskopiske forskel, der gør hver dans unik.

Genre: Drama

Spillere: 4

System: Der vil være ultra letforståelig spillemekanik, der forklares på stedet.

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
FRIDAG DAG OG LØRDAG AFTEN



Hedengang

Hedengang er ikke ét scenarie - men to. Det er to forskellige fortællinger med samme udgangspunkt, men spillerne vælger og former selv fortællingen gennem deres valg. Derfor har scenariet også to foromtaler.

Som spiller skal du ikke melde dig specielt til et af scenarierne, da der er en fælles briefing med en efterfølgende holddeling, hvor spillerne bliver delt op efter deres interesse.

Dungeon:

Ridder Jernfred er den første til at træde igennem hullet i væggen. Den skjulte del af kælderens ligger hen i mørke og en stank af indelukket ondskab stiger frem fra dybet. Bag ham lyder en besværgelse fra den navnløse kvinde i den sorte kutte, og det svage blå lys begynder at strømme ud fra hans trukket sværd.

Spindelvæv hænger i støvfylde klumper ned fra loftet, mens rotterne flygter fra lyset. Løvendåd prøver med sin skarpe blå øjne at se længere ind i mørket, mens han ser frem til en ny heltedåd, der vil tvinge kongen til at anerkende ham som prins.

I baggrunden står Væbner Godmod og Svale Skarnsdatter, med et indforstået blik ryster de på hovedet af de andres overmod. De ville begge så afgjort foretrække en mindre farlig vej - men som så mange gange før, vil de følge de andre ned i mørket. For sådan er det at være bundet sammen af fællesskab og heltedåd. De er fem helte. Sammen har de en gang tidligere besejret Grevens ondskab og nu er tiden inde til at trænge ned i dybet og slå ondskabens hjerte ihjel.

Drama:

Grevens borg er kold og udenfor falder sneen og dækker alle spor under sig. Spøgelsernes jamren blander sig med vindens susen og ilden fra kaminen kan ikke fortrænge den kulde, der har lagt sig om deres sjæle. De står alle fem omkring bordet i den gamle riddersal.

Skældsord, trusler og falsk smiger fyger hen over bordets væltede vinglas. Engang var de bundet sammen af fællesskab og heltedåd. Nu er de splittet af deres drømme.

Ridder Jernfred holder hånden på sit sværd, han kæmper med at holde sit raseri under kontrol. Den navnløse kvinde bider sig i tungen, for at holde den dødbringende besværgelse tilbage bag de sammenklemte læber. Hun ser med foragt på Løvendåd, der atter har vovet at betvivle hendes ære og ret til at bære sværd.

Væbner Godmod ser med blanke øjne på de andre, mens stemmen i hovedet forfører ham. Hans hænder ryster - ikke af frygt eller kulden, men af sort trolddom, der tørster efter at blive sluppet løs.

Svale Skarnsdatter skjuler sin vrede bedst. Hendes før så varme smil er blevet koldt, og hendes blik er blevet hårdt. Hvor hun før kunne holde mørket ude ved at omgive sig med venner, er hendes drømme brast og hendes sind uden lys.

Grevens forbandelse har ramt dem. Engang var de helte. Måske kan de blive det igen? Men først skal de overvinde den ondskab, der er trængt ind i deres hjerter.

Dengang: (fælles for begge foromtaler):

Den Onde Greve ville gifte sig med Prinsessen og overtage kongeriget, men Heltene kom på tværs af hans planer. Undervejs dræbte de Greven og befriede Prinsessen. De blev hyldet ved Kongens hof og blev belønnet med Grevens slot i det fjerne Østermark. De kommer til slottet beruset af deres hædresdåd, men bliver snart klar over at drømmene om rigdom, kærlighed og fællesskab ikke står mål med virkeligheden.

System: FASION (Fusion-Trolddom)

Genre: Dungeon/Fantasy Drama/Fantasy

Forfatter: En TRC-produktion



FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
SØNDAG



Byt opp mig!

Et symbiotisk drama om det svensk-danske reality show "Byt opp mig"; før, under og efter – spillet samtidigt. Alle har vi jo set de der fandens par som tager til Temptation Island og undret os: Hvad i helvede det er, der får et menneske at melde sig til noget sådant. Nu tager vi fat i det, eller måske mere præcist i hvilke fordomme vi egentlig har om sådanne mennesker.

Scenernes placering i tiden er flydende. Hvis vi bestemmer, at scenen, hvor Lars og Mette snaver udspillede sig før en tidligere scene, får den tidligere scene en ny mening. Inden vi tager vigtige beslutninger spiller vi "what ifs" – og finder frem til mulige konsekvenser af vores beslutninger. Målet er at skabe en fortælling som holder vand.

Spillederne er programværter, men spillerne er producenter. Producentrollen roterer og dermed også den absolutte magt over, hvad som endelig kommer på TV-skærmen. Vi spiller en gammel scene klippet på en ny måde. Reklamepauser. Bag kameraet. Demografi. Seerstatistik. Fiskeformede skilte og hemmeligt sex.

- * Hvad er bedst ved jeres forhold?
- * Har I kælenavne for hinanden?
- * Kan I tale om alt?
- * Kat eller hund?

Overlever jeres forhold "Byt opp mig!?" Kan I tale til hinanden bagefter?

Alle ved hvordan man spiller rollespil. Alle ved hvad et reality show er. Rollerne er ikke 30 sider lange eller på svensk. Rigtige par kommer først i køen. Nu kører vi!

Genre: Semi-realistisk, fordomsfuld, symbiotisk drama
Antal spillere: 8-12
Antal spilledere: 2
System: Systemløst
Forfatter: Tobias Wrigstad, Thorbiörn Fritzon og Olle Jonsson

Madame Macbeth

Paris 1891, en mandag eftermiddag i maj, Le Théâtre des Innocents.

1. Direktør: "Hvornår mødes vi tre igen? I klubben, i Cabareten eller måske i Rue St. Denis?"

2. Direktør: "Først når tumulten er overstået her; når den sidste rolle er besat."

3. Direktør: "Det vil den blive inden ugens udgang."

1. Direktør: "Men hvor skal vi så mødes? Til optagelsesprøven?"

2. Direktør: "Her i teatret."

3. Direktør: "Her finder vi skuespillerinden, som skal spille Lady Macbeth."

1. Direktør: "En smuk kvinde som også er grim..."

2. Direktør: "- Til en grim rolle, men smuk på sin vis..."

Alle: "Den slags kvinder findes overalt i Paris!"

