

ROLLESPIL • SCENARIER • SLADDER • NYHEDER • PORTRÆTTER • BAGGRUND

FASTAVAL

Med
Hjælp fra
Korruption

magasinet 3



Minisystem
Sammenstød
Af Rune Vendler

Anmeldelser
**Se spillernes
reaktioner**

Bluffers guide:
**Fup dig
til Otto**

Ny efterskole
**Rollespil på
skemaet**

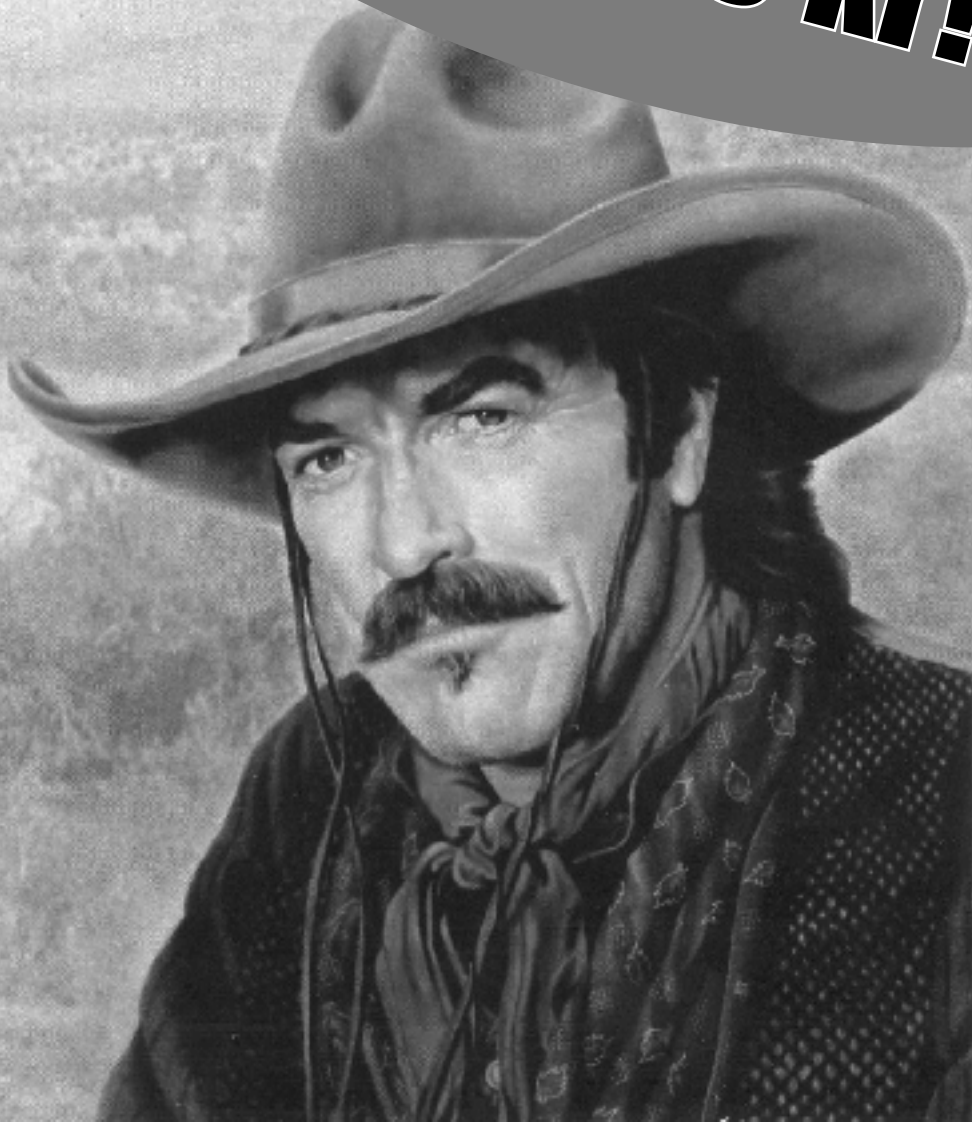
Den store bagmand

Malik Hyltoft står endelig frem
og tager æren for sine bedrifter

THE SILVER DOLLAR



FREDAGSPRIS!
Fadøl: 15 kr!!!



FASTAVAL *magasinet*

NUMMER 3 • FREDAG • FASTAVAL 2006

LEDER

Du har vel også hørt bemærkningen til en fjern tantes fødselsdag, når nogen har sladret om, at du spiller rollespil: "Nej, hvor spændende. Det gør min lille Malthe også. Har du så også lavet dit eget våben af skumgummi?"

I begyndelsen var det nemt bare at smile skævt og svare nej, mens man forklarede damen med hatten, hvad *rigtigt* rollespil handler om, men efterhånden bør smilet stivne mere og mere. De er overalt. De myldrer rundt i skoven, i fritidshjemmene. Hver weekend er de offentlige transportmidler overrendt af 8-årige børn med grøn farve i hovedet, og efterhånden er der ingen tvivl om, at de har spist vores brand - i den almene verdens øjne er rollespil noget, der foregår i en skov, mens vi andre er henslumrende mumier med en sær, døende hobby.

Vi kan være arrogante, eller vi kan forsøge at drage dem ind. Af de millioner af unger må der jo være nogle, der ville elske at blive en del af con-kulturen - og vi har brug for dem. Gennemsnitsalderen på Fastaval stiger nemlig langsom, men støt. Malik giver på side 6 sit bud på, hvad vi skal gøre for at tiltrække deres opmærksomhed. Vi synes, det er en glimrende ide, og at Malik har ret i, at det kræver mere fokus på underholdning og mainstream. Men udfordringen bliver måske at finde kræfter, der har lyst til at gå ind i dette arbejde.

Pingvinkartellet



6 Malik Hyltoft træder ud af skyggerne og fortæller om sit liv med rollespil

FASTAVAL *magasinet* Nr. 3

Udgivet i 100 eksemplarer fredag d. 14. april 2006

Redaktion: Pingvinkartellet: Lars Nøhr Andresen, Kristoffer Apollo, Thomas Munkholt og Mette FINDERUP.