(Exeunt)

Genre: Drama
System: Systemløst
Forfatter: Henrik Vagner

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ROLLESPIL - FOROMTALER
SØNDAG



...og tre fod beton

Otte millioner pund i guldbarrer. En flok hooligans, 4 indiske skuespillere, en herre fra Sydamerika, tre walisere og to lokale småsvindlere. Alle sammen på jagt efter det naziguld der efter sigende skulle være gemt under en pub i London. Det eneste der står mellem dem og guldet er en bidsk bartender og tre fod beton.

Her er den så. Opfølgeren til sidste års publikumssucces Deterministisk Fiktion. Endnu et filmisk actionscenarie, denne gang med inspiration fra Guy Ritchie, manden bag bl.a. Snatch og Lock, Stock and Two Smoking Barrels. En ting er sikker: der kommer til at være masser af vold, afstumpede englændere og bipersonsrollespil.

Genre: Action

System: Systemløst

Forfatter: Anders Frost Bertelsen og Kristoffer Kjær Jensen

Skyggernes spil

Mørket har sænket sig. Landskabet virker fladt i fuldmånens lys. Skoven ligger stille og dunkel hen. Ubemærket træder en utydelig skikkelse ud af skovens mørke og bevæger sig hen af grusvejen til den lille gård for enden af vejen. Ikke en lyd høres. Lyset strømmer ud af vinduerne i en lille tilbygning. Skikkelsen søger derhen, hunden giver hals, men tier så. Skikkelsen træder hen til vinduet og ser ind. Det der foregår derinde ligner et stumt skuespil.

Ilden buldrer lystigt i brændeovnen. Seks unge mennesker sidder i en slidt, men hyggelig sofagrube, på bordet står tekrus og stearinlys sammen med regelbøger og terninger...

Seks rollespillere, tre piger og tre drenge. Hvor godt kender de egentligt hinanden? Og sig selv? Hvilken rolle skal de spille i nat?

Genre: Drama

System: Systemløst

Forfatter: Maiken "Malle" Nielsen og Maria Bergmann



FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

LIVE - FORØMTALER



Navn: L

Type: Live

Genre: Realistisk nutid og kan godt være en smule grænseoverskridende

System: Systemløst

Tid: 3 afviklinger i dagsblokken torsdag, fredag og lørdag

Antal deltagere: 10

Pris: 30 kr.

Aldersbegrænsning: 18 år

Forfatter og arrangør: Bjørn Porup Thomasen

L

Jeg har valgt ikke at lave en intro til mit lille live her, men i stedet for valgt at give jer, der er interesserede, en lille forsmag på hvad det er, dette live kommer til at dreje sig om.

Jeg vil fra starten lige nævne, at livet er for de "livere" der gerne vil prøve et lidt anderledes live end de før har prøvet, for de personer som måske er kørt lidt surt i alle de ens scenarier eller andre lives, og som gerne vil prøve noget andet til en forskel – henvendelsen til dette live er altså den ældre del af publikum.

Vi springer lige ud i det – livet kommer i sin enkelthed til at dreje sig om 'det at være blind'.

Det betyder ikke at I skal være blinde for at deltage, men blot, at når I begynder selve livet vil jeres øjne for resten af seancen være tildækkede.

Jeg vil på forhånd gerne sige et par ting, som

kommer til at være gældende for dette live og til dig der måske har dette live i tankerne, er det vigtigt at du hører godt efter nu.

Der vil ikke være nogen overraskelser, der vil ikke være nogen spændende elementer eller for den sags skyld nogen forskrækkelser eller overraskelser af nogen grad. Meningen med livet er ikke at give jer et fedt live, men at give jer en fed oplevelse. Det handler ikke om at vinde noget eller prøve at være bedre end de andre, det handler i sin enkelthed om at få en fed oplevelse.

Og primært vil du komme til at danne dit eget spil eller spille op af andre, der er ikke en fastsat plotlinje eller noget i den stil, det er alt sammen noget vi sammen finder ud af, når livet begynder.

Så, hvis du er den person der går efter spænding, et fedt plot eller rulle masser af terninger, så bliver du skuffet over dette live og jeg vil råde dig til at spille nogle af de andre spændende lives eller scenarier her på Fastaval og lade være med at sætte dit navn på det her live. Det handler ikke om at sortere nogen fra, men i stedet at få de rigtige spillere med på dette live.

Ellers er der ikke så meget andet at fortælle, andet end at der ikke er et kostumekrav, grundet... at I jo som sagt er blinde.

En sidste ting. Livet står til at koste 30 kr. Det er fordi I vil få muligheden for at spise en lille smule undervejs, og ja, det er bare en smule kage og lidt andet godt, ikke noget at være bange for.



FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

LIVS - FOROMTALER



Jeg kan egentlig ikke huske, hvordan han er. Men det betyder ikke noget, for hans maske fortæller mig alt, jeg behøver at vide.

Et sært glimt i hans øjne bag masken. Det kunne være hvad som helst. Alle er usikre, men det er også en spændt tid. For i aften blottes vi vores ansigt. Ingen er sikre på, hvad det vil ende med. Måske må jeg tage en maske, jeg ikke kan lide. Er der brug for det, må jeg løfte opgaven. Det er hemmeligheden bag vores strålende samfund.

Nye øjne, samme ansvar.

Persona er et scenarie om troen på det ideelle samfund og om menneskers identitet. Der vil være en fyldig ramme og en fremadrettet historie med fokus på diskussion og intrige. Kostumekravene er små, da de vigtigste rekvisitter vil blive udleveret.

Navn: Persona

Tid: To afviklinger hhv. torsdag aften og fredag dag, 6-8 timer.

Antal deltagere: 20

Pris: 50 kr.

Forfattere og arrangører: Maya Krone og Ryan Rohde Hansen

Navn: Skygger over Skandinavien

Type: Helcon

Genre: Sci-Fi Fantasy

Sammenlignelige settings: Shadowrun

Aldersgruppe: Generelt alle

Pris: 20 kr. der betales på stedet

Note: Vil du være repræsentant for et firma, skal du på forhånd maile til Regin Thybo Lyngsø på Baka@vip.cybercity.dk eller senest melde dig på Dag 0.

Skygger over Skandinavien

Til rette vedkommende i deres korpotation

Det er med stor ære at det Skandinaviske Fællesråd hermed indbyder dem eller en eventuel stedfortræder, samt nødvendigt personale, til at deltage i vores kongres. Kongressen skal opklare om det er i Skandinavien's interesser at åbne deres grænser for internationale korporationer.

Som de nok ved er det siden den Ny Istid kun tilladt 6 firmaer at undsige sig kontrollen fra de statsejede firmaer i Skandinavien, men da vi nu i ca. 50 år har haft et godt og stabilt miljø, har vi nu den mulighed for at forbedre levestandarden for vores indbyggere, som vi regner med at deres, samt andre firmaer, vil kunne give vores land.

Selve kongressen vil finde sted fra den 23. – 27. marts. De gøres opmærksom på at det er kort efter den årlige tilgang til omverdenen, så i starten kan der være problemer med leverancer af varer.

Med venlig hilsen

SFR Pres. Henrik Hansen

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

LIVS - FOROMTALER



Navn: Omringet

System: Blodets Con (minimalistiske MET-inspirerede con-regler)

Tid: Fredag aften

Antal deltagere: 25 - 47

Pris: 50 kr.

Forfattere og arrangører: Mårten Krammer og Christian Møller Christensen

Mail: omringet@voelven.dk

Omringet

Flammerne fra den brændende bygning bag ham fik hans krop til at kaste en uhyggelig silhuet mod muren, og de skrig der stadig flængede natten, øgede kun den spændte, skræmmende følelse og stemning der lå i luften. Det lod dog ikke til at genere nogle af de tilstedeværende. Hverken Ærkebiskop Borges af Sabbatten eller hans bodyguards og deres derforme warghoul, der var resultatet af ubehagelige Tzimisce-eksperimenter.

Ærkebiskoppen snusede til luften og lod til at kunne lide den følelse af frygt, som alt i byen var gennemsyret af. Ingen af de dødelige indbyggere vidste hvad der skete, men alle som en kunne de mærke at noget var galt, og at det var bedst at blive indendørs. Byens vampyrer vidste selvfølgelig godt hvad der skete, eller var sket skulle man sige, da ingen af dem længere eksisterede. Nu var resten af natten fri til hærværk, destruktion og plyndringer, og det ville den bestemt også blive brugt på. Det er sjældent et kønt syn, når Sabbatten går i krig.

Omringet er et Vampire livescenarie der foregår i USA i starten af september måned 1999, hvor Sabbatkrigene er på sit højeste. Den vestlige del af landet er blevet indtaget over de sidste par måneder, og i Savannah har byens beslægtede samt en del flygtninge forskanset sig. De ved dog alle, at situationen er ved at forværres. Sabbatten kommer nærmere, og snart vil byen være omsluttet af mørket. Camarillaen har forlangt at byen forsvarer sig mod de kommende horder, men der er en spinkel mulighed for, at et fåtal kan komme i sikkerhed i Norfolk. Spørgsmålet er nu blot hvem der skal sendes videre og hvem der skal blive - til det som mange mener bliver den sikre død.

Tilmeld dig til scenariet som normalt, men send også en mail til omringet@voelven.dk med en kort beskrivelse af dig selv, og dit generelle ønske til en rolle. Vedhæft meget gerne et elektronisk billede af dig selv.



FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

LIVE - FOROMTALER



Navn: Stille Synd

System: Regelløst live

Genre: Intrige/drama

Tid: Lørdag aften

Antal deltagere: 25 – 30

Pris: 50 kr.

Aldersgrænse: 18 år

Forfattere og arrangører: Morten Pedersen & Louise Hammerbak

Mail: spillede@tiscali.dk

Stille Synd

Når du begår en synd, er det som, når en regndråbe rammer en blikstille sø.

*Og synden spredes som ringe henover vandets spejloverflade.
Og du standser brat og holder dit vejr.*

Prøver at lade som ingenting, mens angsten knuger dit hjerte.

Og du beder, åh, så inderligt, til at ingen i verden har set det.

Og hvis du er heldig, bliver vandet atter stille...

Men noget er stadig forandret.

"Stille Synd" udspiller sig i en Indre Missionsk landsby på Vestkysten få år efter 2. Verdenskrig. I scenariet lægges vægt på intriger, patos og go' gammeldaws, jysk Indre Mission.

De gængse fysiske rammer for liverollespil vil forsøges nedbrudt, i stedet stræbes der efter at opnå mere sceniske virkemidler à la klassisk teater, "Dogville" etc.

"Stille Synd" kræver spillere med mod på at prøve grænser og som tør udspille ekstreme følelsesmæssige situationer.

Tilmelding: Udover at tilmelde dig scenariet, skal du også sende en mail til os på spillede@tiscali.dk.

Vellignende foto er et krav.

Tilmelding foregår enkeltvis, altså ingen par eller hold.

Medsend lidt materiale omkring dig selv som rollespiller;

- Erfaring med rollespil (hvis nogen)

- Foretrukne typer af roller

- Andet du synes kunne virke relevant

Mailadresse er et krav, da vi vil have en del rollemateriale at skulle fremsende til dig.

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - PROGRAM



Brætspil på Fastaval 05

Igen i år har vi en masse brætspil til jer. Udvalget er blevet større og forhåbentligt også bedre. Vi er i år gået langt for at give jer mulighed for at spille de bedste og nyeste spil, men samtidig tilbyder vi enkelte sjældenheder, som for kendere er en guldgrube.

Med 30 titler på årets program har vi næsten 50% flere end sidste år. Det er sågar flere brætspilstitler end Viking-Con 2004.

Regelkendskab er kun et krav til tre af spillene, og det gælder de tre heldagsspil: Diplomacy, Titan og Advanced Civilization. Alle andre spil vil der være mulighed for at få lært regler til.

Brætspilscafe

I brætspilscafeen kan I låne spil, og har vi tid til det, lærer vi jer gerne nye spil.