Skribenter til dette nummer: Per von Fischer, Martin Svendsen, Mads Brynnum, Kristoffer Apollo, Lars Nøhr Andresen, Mette FINDERUP

Layout: Thomas Munkholt og Lars Nøhr Andresen

Fotograf: Anders Trolle og Frederik Berg Olsen

GDS-hjælper: Christina Vedel-Smith

FASTAVAL *magasinet* uddeles gratis, så længe lager haves. Bladet er finansieret af Fastaval og Korruption, som magasinet slet ikke ville eksistere uden!

Artikler må gerne gengives med kreditering af forfatteren.

4

Nyheder

Ledige rollespilspladser til de hurtige. Lån ghettoblaster af Info. Og buk dig i støvet for arrangørernes retfærdige vrede

6

Portræt

Han var med, da du ikke kendte ordet 'Dungeon'. Interview med the måske grandest old man i dansk rollespil, Malik Hyltoft

8

Scenarieanmeldelser

Læs, hvad spillerne siger om: Shadyville, Fjendebilleder, Tupelo, Den brændende vinds ild, Bag lyset, Højt under solen, Dragens Dom, Dobbelt A og Krydsild

10

Hjælp troldmanden - puzzle

Du har ikke en chance, men til gengæld giver vi dig muligheden for at underholde dig selv i adskillige timer OG vinde spil til computeren

11

Fup dig til en Otto

Du behøver altså ikke bruge måneder af dit liv for at skrive en vinder. Bare gør, som vi foreslår her

12

"Jeg har fået 13 i dragekending"

Danmarks første efterskole med rollespil som tema er på vej i Hobro

14

Scenarie-på-en-side

Faktisk har Rune Vendler ikke bare lavet et scenarie, men et helt system til dagens nummer

15

Hvad vil du gi' for en halv liter cola og to tåååst?

Well, når man spørger Lange Svaber, chef for DirtBusters, er svaret vel givet på forhånd

16

Brynnums Bitre ...

Så giv dog den dreng en sukkermad. Hans mund vender jo helt forkert

De 13 rigtige

Svarene på spørgsmålene i 'Tip en 13'er' i onsdagens udgave af FASTAVALmagasinet:

1. Hvor gammel er den ældste tilmeldte deltager?
Svar: 46 år.
2. Hvor gammel er den yngste?
Svar: 13 år.
3. Hvor mange procent af Fastavals deltagere er piger?
Svar: 20%.
4. Hvilket fornavn er mest almindeligt på Fastaval?
Svar: Anders.
5. Hvor mange rollespilshold er der på Fastaval?
Svar: 159.
6. Hvor mange deltagere er spilledere?
Svar: 88.
7. Hvor mange kilometer har den, der har rejst længst, rejst for at komme til Fastaval?
Svar: ca. 16.000 km.
8. Hvor mange var tilmeldt den 2. april?
Svar: 499 deltagere.
9. Hvor mange liter øl har baren købt ind?
Svar: 2.625 liter.
10. Hvor mange må ifølge brandmyndighederne sove i sovesalen?
Svar: 377.
11. Hvor meget får du i rabat, hvis du er spiller?
Svar: 30 kr.
12. Hvad hedder den forretning, der sælger ting på Fastaval?
Svar: Dragons Lair.
13. Hvor mange eksemplarer bliver der hver dag trykt af FASTAVALmagasinet?
Svar: 100.

To
vindere
Fundet

Der blev blandt de TRE afleverede besvarelser fundet TO vindere.

Vinder #1

Bilip (?), med seks rigtige.

Vinder #2

Sigurd Kristensen, med fem rigtige.

Vinderne har fået, eller får i hvert fald, direkte besked.

Lån en ghetto-blaster i Info

Fastaval stiller en række ghetto-blaster til rådighed, hvis du vil peppe et scenarie op med musik. Det kræver intet andet end en underskrift på et stykke papir. Henvend dig i Info og hør mere om dette fabelagtige tilbud.



Program for fredag & lørdag

Program for Fredag

- 09.00 - 11.00 Morgenbuffet
 11.00 - 17.00 Aktiviteter, dagblok
Scenarier: Tilbage til Sortsand, Maksimal Entropi, Badehotellet, Superheroes 2, Kongemord, Burgundia
Demo: Indie-spil
Brætspil: Leg med Labich, Vinci, Maðraun (beta)
Kortspil: Vampire: The Eternal Struggle (draft)
 18.00 - 19.30 Aftensmad
 20.00 - 02.30 Aktiviteter, aftenblok
Scenarier: Dobbelt A, Bag Lyset, Shadyville, Dragens Dom, Krydsild, Den Brændende Ilds Vind, Fjendebilleder, Tupelo, Højt Under Solen
Æresgæst: Dogs in the Vineyard/Sorcerer
Brætspil: Betrayal at House on the Hill, Maðraun (beta)

Program for Lørdag, dag

- 09.00 - 11.00 Morgenbuffet
 11.00 - 17.00 Aktiviteter, dagblok
Scenarier: Den Røde Pest, Guernica, Nantonaku Manga, Sort/Hvid, Tre Brødre, Ulfhednar, Hjemvendt
Æresgæst: With Great Power
Brætspil: Leg med Labich, Cosmic Encounter



KORT NYT

JA, de er gratis!

Den er god nok. Fastaval uddeler faktisk gratis T-shirts - nærmere bestemt den fra 2004 med en fed tegning af Jan Roed, som du kan få ved at henvende dig i Infoen. De fås dog kun i størrelse small.



Flere spilpladser

Der er kommet et ekstra hold op på piratsceneriet 'Krydsild' lørdag aften - meld dig til i Infoen.



FARUM-TV genudsendes

Hvis du går kold i cigaretrøg og alkoholholdampe inden kl. 2 om natten, hvor FARUM-TV går på i The Silver Dollar, kan du se tv-tosserne folde sig ud, når showet bliver genudsendt ca. kl. 17 i Cafeen. FARUM-TV udtaler: "Vi vandt i basket!"



Fastaval har brug for hjul

Når butikkerne åbner igen lørdag formiddag, er der altid nogle ting, som Fastaval-arrangørerne i mellemtiden har opdaget, de lige står og mangler. Derfor er chauffører i høj kurs lørdag, så hvis du har bil med og er villig til at tage en tur i Bilka eller Metro, kommer du tæt på titlen som Årets Gør-Det-Selv-Helt. Meld dig i Infoen.