Har I derude selv nogle spil, som I gerne vil låne ud til de andre con-gængere, tager vi os gerne af at udlåne dem; via os kan man være sikker på at få sit spil tilbage i samme stand som man afleverede det. Vi tager med andre ord det fulde ansvar.

Vi vil desuden garantere at der er Munchkin-spil nok.

Brætspilsbazar

Vi prøver igen i år med en brætspilsbazar, det var en begrænset succes sidste år, men vi lader os ikke slå ud. Så har du et gammelt/nyt brætspil, der bare ligger og samler støv, så tag det med til vores brætspilsbazar. Her kan du få det vurderet og evt. sælge eller bytte det.

Brætspilsholdet

Bag alle disse brætspil er der i år et godt team bestående af søde og venlige mennesker. Vi glæder os meget til Fastaval, og til at se jer i brætspilscafeen. Vel mødt.

Torsdag dag	Max antal deltagere
Citadels	21
Goa	12
Puerto Rico	15
Wallenstein	15
Torsdag aften	
Bang!	21
HellGame	12
Mystic War	24
Fredag dag	
Inkognito TCG	15
Vinci	18
Zug am Zug	15
Xena	8
Fredag aften	
Betrayal at House on the Hill	18
Mahjong	16
Through the Desert	15
Wiz-War	16
Lørdag dag	
Elfenland	18
Expedition	12
Princes of Florence	15
Power Grid	18
Lørdag aften	
Alhambra	18
Junta	21
Mammoth Hunters	10
Søndag	
Clay-O-Rama	30
Formula DÈ	20
Frag	15
Robo Rally	15
Settlers	20
Hele torsdag	
Diplomacy	21
Hele fredag	
Titan	12
Hele lørdag	
Advanced Civilization	16

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - ØMTALER



Citadels

Tidspunkt: Torsdag - dag

Designer: Bruno Faidutti

Produktionsår: 2000

Spiltype: Middelalder, Diplomati, by-bygning og bluf

Priser: Spiel Des Jahres: Finalist 2000

Beskrivelse: I Citadels spiller du en middelalderstorherre, som prøver at blive færdig med sin by før modstanderne. Hver tur vælger spillerne hemmeligt mellem forskellige roller: Snigmorder, tyv, magiker, konge, biskop o.l. Hver rolle har sine egne fordele for spilleren. Spillet tager ca. en time, hvilket gør det muligt at prøve det flere gange og dermed bedre komme ind i spillet.

Bruno Faidutti er yderligere kendt for spil som: Nightmare Chess, Democrazy, Draco and Co og Dragon's Gold.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Goa

Tidspunkt: Torsdag - dag

Designer: Ruediger Dorn

Produktionsår: 2004

Spiltype: Økonomi og auktion

Priser: GAMES Magazine, Best Advanced Strategy Game Runner Up 2005

Deutscher SpielePreis, 3rd Place 2004

International Gamers Awards, Best Strategy Game Nominee 2004

Beskrivelse: I begyndelsen af det 16. århundrede: Smukke strande, dejligt klima og en af de vigtigste handelsbyer i Verden. Stridende handelsmænd handler med kryderier, sender kolonister ud i Verden samt investerer i fremtiden. Skal man bygge flere skibe? Skal man bygge flere plantager? Skaffe flere kolonister? Goa: Rigdom og hæder - men ikke uden omkostninger.

Ruediger Dorn har desuden designet spillet Traders of Genoa, der var på programmet sidste år.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Puerto Rico

Tidspunkt: Torsdag - dag

Designer: Andreas Seyfarth

Produktionsår: 2002

Spiltype: Økonomi og by-bygning

Priser: GAMES Magazine, Best Advanced Strategy

Game 2003

Spiel Des Jahres, Finalist 2002

Deutscher SpielePreis, 1st place 2002

Beskrivelse: I 1493 opdagede Cristopher Columbus den østligste ø af Antillerne. Omkring 50 år senere startede Puerto Rico storhedsperiode og det via dig. Hvilken rolle vil du spille? Guvernør? Nybygger? Handelsmand? Hvad end du vælger, har du kun et mål: Blive rig.

Puerto Rico er et af de spil der har vundet flest priser nogensinde. Andreas Seyfarth er ikke blandt de mest producerende spildesignere, men når han kommer med noget er det næsten med garanti en prisvinder. Tidligere har han produceret Manhattan der vandt SDJ 1994.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Wallenstein

Tidspunkt: Torsdag - dag

Designer: Dirk Henn

Produktionsår: 2002

Spiltype: Økonomi og krig

Priser: GAMES Magazine, Best Advanced Strategy Game Runner-Up 2003

Beskrivelse: 1618: 30-års-krigen begyndte. De små tyske stater er delt i religionen: katolikker vs. protestanter. Stærke udlændinge rykker ind af forskellige grunde. Blandt dem er: Wallenstein, den svenske konge, Gustav Adolf og flere. De vil alle gerne blande sig i konflikten. Overvind alle besværlighederne og rejs dig som den stærkeste magt i det nye Europa.

Dirk Henn er også manden bag prisvinderen Alhambra, som tages op lørdag aften.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Bang!

Tidspunkt: Torsdag - aften

Designer: Emiliano Sciarra

Produktionsår: 2002

Spiltype: Western, kort og bluf

Beskrivelse: Fra bagsiden af kassen: "The outlaws hunt the Sheriff. The Sheriff hunts the Outlaws. The Renegade plots secretly, ready to take one side or the other. Bullets fly. Who among the gunmen is a Deputy, ready to sacrifice himself for the Sheriff? And who is a merciless Outlaw, willing to kill him? If you want to find out, just draw (your cards)!".

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - ØMTALER



Emiliano Sciarra er ny i spilbranchen, vi glæder os meget til at se mere fra ham i fremtiden.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

HellGame

Tidspunkt: Torsdag - aften

Designere: Anders Fager & Lars Johansson

Produktionsår: 2003

Spiltype: Kort, krig, handel... anderledes

Beskrivelse: HellGame er et spil om magten i Helvede. Hver spiller tager rollen som et triumvirat af dæmoner der har en mission: magt og berygtelse. Vinder er det triumvirat der først bliver anerkendt af Lucifer som hersker over en af Helvedes ni cirkler.

HellGame er et grafisk meget flot spil.