Stadig plads til søvn

Torsdag var der stadig plads tilbage i Fastavals sovesal - godt nok kun få sovepladser, men altså stadig nogle, som du kan erhverve i Infoen. Hvis du skal overnatte i sovesalen, kan et par ørepropper være en god ting at have - de kan også købes i Infoen for 10 kr. pr. par.



Dagens sure opstød

Fastavals ledelse har bedt os viderebringe en løftet pegefinger, som i al korthed kan formuleres sådan her:

- a. Øl og andet alkohol må kun befinde sig i Baren og Cafeen. Det er o.k. at gå mellem de to steder med en øl i hånden, men ikke at gå alle mulige andre steder hen med den.

- b. Det er ikke tilladt at medbringe sit eget alkohol på Fastaval (på nær til banketten søndag aften).
- c. Der er toiletter i gården, så lad venligst være med at forsøge at drukne skolens beplantning.
- d. Så fat det dog. Allerede den første aften var der flere deltagere, som ikke respekterede Fastavals alkoholregler, og arrangørerne er trætte af at skulle rende rundt og spille bussemænd. Følg reglerne, så der bliver plads til, at alle kan være på Fastaval på en god måde.

Pas på de indfødte!

Pedellen på Tranbjerg Skole har advaret Fastaval om, at der findes nogle mindre pæne eksemplarer blandt de lokale unge, som åbenbart tidligere har været på rov på skolen. Derfor er det en god idé at holde øje med penge og andre værdigenstande - og for eksempel ikke lade dem ligge i sovesalen eller andre steder, hvor folk nemt kan komme ind udefra. Og sørg for, at de døre, som Fastaval har låst, også forbliver låst.

Brug for en kærlig hånd?

Hvis du sidder med værkende skuldre efter et par dage på skolegulv og for små stole, har Fastaval faktisk en officiel massør. Han hedder Danni, kan nås på tlf. 60 91 97 97 og kan i øvrigt genkendes som "ham med viskestykket".

Danni masserer arrangører gratis, men hvis du blot er almindelig deltager, koster det en Wintercoat-øl (dem fra Cafeen) for en nakkemassage og en almindelig fadøl for en fodmassage. Danni lover, at han bliver mere kærlig, jo flere kunder han får ...



VIL HAM PÅ BAGERSTE RÆKKE VENLIGST TRÆDE FREM I LYSET?

Malik Hyltoft er manden, du ikke vidste, du burde kende navnet på

Af Mette FINDERUP

“Jeg ved præcis, hvornår jeg begyndte at spille rollespil. Det var 1. påskedag 1982. Jeg havde den første udgave af D&D med hjem fra England, og vi gik i gang med det samme. Kort efter omdannede vi vores brætspilsklub, FBO i Odense, til også at være en rollespilsklub. Paul (Hartvigson, red.) var godt nok meget imod. Han mente ikke, rollespillet havde nogen fremtid.” Ordene kommer fra Malik Hyltoft. Du kender ham måske ikke, for det er bestemt ikke ham, der bruger flest kræfter på at blive set. Men Malik er en af dansk rollespils allerældste og -største dinosaurer - og han har ikke tænkt sig at uddø foreløbig.

Et frygtindgydende cv

Når man spørger Malik, hvad han egentlig har været blandet ind i gennem årene, viser det sig hurtigt, at han har været med overalt og prøvet det meste - bare på et tidspunkt, hvor de fleste andre rollespillere gik til spejder eller var ved at lære at læse:

“Jeg var medstifter af klubben FBO i Odense. Vi tog tit til England for at købe nye spil, og derovre stiftede vi i ’82 bekendtskab med live-rollespil. Det bragte vi med hjem til Odense, hvor vi stiftede underklubben ‘Kamp og Kage,’ siger Malik, der også tog på togter til Sverige, hvor det var odenseanerne, der lærte broderfolket at spille live.

“Da jeg begyndte at studere i Århus, syntes jeg, at jeg manglede en klub at spille i, så jeg gik rundt og hængte flyers op. Det blev begyndelsen på klubben Fasta. Senere begyndte vi at lave et spiltræf, vi kaldte for Fastaval, hvor jeg var så godt som enearrangør et af de første år. Dengang holdt vi Fastaval i Fronthuset. Det var ikke så stort et sted, men det var dejligt fri for pedeller,” husker han.

Der gik ikke lang tid, før Malik også forsøgte at gøre sit rollespil mere kommercielt. Sammen med Mads Lunau Madsen og Troels Chr. Jakobsen lavede han firmet Dansk Spildesign, der blandt andet fik udgivet rollespillet Viking, fik et spil bag på Kellogg’s-pakkerne og designede læringsspil for kommunerne. Det var de



samme tre, der opfandt ‘Mafia’ - det første store helcon-live, der var en landeplage på danske kongresser omkring 1990. Malik

Malik, der har set alle sine våbenbrødre modtage Æresottoen på Fastaval, mens han selv har klappet i kulissen. “Jeg kan godt

“Det kan da godt gøre ondt, at folk, der startede i miljøet for tre år siden, ikke aner, hvad jeg lavede for år tilbage.”

var også primus motor på den første landsforening for rollespil. Den hed ODDS og fik ingen statsstøtte “og den døde desværre, fordi jyderne og københavnerne overhovedet ikke kunne enes dengang,” mindes Malik i et tonefald, der mest får én til at tænke på skyttegravskrig, og han var sammen med Palle Schmidt bagmanden for rollespillet Fusion. Senest har han - igen sammen med Mads Lunau Madsen - været initiativtager til den efterskole i rollespil, der til sensommer åbner i Hobro. Her bliver Maliks rolle endnu en gang at spille andenviolin. Han skal nemlig være viceforstander.

Et liv i skyggen

“Det er rigtig nok, at jeg ikke er så god til at springe rundt i rampelyset. Jeg kan slet ikke lide at stå og slå mig for brystet,” siger

lide at samarbejde, og det, som de andre synes er kedelige opgaver, er tit ting, der falder mig nemt. På efterskolen er det for eksempel mig, der sidder med budgettet, mens det er Mads, der tager sig af kontakten udadtil, og det hænger jo også sammen med, at det omvendt føles som en hel dags arbejde for mig, hvis jeg skal tale i telefon i en halv time. Det er jo bare min måde at være på,” siger han.

Alligevel indrømmer han, at det er med blandede følelser, at han gang på gang ser andre løbe med det meste af hæderen:

“Det kan da godt gøre ondt, at folk, der startede i miljøet for tre år siden, ikke aner, hvad jeg lavede for år tilbage. Og det er nogle gange svært at se dem bryste sig af erfaringer, jeg selv gjorde for 20 år siden. Men det er svært for mig at træde frem og

Maliks scenarier

Malik har lavet meget andet end at organisere og er blandt andet en af landets allerflittigste scenarieforfattere - gennem årene er det blevet til over 20 con-scenarier:

The Golden Gate (1985)
 Gæsten fra Nemesis (1986)
 Minearbejderstrejken 1926 (1987)
 N'gomiferisharumbi (1987)
 One Rainy Afternoon (1987)
 Tik Tak - Chick Chack (1987)
 Monsters of Rock (1988)
 Le Faucon 2 (1889)
 Ungersvenden (1991)
 Lokes løn: Nillingen (1991)
 Julestjerner (1992)
 Den røde Velo (1992)
 Glædelig jul onkel Hubert! (1993)
 Last Prom (1996)
 Marx mildner luften for den flæede mår (1996)
 Freden (1997)
 Show Low (2002)
 Græsrødder (2003)
 Zaibatsu (2004)
 A Dis(ney)adventure (2004)
 Shima no narawashi (2005)
 Nantonaku Manga (2006)

sige, hvad jeg har gjort," siger han, som om nogen er blevet den store grå eminence i dansk rollespil - men heldigvis en sympatisk én af slagsen.

Familiefælden

Der var et par år, hvor Malik ikke brugte helt så meget tid på at spille, som han gør i dag.

"Jeg blev gift og fik børn og fast arbejde," forklarer han. "Og som så mange andre mistede jeg min tilknytning til miljøet. Det var enormt ærgerligt, men det var klart min

"Det kan virkelig være svært at forklare sin udenforstående kone, hvorfor man gerne vil sove på en luftmadras i en gymnastiksal"

egen skyld. Det kan virkelig være svært at forklare sin udenforstående kone, hvorfor man gerne vil sove på en luftmadras i en gymnastiksal sammen med en masse små nørder, når man endelig har friweekend. I stedet gjorde jeg en masse familieting, som det var til at forstå for andre folk. Jeg ser



desværre det samme ske for rigtig mange af mine jævnaldrende. Vi er ikke gode nok til at holde fokus på vores prioriterer."

Nu er Malik skilt, og det har givet frirum til igen at skrive, organisere og spille rollespil. I dag spiller han mest live.

"Jeg får stadig et enormt kick ud af at gå tre døgn ind i en anden verden med en overbevisende fiktion. Når verden i dén grad er fortættet, og jeg selv føler mig som hovedperson, så gør det ikke så meget, at jægeren, jeg spiller med, i virkeligheden bare er 12 år gammel," siger han.

At leve med live

Malik færdes i mange af miljøets afkroge. Hans overblik gør ham også kvalificeret til at give et bud på, hvad bordrollespil kan gøre for at trække flere af de mange latex-tampende ungersvende ud af skoven og ind på en kongres som Fastaval:

"Vi har brugt årtier på at finpudse bordrollespil til det produkt, vi værdsætter så højt i dag, men det har i princippet intet at gøre med det, der foregår, når 12-årige

kongres, hvor der er spilgaranti, og hvor forældrene kom med deres poder og hentede dem igen om aftenen. Den skulle bare strække sig over en weekend. Og jeg tror sagtens, man kunne lave det i tæt samarbejde med ungdomsskolerne - og også få økonomisk tilskud fra den kant," siger han og understreger:

"Den slags live med latexsværd og læderrustning er lige så forskelligt fra vores bordrollespil, som en ørehænger er i forhold til en symfoni. Men begge dele er i det mindste stadig musik, så der er bestemt håb."

I år har gennemsnitsdeltageren på Fastaval været her fire gange. Vi KUNNE godt trænge til nyt blod. Ideen er gratis og hermed givet videre.

Malik om

Yndlingsscenariet blandt egne værker:
 "Den røde Velo fra Fastaval '92 med alle dets fejl og tåbeligheder. Det var det første Fusions-scenarie, og det fik i høj grad lov til at definere, hvordan Fusion hang sammen for mig."

Og blandt andres:

"Jisei af Kristoffer Apollo, som jeg skal rerunne på søndag. Jeg elsker at gå helt op i fjæset på folk og under huden uden at overskride deres fysiske grænse, og det kan Jisei. Scenariet løser samtidigt opgaven at lave kulturformidling uden at skulle tvinge folk til at studere. Det kunne lige så godt være skrevet af en japaner - det holder inden for sin ramme."

Scenarie-VoxPop

Torsdag

Fastaval er først rigtig i gang, når scenarierne begynder at rulle gennem skolens gange. Vi spurgte en række tilfældige congængere, hvad de har spillet i torsdagens dagperiode, og hvad de syntes om det. Kommentarerne er krydret med nogle af de bemærkninger, spillere har skrevet på dommersedlerne - og apropos: Skriv endelig mere på dommersedlerne. Din feedback er meget mere værd for scenarieforfatterne, når du kommenterer den karakter, du giver dem.

Tupelo

af Brian Rasmussen



Maria Bergmann, 27 år, Odense:

Scenariet havde en meget abstrakt form, og jeg synes, vi brugte mange ressourcer på at tage stilling til de mange roller, vi skulle håndtere. Jeg vil nok personligt hellere kunne fordybe mig lidt mere, men vi havde nogle fantastiske scener.

Jeg tror, scenariet især er for spillere, der gerne vil eksperimentere. Det var kreativt og nytænkende, men nok også meget en knald-eller-faldoplevelse.

Marie Oscilowski, 19 år, Albertslund:

Det var rigtig godt og udfordrende som spiller. Jeg havde meget indflydelse på, om det blev en god eller en dårlig oplevelse. Det var fedt, fordi det var filosofisk, og vi fik lov at diskutere, hvad synd er. Det er et scenarie for spillere, der ikke er bange for at prøve noget nyt, og for dem, der er med på at få spillergruppen til at fungere.

Dragens Dom

af Mette Finderup

Maria Petersen, 21 år, Hvidovre:

Det var et rigtig sjovt og udfordrende scenarie med masser af sjove situationer. Jeg spillede meget forskellige karakterer i scenariet, og vi gik ret meget amok. Det er et scenarie for folk, der vil have det SJOVT!