Grundvidenen bag spillet er enorm, det er tydeligt for enhver. Er man et godt kristent menneske, bør man nok ikke spille HellGame, da det til tider kan virke meget ondt. Så hellere leve videre i sikker viden om at det gode altid vinder.

Anders Fager & Lars Johansson er to svenskere og på trods af det, kan de jo godt være gode mennesker. Kun Anders Fager har før produceret brætspil dog ingen særligt kendte.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Mystic War

Tidspunkt: Torsdag - aften

Designer: James Hlavaty

Produktionsår: 1992

Spiltype: Kort, middelalder, fantasy og diplomati

Beskrivelse: Følgesvende, magisk kraft og penge. Den rette kombination af disse er målet. Midlerne er magi, gudernes indblanden og tilfældige hændelser. Men samtidig skal man besidde en hvis mængde diplomati og pokerfjæs, for uden dette kommer man ingen steder.

James Hlavaty er normalt kendt for science fiction-spil. Men har desuden lavet dette fremragende fantasy-spil.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Inkognito The Card Game

Tidspunkt: Fredag - dag

Designere: Alex Randolph & Leo Colovini

Produktionsår: 1997

Spiltype: Kort og mysterie

Beskrivelse: Mange kender sikkert det oprindelige spil, Inkognito fra 1988 af de samme designere. Inkognito TCG eller Mini Inkognito som det også hed i det første optryk er i bund og grund det samme spil: Et mysteriespil hvor det gælder om at finde sin partner og en kode til et pengeskab. Problemet er at det er karnevalstid i Venedig og man må ikke afsløre sig selv over for de forkerte personer. Hvem er hvem?

Leo Colovini har produceret flere små kortspil og enkelte abstrakte spil, deriblandt prisvinderen Clans fra 2002.

Alex Randolph er en af de mere produktive designere, med masser af gåde/mysteryspil og på listen. Derudover er han en af mændene bag det prislønnede børnespil, Enchanted Forest fra 1982. Det oprindelige spil, Inkognito, vandt Spiel Des Jahres, Most Beautiful Game i 1988.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Vinci

Tidspunkt: Fredag - dag

Designer: Philippe Keyaerts

Produktionsår: 1999

Spiltype: Civilisation og krig

Priser: International Gamers Awards, Best Strategy Game Nominee 2000

Spiel Des Jahres, Nominee 2000

Deutscher SpielePreis, Deutscher SpielePreis 3rd place 2000

Beskrivelse: Som i Det gode gamle Avalon Hill spil History of the World, spiller man her en stribe af civilisationer, hver med deres særlige egenskaber, og prøver at få så mange point som muligt ved hver af dem. Scenen er sat til det forhistoriske Europa, og fortsætter op til middelalderen. Spillerne forsøger at udvide deres civilisations territorium gerne på bekostning af modstanderne. Det svære i spillet er at vide hvornår en civilisation er død og bør skiftes ud med en ny.

Philippe Keyaerts har kun produceret et andet spil: Evo fra 2001. Det blev ligeledes en stor prisvinder.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - ØMTALER



Zug am Zug

Tidspunkt: Fredag - dag

Designer: Alan R. Moon

Produktionsår: 2004

Spiltype: Tog og transport

Priser: GAMES Magazine, Family Game Nominee 2005 Deutscher SpielePreis, 6th Place 2004 International Gamers Awards, Best Strategy Game Nominee 2004, Spiel Des Jahres

Beskrivelse: Zug am Zug eller Ticket to Ride blev 2004's helt store prissluger. Simple regler der kan læres i løbet af tre minutter. Spillerne skaffer sig kort med forskellige typer togvogne; disse kort kan bruges til at lave togruter på tværs af USA. Des længere ruter desto flere point. Yderligere point kan skores ved at forbinde bestemte byer.

Firmaet, Days of Wonder, startede i slutningen af 2002 og har siden produceret flere gode spil, heriblandt flere gode prisvindere som Pirate's Cove og Memoir '44.

Alan R. Moon kender de fleste brætspilsnørder jo nok. Moon er manden bag alle elverspillene: Elfenland, Elfengold og Elfenwizards. Men derudover har han arbejdet en periode for det gamle Avalon Hill, med titler som: Black Spy, Bureaucracy, Down with the King, Fortress Europe og War at Sea 2 var han en af de mest produktive designere i slutningen af 70'erne og starten af 80'erne. Til sidst skal det lige nævnes at vi i år desuden kan stille med endnu et af hans nyere spil, Mammoth Hunters, der kan spilles lørdag aften, derudover kan man lørdag dag spille hans helt store prissluger fra 1998: Elfenland.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Xena Warrior Princess - The Board Game

Tidspunkt: Fredag - dag

Designere: C. Henry Schulte, George T. Henne Jr. & Andrew Smith

Produktionsår: 1998

Spiltype: Fantasy, opdagelse og eventyr

Priser: Øh... Det må blive et nej.

Beskrivelse: Vad ind i en eventyrverden, forestil dig at du er Xena og gennemtæv så alt hvad du møder på din vej mod bjergene i midten... Så behøver vi vist ikke sige så meget mere.

De tre spildesignere har arbejdet sammen om nogle Star Trek og Babylon 5 spil.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Betrayal at House on the Hill

Tidspunkt: Fredag - aften

Designer: Bruce Glassco

Produktionsår: 2004

Spiltype: Gys og opdagelse

Beskrivelse: Call of Cthulhu som brætspil, det er ikke en helt dårlig beskrivelse af spillet.

Nogle opdagere, et gammelt hus, låst inde, huset indeholder mere end bare støv og gamle bøger - så er vi i gang. Man skal aldrig stole på noget, end ikke de andre spillere, for det er ikke alle der er hvad de giver sig ud for at være.

For kendere af spillet kan det siges at der vil blive spillet med et særligt scenarie skrevet til lejligheden. Ikke for folk med svage nerver.

Scenarieforfatter: Anders Labich

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Mahjong

Tidspunkt: Fredag - aften

Designer: Sikkert en eller anden kinesisk kejser

Produktionsår: gammelt

Spiltype: Brikker.

Beskrivelse: Mahjong er et gammelt kinesisk spil som mange lande siden har taget til sig. Spillet kan spores ca. to tusinde år tilbage, men fik først sin moderne form i midten af det 19. århundrede.