Fra Dommer-sedlerne:
Virkelig brændende historie. Gennemarbejdet, velfungerende og super-sjovt.

Krydsild

af Johanne Wenstrup og Louise Frellsen



Sune Taostrup Jensen, 17 år, Gentofte:

Det var fedt. Der var gode spilpersoner og et godt samspil på holdet. Scenariet lagde op til gode intriger, og det udnyttede vi fuldt ud. Jeg grinede næsten hele tiden, og det er det, jeg gerne vil, når jeg spiller.

Fra Dommer-sedlerne:

Skidegodt. Godt tænkt mellemværende rollerne indbyrdes.

Dobbelt A

af 9000 Beton



Nicolai Nielsen, 17 år, Slagelse:

Det var et udmærket scenarie i samme genre som 9000 Beton, som jeg spillede sidste år - nemlig fis og ballade. Historien havde ingen mening, men det var sjovt alligevel at spille halvkiksede betjente. Jeg skal helt klart spille det, hvis de laver en 3'er til næste år.

Fjendebilleder

af Michael Erik Næsby



Jannik Raunow, 28 år, Århus:

Det var noget rod, men sjovt. Det var rigtig tegneserieagtigt, men også sjovt. Jeg er lidt bange for at køre det igen, og det skal jeg, men det skal nok gå, når jeg har kogt lidt over det. Starten var rigtig god.

Fra Dommer-sedlerne:

Næsby's scenarier er altid gode. Det var yderst underholdende.

Højt under solen

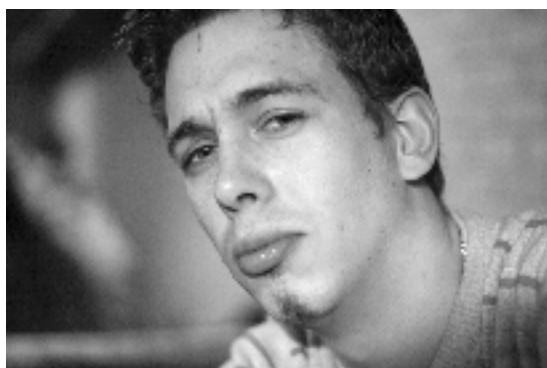
af Jacob Schmidt-Madsen

Bjarke Kronborg, 21 år, København:

Det var et rigtig godt scenarie, men med en lidt tung slutning. Det var nok, fordi det var spillederløst, så der manglede lidt konklusion. Det var rigtig sjovt at prøve et meget anderledes scenarie.

Fra Dommer-sedlerne:

Kaotisk, forvirrende og fantasifuldt. Morsomt!



Henrik Rugaard, 24 år, Skive:

Det var anderledes og rigtig godt. Jeg synes, jeg fik udviklet mine personlige kompetencer, for scenariet havde meget med det verbale sprog at gøre. Det udartede sig helt anderledes, end vi havde regnet med, og vi grinede meget.

Jeg kan godt lide at blive overrasket og få nye udfordringer, og scenariet var semilive og udfordrende verbalt/kropsligt.

Den brændende vinds ild

af Anders Frost Bertelsen
og Kristoffer Kjær Jensen

Frederik Scharff, 15 år, Hellerup:

Det var et rigtig godt scenarie - især karaktererne, og så synes jeg, det var spændende med små scenarier inden i scenariet. Jeg tror, de fleste vil synes, det er et ret fedt scenarie.

Fra Dommer-sedlerne:

God Indiana Jones-historie.

Bag lyset

af Tobias Demediuk Bindslet



Thais Munk, 20 år, Gammel Rye:

Det var et ganske udmærket, men lidt mærkeligt scenarie, der var lanceret som feelgood, men det var mere en tragedie. Jeg havde nu en god oplevelse, og det er et scenarie for dem, der har hang til det absurde og skæve ... kan man godt se på mig, at jeg er halvfuld?

Lars Nyberg, 29 år, København:

Det var en underholdende, men noget usammenhængende oplevelse. Scenariet lagde op til feelgood, men det var mere absurd. Men det var underholdende, og vi fik fortalt nogle godt historier, og det var nok det, der var meningen.

Fra Dommer-sedlerne:

Super lækkert, forvirrende scenarie med geniale karakterer.

Shadyville

af Simon James Pettitt

Redaktionen ledte forgæves efter en spiller, der inden deadline kunne fortælle os om scenariet Shadyville. Hvis du er 'derude' og har lyst til at dele din oplevelse med resten af Fastaval, er du meget velkommen til at komme forbi os - så kommer anmeldelsen med i et senere nummer.

Vi har dog disse kommentarer fra spillerne via dommersedlerne:

Rigtigt humorscenarie! Der blev hurtigt skabt en spooky stemning.

Hjælp den onde troldmand!



Magi er noget juks, og troldmanden kan kun slå den flinke enhjørning ihel, bringe den lede gamle heks og ridderen sammen i uheldig forening og selv score frøen, hvis du bringer orden i kaos. Ellers bliver han spist af dragen. Klip brikkerne ud. Sæt dem sammen, så én af dem er i midten, de øvrige udenom. Alle de steder, to brikker støder op imod hinanden, skal billederne, der mødes, være ens.

Når du er færdig med at nørde, skriver du nummeret på den midterste brik sammen med dit navn og lægger sedlen i løsningskassen ved informationen senest i morgen klokken 12.00. Vi trækker lod om computerspillene "Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth" (til pc) eller Black (til Xbox) blandt de rigtige svar.

BLUFFERS GUIDE

til at vinde en Otto på Fastaval

Der er stor prestige i at vinde en guldpingvin, men er det muligt at slippe for al besværet, og stadig gå hjem med en pingvin fra banketten? Læs denne udførlige guide og få svaret

Af Lars Andresen

For den velhavende

Det ER et stort arbejde at skrive et scenarie, men nu kan alt købes for penge. I stedet for at skrive scenariet selv, køber du professionelle folk til at gøre det for dig, men tager selvfølgelig æren selv. Hvis du fik dit scenarie produceret hos professionelle, f.eks. et billigt reklamebureau eller lignende ville et estimeret regnskab se ud som følgende:

Idéudvikling og konceptbeskrivelse	10.000 kr
Tekstproduktion på ca. 50 sider fra forfatter:	50.000 kr
Produktion af 5 stk. handouts af grafiker	7.500 kr
Forsideillustration	4.000 kr
6 illustrationer af spilpersoner	6.000 kr
10 vignetter til at illustrere scenariet	5.000 kr
Layout af scenarie, art director i en uge	10.000 kr
Korrektur af scenarie, 13 timer á 200 kr.	2.600 kr
Tryk af scenarie, 50 sider, 100 eksemplarer	10.000 kr

Alt i alt en pris på lige lidt over 100.000 kr. Men så har du også et scenarie trykt i fire farver, som nok skal vække opmærksomhed på Fastaval. Alt, hvad du skal gøre er at sige til konceptudviklerne, hvad du synes, scenariet skal handle om. Samtidig kan du glæde dig over, at du vil starte en stor diskussion på rpgforum.dk, hvor Næsby vil kvie sig over, at det nu er muligt at købe sig til en Otto.



Tre metoder, der bare ikke virker

Stjæl en Otto på banketten

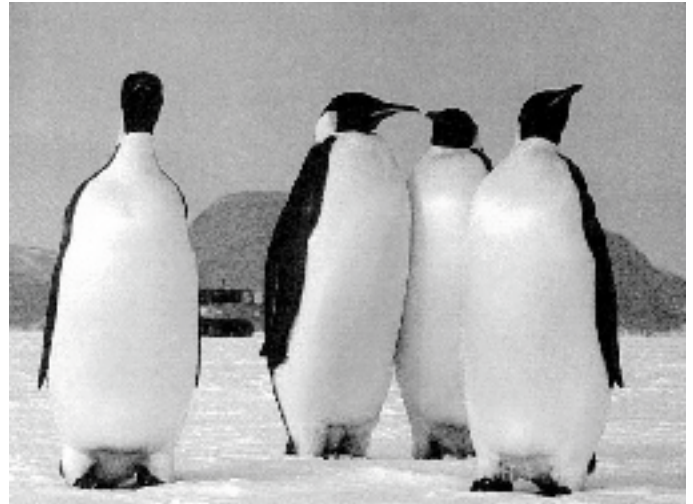
Det er blevet forsøgt mange gange og aldrig med held. Hvis du virkelig bare er interesseret i guldpingvinen, så er det meget nemmere at gå hjem i din storebrors rodekasse (for den nye Pondus er fandeme grim) og finde hans gamle sparebøsse fra Danske Bank, spraymale den guld og sætte den på en klump marmor.

Bestikkelse af dommerne

Jo, jo, det er slet ikke nogen dårlig idé, som efter sigende vist aldrig er blevet afprøvet, men der er noget, du ikke har tænkt på. Det kræver stadig, at du har indleveret et scenarie til bedømmelse, og for at gøre det, skal du først have en synopsis godkendt af den scenariansvarlige og lave noget, der i hvert fald ved første øjekast ser ud til at være et scenarie. Så kan du ligeså godt skrive et rigtigt scenarie, når du er i gang.

Avantgarde

Du skal ikke tage tre stykker papir, hvor der ikke står noget på, og kalde det for avantgarde. Det er blevet prøvet, og det vandt ingen Ottoer.



For researcheren

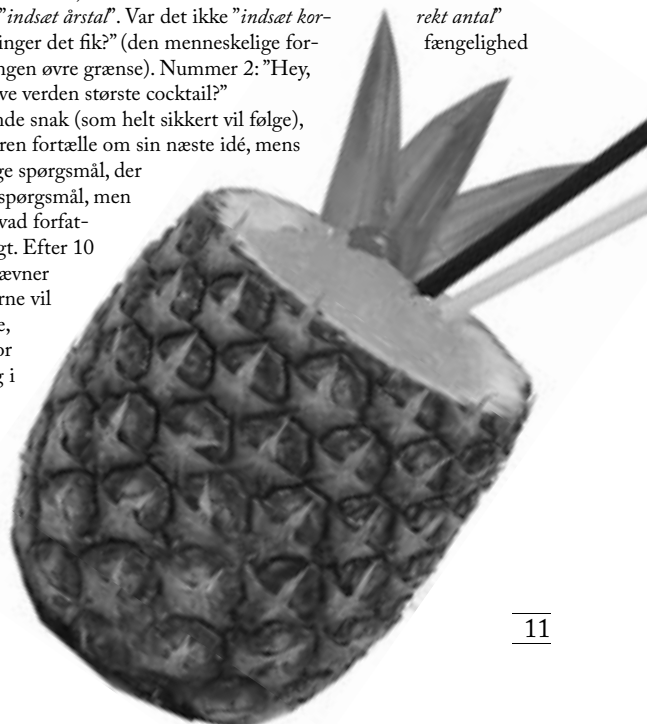
Gå sammen med en allerede etableret scenarieforfatter. Der findes faktisk en masse gale mennesker derude, som er mere end parate til at spendere to måneder uden computerspil, dvd og socialt liv for at skrive et scenarie. Det gælder blot om at finde den rigtige.

Trin 1: Gå ind på alexandria.dk og se, hvem der er de mest produktive scenarieforfattere til Fastaval. Det gælder om at finde en forfatter, der virkelig har ild i røven og aldrig holder en pause. Lav en liste på fem forfattere.

Trin 2: Gå ind på rpgforum og find listen over de scenarier, som er blevet nomineret, og som har vundet en Otto. Find scenarierne fra dine fem forfattere på listen, og se hvem der henholdsvis er mest nomineret og mest vindende. Du vil nu stå med en klar favorit.

Trin 3: Gå ned i baren eller ind i cafeen, hvor den pågældende forfatter uden tvivl opholder sig for at dulme nerverne, for den kommende uddeling af Otto. Sig disse to sætninger kort tid efter hinanden. Nummer 1: "Hold kæft mand, 'indsæt scenarietnavn' burde have vundet i 'indsæt årstal'. Var det ikke 'indsæt kor-nomineringer det fik?" (den menneskelige forkender ingen øvre grænse). Nummer 2: "Hey, vil du have verden største cocktail?"

I den efterfølgende snak (som helt sikkert vil følge), lader du forfatteren fortælle om sin næste idé, mens du stiller åndsrigge spørgsmål, der egentlig ikke er spørgsmål, men gentagelser af, hvad forfatteren lige har sagt. Efter 10 white russians nævner du, at du selv gerne vil skrive et scenarie, men er nervøs for at skulle give dig i kast med et helt alene. Efter endnu to white russians har du en scenariepartner. Tillykke!