Mange tror sikkert at de kender spillet fra computeren derhjemme, men ligesom med et spil kort, kan man med et sæt mahjongbrikker godt lægge en kabale, og det er netop hvad computerspillet er. I virkeligheden er mahjong et firspillerspil med masser af udfordring for begyndere såvel som meget erfarne spillere.

Der vil blive gennemgået regler, spillet et par små stille spil hvor vi vil guide jer sikkert gennem de værste kringelkroge, derefter er det op til folk selv hvor meget man tør gå videre ind i spillet, vi vil bare herfra advare om at det er stærkt vanedannende.

For kendere af spillet kan det siges, at der spilles med Official Chinese Rules, så hvis man er blandt de heldige der skal en tur til Holland (hvor der er EM senere på året), eller er man blandt dem der endnu ikke har sikret sig en plads, er dette jo en fremragende chance for at øve sig lidt.

Ansvarlig: Mahjong Danmark

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - ØMTALER



Through the Desert

Tidspunkt: Fredag - aften

Designer: Reiner Knizia

Produktionsår: 1998

Spiltype: Abstrakt strategi

Priser: GAMES Magazine, Best Family Strategy Game Runner-Up 1999, Spiel Des Jahres, Nominee 1998, Deutscher SpielePreis, 4th place 1998

Beskrivelse: Hver spiller forsøger at skore point ved at lave karavaneruter gennem ørkenen, for derved at forsøge og nå oaser og indesluttede områder af ørkenen. Spillet bygger en smule på det kinesiske spil Go, men er ikke helt så svært at mestre.

Reiner Knizia er en nar. Men ok, vi er jo nok nødt til at have et enkelt af hans spil med. Reiner har produceret en milliard spil, de fleste er dyre og dårlige, så han kan tjene en masse penge på fattige brætspillere. Indrømmet: der er da enkelte gode spil: Euphrat & Tigris, Titan: the Arena og... ja, det må vist være nok med det.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Wiz-War

Tidspunkt: Fredag - aften

Designer: Tom Jolly

Produktionsår: 1983

Spiltype: Magi og kort

Beskrivelse: Igen i år, kan vi prale med at have Wiz-War på programmet. Wiz-War er Magic spillet af fire spillere i den samme labyrint.

Spillerne spiller hver deres lille troldmand. Han har to skatte, og dem er han glad for. Men de skatte de andre troldmænd har, er jo bare lige en tand bedre - så dem vil han hellere have. Troldmanden er først lykkelig når han med møje og besvære har slæbt to af de andres skatte hjem til sig selv. Problemet er lige, at han vil jo heller ikke miste begge sine egne skatte, får så ringe er de jo heller ikke, og de andre troldmænd har en irriterende tendens til at fimse rundt og ødelægge det hele. Kunne de dog bare stå stille og holde deres kæft...

Wiz-War er desværre ikke i produktion længere og er næsten umuligt at skaffe for penge. Det er derfor os en stor glæde at give jer muligheden for at spille dette formidable spil her på Fastaval.

Tom Jolly er og bliver en spildesigner med forkærlighed for de små spil med lette regler, men

som samtidig forbliver en fornøjelse at spille. Af andre titler kan nævnes: Cave Troll og Drakon.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Elfenland

Tidspunkt: Lørdag - dag

Designer: Alan R. Moon

Produktionsår: 1998

Spiltype: Fantasy og transport

Priser: GAMES Magazine, 1999, Spiel Des Jahres, Game of the Year 1998, Deutscher SpielePreis, 3rd place 1998

Beskrivelse: En gruppe elvere har fået stillet opgaven at rejse rundt til så mange af de tyve elverbyer som muligt inden for en bestemt tidsperiode. For at kunne dette benytter de forskellige transportmidler som: grise, elvercykler, magiske skyer, troldevogne, drager, enhjørninge o.l.

Elfenland er, hvad de færreste ved, egentligt et genoptryk af det oprindelige Elfenroads fra 1992. Har man et sådan eksemplar liggende derhjemme i stuen, kunne man overveje at sælge det: Pris for et slidt eksemplar: ca. 2000 kr, er det stadig pakket ind i det oprindelige folie: samme pris bare i EURO. Alan R. Moon kan man læse mere om under Zug am Zug, der er hans nyeste skud på stammen.

Expedition

Tidspunkt: Lørdag - dag

Designer: Wolfgang Kramer

Produktionsår: 1995

Spiltype: Transport og opdagelse

Priser: Spiel Des Jahres, Nominee 1997, Deutscher SpielePreis, 8th place 1997

Beskrivelse: 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 sgu 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 pyramiderne og slutter af med et tilfredst:

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - ØMTALER



"Nå, men så er det din tur, B."

Wolfgang Kramer er en brætspilsgud. Hans spil har vundet flere priser en nogen anden ordentligt spildesigners. Fra listen kan nævnes: Torres, Maharaja, Wildlife, Mexica, Tikal, Die Fürsten von Florenz (som vi også har på programmet i år), Java, Tycoon og vi kunne fortsætte til den lyse morgen. Ansvarlig: Brætspilsholdet

Die Fürsten von Florenz

Tidspunkt: Lørdag - dag

Designere: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Produktionsår: 2000

Spiltype: By-bygning og auktion

Priser: International Gamers Awards, Best Strategy Game 2001, GAMES Magazine, Best Advanced Strategy Game 2001, Deutscher SpielePreis, 4th place 2000

Beskrivelse: Die Fürsten von Florenz 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 tilstede, vil dine højtagtede borgere lave vidundere for dig: de smukkeste statuer, de skønneste møbler, de bedste stjernekort osv.

Wolfgang Kramer kan du læse mere om under Expedition.

Richard Ulrich har ikke produceret så meget, og når han endelig har, har det ofte været i samarbejde med Wolfgang Kramer som det ses i El Grande og Die Händler.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Power Grid

Tidspunkt: Lørdag - dag

Designer: Friedemann Friese

Produktionsår: 2004

Spiltype: Økonomi og auktion

Priser: GAMES Magazine, Advanced Strategy Game Nominee 2005, International Gamers Awards, Best Strategy Game Nominee 2004

Beskrivelse: Ideen med spillet er at tilbyde så mange byer som muligt med strøm. Dette gøres ved at bygge kraftværker, men efterhånden som de bliver bygget kommer nye og bedre typer kraftværker til. Derudover skal man opkøbe

råmaterialer som: kul, olie, skrald eller uran for at kraftværkerne virker. Dette gør spillet til en lang kamp, for at opgradere sine kraftværker så de yder maksimalt, mens man samtidig prøver at holde en smule penge hjemme så man kan udvide netværket.