Tænk, hvis det var sjovt at gå i skole

Verdens første rollespils-efterskole åbner Sesams porte til sensommer
Af Mette Finderup

Kommende forstander Mads Lunau Madsen står foran sin efterskole i Hobro

Forestil dig, at du er medlem af modstandsbevægelsen og skal snakke dig ud af et forhør med en tysk SS-officer. Eller forestil dig, at du er til karneval ved solkongens hof og skal udrede intrigerne i kongens garde. Ingen af delene er for alvor en udfordring for en fantasi, der bor mellem ørerne på en rollespiller. Men prøv så den her:

Forestil dig, at det er en leg at gå i skole - forestil dig, at du lærer mere end i den normale folkeskole uden at blive skoletræt. Forestil dig, at du ikke længere føler lettelsens suk, når det ringer ud fra tysktimen.

Denne utopi kan blive virkeligheden for de elever, der begynder på verdens første

efterskole med rollepil som tema. Den hedder 'Østerskoven' og åbner efter sommer i udkanten af Hobro - tæt på skov og Mariager Fjord.

Plads til 80 elever

Efterskolens forstander bliver Mads Lunau Madsen. Han er også en af de oprindelige initiativtagere, og i disse dage stiger spændingen om efterskolens fremtid:

"Når vi om et par år er fuldt oppe at køre, har vi plads til 80 elever. Lige nu har vi 33 tilmeldte til i år og 17, der er indskrevet til næste år," fortæller han. Det er slet ikke ringe for en nystiftet efterskole - men man (hvilket i dette tilfælde også betyder

banken) ser helst, at der kommer syv ekstra elever til, før skoleåret begynder.

"Vi er rundt på livescenerierne og reklamerer, og interessen er stor. Vi havde også en bannerreklame på forummet Arto. Der betaler man for 1000 klik - og de var væk på en uge," siger Mads, der ikke er i tvivl om, at skolen nok skal komme i gang.

Efterskolen kommer til at ligge i et tidligere plejehjem, der bliver ombygget til formålet. Eleverne kommer til at bo på firesengs-værelser, og der bliver både bygget klasseværelser og et omfattende værkstedskompleks, hvor eleverne blandt andet kan bygge kulisser, lave latexvåben, spille computerspil og sy kostumer.

En helt ny målgruppe

Den typiske elev på efterskolen er ifølge Mads Lunau en dreng, der har stiftet bekendtskab med rollespillet gennem enten live eller figurspil. Han minder ikke særlig meget om den typiske efterskoleelev:

“De elever, der allerede er indskrevet, kommer på efterskolen, fordi de synes, rollespil er spændende. Det er ikke fordi, de absolut *vil* på efterskole, og det er noget ganske særligt,” siger Mads Lunau, “Derudover kan vi se, at vi har to hovedgrupper af elever. Den ene gruppe er utroligt ressourcestærk. De andre er kreativt begavede, men har haft læsevanskeligheder i den almindelige folkeskole. Det er den slags elever, der typisk er søgt andre steder hen for at få en form for bekræftelse af deres evner, og det har mange af dem fundet i rollespil. Fælles for de fleste er dog, at de er nogle seje unger med en stor selvfølelse, og det lover godt for fællesskabet. Jeg tror, vi får nogle elever, der bliver gode til at tage et fælles ansvar - både for undervisningen og for hinanden,” siger han.

Med folkeskoleloven i baglommen

Hvis man tror, det bliver ‘Dagen lang med D & D’ at gå på rollespilsefterskolen, kan man imidlertid godt tro om igen. Det kunne man ellers godt tillade sig fra

“Selv om vi følger folkeskoleloven, håber vi, at eleverne med tiden overtager mere og mere af ansvaret for deres egen læring”

skolens side, for som efterskole behøver man ikke at følge folkeskolen og dens læringsmål, men det har man besluttet sig for at gøre alligevel.

“Der bliver ikke så meget tale om klassisk rollespil, men mere om konceptindpakkede workshops,” siger Mads: “Fordelen er, at vi kan bryde skemaet fuldstændigt ned og lave tværfaglig undervisning. Vi forestiller os for eksempel, at man kan have en uge, hvor man er rådgivere for Churchill under slutningen af Anden Verdenskrig, eller at man er medarbejder i Da Vincis værksted og må tage sig af nogle af mesters opgaver, mens han selv er på udenlandsrejse. Med den vinkel giver det mening at koble forskellige fag på. Man skal måske skrive Churchills tale til nationen - naturligvis på engelsk - eller man må i gang med de matematiske udregninger for at se, hvordan man gør Da Vinci arbejde med fæstningsværker færdigt i hans fravær.”

Man håber med andre ord at bygge videre på elevernes nysgerrighed og deres

motivation ved at undervise dem gennem storylines.

“Vi skal først og fremmest lære vores elever at lære. Og at være så begejstrede for at lære, at de har lyst til at fortsætte med det, efter de har forladt os til fordel for gymnasiet eller tekniske skoler,” siger Mads Lunau.

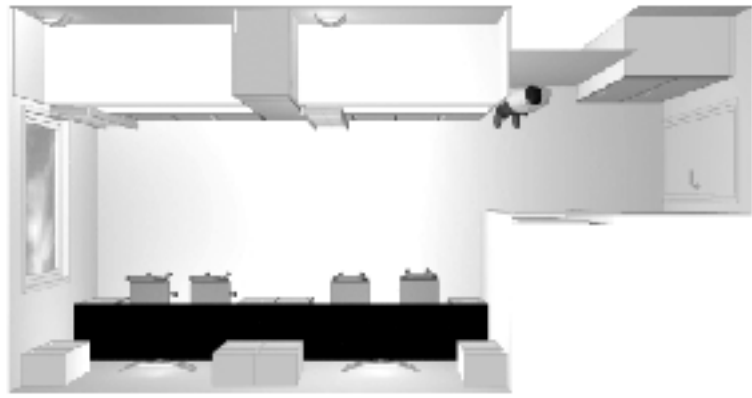
“Selv om vi følger folkeskoleloven, håber vi, at eleverne med tiden overtager mere

og mere af ansvaret for deres egen læring. Vi står fast på, *hvad* de skal have lært, når de forlader os, men vi vil meget gerne have dem til at være med til at diskutere, *hvordan* de ting kan læres. Optimalt set kan læreren en dag trække sig helt tilbage og nøjes med at være en facilitator på undervisningen, som vejleder og hjælper eleverne med at undervise sig selv og hinanden, og som opsamler deres viden og garanterer, at de har lært det nødvendige.”