Friedemann Friese manden bag firmaet 2F-Spiele. Han har en forkærlighed for at lave spil med navne som: Falsche Fuffziger, Finstere Flure, Fresh Fish, Frischfleisch og Fische Fluppen Frikadellen.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Alhambra

Tidspunkt: Lørdag - aften

Designer: Dirk Henn

Produktionsår: 2003

Spiltype: By-bygning og økonomi

Priser: International Gamers Awards, Best Strategy Game Nominee 2003, Spiel Des Jahres, Game of the Year 2003, Deutscher SpielePreis, 2nd Place 2003

Beskrivelse: I Granada er et af middelalderens største projekter startet: Konstruktionen af Alhambra: Et palads, et fort og en by - alt i et. Alhambra er bygget af de flotteste haver, de højeste tårne og de skønneste pavilloner.

Dirk Henn kan man læse mere om under Wallenstein.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Junta

Tidspunkt: Lørdag - aften

Designere: Eric Goldberg, Vincent Tsao & Ben Grossman

Produktionsår: 1985

Spiltype: Politik og diktatur

Har man spillet Junta bare en gang før, tænker man ofte når man ser nyhederne: "Det her, det er sgu da ren Junta".

Vi nævner i flæng: Bolivia (17-10-2003), Ecuador (21-01-2000) og Venezuela (12-04-2002).

Herfra siger vi bare: "Hil, El Presidente de La Rep'blica de las Bananas", og slutter af med et citat: "Det har været et SKIDT år".

Ansvarlig: Brætspilsholdet

FASTAVÅL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - ØMTALER



Mammoth Hunters

Tidspunkt: Lørdag - aften

Designere: Aaron Weissblum & Alan R. Moon

Produktionsår: 2003

Spiltype: Mammutjagt og køller, m.a.o. anderledes

Priser: GAMES Magazine, Best Advanced Strategy Game Runner-Up 2004

Beskrivelse: Der er en kold efterårsdag for ca. 30.000 år siden. I flere timer har en gruppe heltmodige jægere fulgt en gruppe mammutter. Vil det lykkes dem? Vil de formå at slå et af disse overdimensionerede dyr ihjel? Kødet ville kunne redde dem gennem den lange og kolde vinter. Indtag rollen som en af disse frygtløse jægere og hold dig tæt ved mammutterne. Desværre er man jo ikke ene om dem, så det kan jo let komme til kamp. Hvem får mammutterne?

Et godt råd: Hav altid en kølle parat.

Alan R. Moon kan man jo læse mere om under Zug am Zug, så ham springer vi over her. Aaron Weissblum, derimod, er mindre kendt, og som med Richard Ulrich, så ser man ham ofte kun i samarbejde med andre, og det er oftest Alan R. Moon.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Clay-O-Rama

Tidspunkt: Søndag

Designer: David 'Zeb' Cook

Produktionsår: 1987

Spiltype: Modellervoks

Beskrivelse: Igen i år vil Modellervoks-Emil tage jer søndagstrætte con-gængere med på en tur ud i modellervoksens frygtelige verden.

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

Det skal nævnes, at det koster 25 kr. ekstra at deltage i Clay-O-Rama; pengene går til indkøb af modellervoks.

David 'Zeb' Cook er nok bedre kendt i rollespilsverdenen, men vi er ikke så smålige her i brætspilsverdenen, at vi ikke kan hylle den slags personer. Han er op gennem 80'erne og 90'erne specielt kendt fra D&D og AD&D.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Formula DÈ

Tidspunkt: Søndag

Designere: Laurent Lavaur & Eric Randall

Produktionsår: 1991

Spiltype: Race

Priser: GAMES Magazine, 1999

Beskrivelse: 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 DÈ er en højoktan-cocktail bestående af hurtighed, taktik, risikoer og held.

Disse to herrer: Laurent Lavaur og Eric Randall, har ikke lavet andre brætspil end Formula DÈ, men de har til gengæld så også tjent mange penge på det.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Frag

Tidspunkt: Søndag

Designere: Philip Reed & Russell Godwin

Produktionsår: 2001

Spiltype: Kort og single player shooter

Spillet starter: Fjende i sigte. Skyd ham. Stjæl hans habengut. Løb. Find en større gøppe. Snup noget Armor. Ah shit, der er han igen. Frag ham. Arghhh, der er en til. LØØØØØØØØØ... Dælans, nåh, forfra: Snup et våben...

Philip Reed og Russell Godwin er endnu et par der faktisk kun er kendt fra et spil: Frag.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Robo Rally

Tidspunkt: Søndag

Designer: Richard Garfield

Produktionsår: 1994

Spiltype: Race

Forestil dig at du er en fabriks supercomputer, forestil dig herefter at du keder dig. Så du får en lille ide, du starter et lille race rundt på fabrikken med fabriksrobotterne mod dine med-supercomputere. Hvem får først sin lille robot ude på fabrikken rundt på de forskellige checkpoints? Det lyder da simpelt, og det ville det også have været hvis det ikke lige var fordi at fabrikken var fyldt med alt muligt forstyrrende (hvis det endda ikke er direkte dødeligt) udstyr: transportbånd, knusemaskiner, flammekastere, oliepøle, huller osv. Det hele store problem kommer når nu din lille robot støder ind i en af dinne modstanderes

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

BRÆTSPIL - ØMTALER



robotter, så går det da først ren galt, og så er din lille forudprogrammerede rute måske alligevel slet ikke så perfekt som du først troede.

Richard Garfield, hvad kan vi sige om ham? Hvad har han lavet før? Prøv lige og vent, der var da vist et eller andet han lavede før. Øhhhh, nåh ja - Magic, det var jo det - det er da også rigtigt.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Settlers

Tidspunkt: Søndag

Designer: Klaus Teuber

Produktionsår: 1995

Spiltype: Civilisation og handel

Priser: GAMES Magazine, 1999

Spiel Des Jahres, Game of the Year 1995

Deutscher SpielePreis, 1st place 1995

Beskrivelse: 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.

Klaus Teuber har lavet enkelte andre ting end Settlers-ting, men det er ikke mange, blandt titlerne bør nok nævnes prisvinderen L'wenherz.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Diplomacy

Tidspunkt: Torsdag - hele dagen

Designer: Allan B. Calhamer

Produktionsår: 1959

Spiltype: Krig og diplomati

Beskrivelse: Ingen beskrivelse nødvendig.

Der kræves regelkendskab på forhånd. Det skal desuden bemærkes at spillet tager hele dagen, dvs. begge blokke.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Titan

Tidspunkt: Fredag - hele dagen

Designere: Jason B McAllister & David A Trampier

Produktionsår: 1980

Spiltype: Fantasy og krig

Beskrivelse: 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 En kan overleve. Kun En kan blive vinderen af Titan.

Der kræves regelkendskab på forhånd. Det skal desuden bemærkes at spillet tager hele dagen, dvs. begge blokke.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Advanced Civilization

Tidspunkt: Lørdag - hele dagen

Designer: Francis Tresham & Bruce Harper

Produktionsår: 1991 (Udv. til Civilization fra 1981)

Atter i år vil vi sætte et spil Adv. Civ. op. Kom og slå dine modstandere tilbage til stenalderen. Der vil blive spillet med Advanced-regler uden Western Expansion.

Der kræves regelkendskab på forhånd. Det skal desuden bemærkes at spillet tager hele dagen, dvs. begge blokke.

Ansvarlig: Brætspilsholdet

Warhammer Fantasy Battle

Vil du have et hyggeligt spil Warhammer Fantasy Battle, har du chancen her. Vi arrangerer ikke en turnering, men stiller borde og terræn op så folk i løbet af Fastaval kan spille når de har lyst. Det kan

både være almindelige pitched battles med 2-3000 point og kæmpestore scenarier med mange spillere og indlagte missioner.

Bare tag nogle forskellige rosters med, duk op i vores lokale og aftal dine kampe på stedet. Tilmeld dig dog på forhånd, så vi har en idé om hvor mange der kommer. Vi ses på slagmarken!

Type: Figurspil

System: Warhammer Fantasy Battle 6th edition uden trial rules

Pris: Gratis

Arrangør: HC Molbech, hc@molbech.net

FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ANDRE AKTIVITETER



Æresgæst

Fastaval får i år besøg af Greg Costikyan fra USA. Greg er spildesigner med over 20 års erfaring og har blandt andet designet Paranoia, Paranoia XP, TOON, Star Wars (Games Workshop-versionen) & Violence. I de senere år har han fokuseret på spil til mobiltelefoner og har lanceret flere spil gennem sit firma Unplugged Inc. Endvidere har han lavet utallige brætspil og er Nokias talsmand mht. spil på mobiltelefoner.

Greg Costikyan har et godt overblik over hvad der rører sig indenfor spilbranchen. Han er ærlig, direkte og ikke bange for de hårde spørgsmål. På Fastaval vil han blandt andet fortælle om hvad forholdet er mellem bordrollespil og andre former for spil (mobilspil, online spil osv.).

Greg Costikyans hjemmeside er www.costik.com; han skriver om alle former for spil på sin weblog på www.costik.com/weblog



Kunne ikke finde et billede af Greg, så her er et billede af en af hans tre katte. Dette er "Hayes".

Café Avantgarde

Café Avantgarde er et hyggeligt øje i rollespilsorkanen Fastaval. Centralt placeret på kongressen spreder caféen hygge ud i alle de mørke kroge. Med velduftende kager, magisk kaffe (www.riccos.dk), unikt øl (www.wintercoat.dk), udvalgte drinks, et godt glas vin, eksklusivt chokolade, sprøde croissant, friske sandwich og nærværende personale vil vi forsøge at gøre caféen til et naturligt afstressende midtpunkt for Fastaval 2005.

Fra din plads oppe ved disken eller henslængt i de bløde sofaer og lænestole vil du desuden kunne opleve prisuddelinger, debatter, folkemusik, fortælleaften, ølsmagning og meget mere.

Som et nyt tiltag vil vi i år kunne præsentere en perlerække af nordiske avantgarde scenarier. De vil blive præsenteret (og også kørt) af norske, svenske og danske rollespilsforfattere uden for det "almindelige" program. Vi sørger for lokaler og formidler spillere og spilledere. Alt sammen på en meget uformel og hyggeligt måde. En slags underground Fastaval for alle som har lyst til at lege med.

Caféen har åben mellem 12.00 og 02.00 (dog ikke onsdag, hvor vi dog holder prøve åbent fra kl. ca. 20.00).

Med Venlig hilsen den caféansvarlige

Jakob Bondesen



FASTAVAL '05

"GØR-DET-SELV-EDITION"

ANDRE AKTIVITETER



FarumTV præsenterer

"Den Dag Dorthe Drak Dus"

Scenarie/Workshop/Live/Dagen Derpå/Ud Af Skabet Oplevelse

Re-Run på andet år.

System: Først til Mølle for Størst Kølle

Om Forfatterne: Foreningen Af Rollespillere Uden Magt har været med til at indskrænke den mentale horisont i rollespilmiljøet. Samtidig har de opnået, hvad alle scenarieforfattere drømmer om, at vinde 8 ud af 7 mulige Otto'er, og dermed placeret sig som den absolutte creme af eliten.

Spiltyper: Alle med hang til alkoholiske drikke, og humor på mellemdistancen: 200m flad hæk.

Tid og Sted: 02.00 - 02.30 bagerst i baren, øverst i baren.

HAT (fordi vi mener det)

T-shirt

Årets fastaval-T-shirt er sort med hvidt cthulhu-motiv tegnet af Sean Geggie. T-shirten koster 65 kroner og kan bestilles, når du tilmelder dig. T-shirten fås også i en lady-size til 70 kroner og i en langærmet model til 95 kroner.

Til den stilbevidste fastaval-gænger kan vi i år præsentere vores FastaWear undertøjsserie til både mænd og kvinder. Begge dele med diskret fastavallogo.

Gør-det-selv-cthulhu og FastaWear kan ses på hjemmesiden.