Læringsnørd er søges

Hvis efterskolen kommer op på fuld bemanning, bliver der brug for 10 ansatte lærere. De skal selvfølgelig være af en ganske særlig støbning, men Mads er ikke bekymret:

“Vi har allerede mange ansøgninger liggende. En del af dem er fra rollespillere, der selv er blevet voksne og har uddannet sig som lærere eller har gået på universitetet. Og det er fint nok, men vi skal også have fat i nogle rigtig gamle, garvede



Et elevværelse set fra oven med plads til fire elever

folkeskolelærere, som kan give os andre noget modspil. Vi har ikke nogen som helst ambitioner om at være et sted, hvor vores rollespillende venner automatisk kan få arbejde. Det, der er vigtigt, er ikke, at man har spillet rollespil, siden man blev konfirmeret, men om man tænder på konceptet og kan udnytte de pædagogiske aspekter i det,” siger han. Til gengæld håber han på, at efterskolen kommer til at udnytte netværket som gæstelærere eller som ekstra tilbud til eleverne i weekender:

“Det er oplagt at bruge de spidskompetencer, der sidder i rollespilsværdenen som undervisere. Hvis vi for eksempel har en flok elever, der gerne vil gå i dybden med at tegne, ville det jo være fantastisk at kunne tilbyde et weekendkursus med en af de illustratører, der lever af det. Man kunne også sagtens forestille sig et forløb med en dramalærer eller med en af de folk, der er rigtig dygtig til at bygge våben eller latexmasker,” siger han.

Efter interviewet med Mads Lunau sidder skribenten med en stor følelse af misundelse over, at efterskolen for rollespil ikke fandtes, da *jeg* skulle i 9. klasse. Der er stadig ledige pladser - skynd dig at tilmelde din yndlingsnevø .

Sådan tilmelder man sig

Hvis du selv eller en ven har alderen til at tage på efterskole, er der stadig tid til at tilmelde sig. Læs mere på www.osterskov.dk eller kontakt forstander Mads Lunau Madsen på telefon 9852 1200.

Det koster 1475 kr. om ugen for fuld kost, undervisning og husleje. Man kan få tilskud, hvor størrelsen er afhængig af, hvor mange penge, forældrene tjener. Tilskudet varierer fra 444 kr. til 893 kr. om ugen.



'Sammenstød' handler om at udforske et antal hurtigt skitserede hovedpersoner gennem rollespil. I lærer hovedpersonerne at kende ved at spille, og I skaber historien sammen undervejs. Alle deltager på lige fod – der er ingen spil-leder.

Forberedelse

Start med hovedpersoner, der ikke kender hinanden, og lad deres veje krydse; lad dem knytte nye bånd og gennemgå hændelser drastiske nok til, at deres fremtid kan tage nye retninger – som i film som 'Magnolia', 'Crash', 'Short Cuts'.

Først skaber I rammerne for historien. Hvor og hvornår foregår den? Hvilken stemning søger I? Er der bestemte temaer, I vil udforske eller undgå? Konkretiser de fysiske rammer i et antal steder, 2-4 styk, hvor historien vil udspille sig. Giv hvert sted 1-2 stemningstræk, der knytter en bestemt atmosfære til det.

Ex.: En klassisk diner. Træk: 'alle hygger sig', gamle minder kommer for dagen'.

Sæt herefter et **pejlingspunkt** for historien – det sted eller den begivenhed, som alle tråde i spillet fører hen mod, og som udløser klimaks.

Ex.: Et kraftigt jordskælv. Hovedpersonerne skal drives mod dineren.

Så laver hver deltager en **hovedperson**. Hver person gives 4 **personlighedstræk**, der hver beskriver en positiv eller negativ side ved personen. Tilføj en **maske**: en facade, som han stiller op for at skjule et af sine træk – masken fungerer som et femte træk. Giv personen en **svaghed**: en eksistentiel udfordring, som han kæmper med. Giv endelig personen et **problem**: en konkret pine, som han står midt i.

Ex.: Abel; ung, bor hjemme, troende forældre, slackertype. Træk: 'kristne værdier', 'følger flokken', 'druk-sentimental', 'ingen fremtidsplaner'. Abel har maskeret sine 'kristne værdier' med 'dyd er for oldinge'. Hans svaghed, er at han ikke kæmper for det, han tror på, hvilket fører skyld og druk med sig. Problemet: Abels ven har i druk kørt Abels familiepræst ned; politiet leder efter spor – hvem skal han hjælpe?

Runder, scener, konflikt

Spillet spilles i **runder**, hvor hver spiller har en **scene**, der fokuserer på deres person. Spilleren i fokus er **fortælleren**. Første runde er en **introduktionsrunde**, og i den skal hver spiller blot bruge et par minutter på at skildre en kort scene med deres person. Sidste runde er en **epilogrunde**, hvor hver spiller kort afslutter deres persons historie.

De mellemliggende runder er historiens kød. Start hver runde med at opsætte et **overordnet mål** for den – noget, der fører alle mod pejlingspunktet. Hver scene skal udfordre fortælleren hovedperson. En scene indledes med at fortælleren sætter dens **agenda**, dens omdrejningspunkt. De andre spillere svarer igen ved at tilføje en **udfordring**: noget som scenens hovedperson skal kæmpe med. Fortælleren åbner nu scenen ved at vælge scenens sted og beskrive, hvem der er til stede.

Ex.: Rundens overordnede mål: 'alle hovedpersoner skal konfronteres af politiet'. Fortæller (Abels spiller): 'Agenda: Politiet leder efter flugtbilisten.' De andre spillere: 'Udfordring: Lyver Abel for politiet?'. Fortælleren: 'Stedet er dineren. Abel er der. Plus Beth (en anden spillers person). Plus politimand og bartender.'

Scenen rollespilles. Fortælleren kan enten selv styre bipersoner eller overlade dem til spillere, hvis hovedpersoner ikke er med i scenen. Styr hurtigt mod den centrale **konflikt**, og rul terninger for at bestemme den gang. Udfaldet spilles, og scenen afrundes.

Terningkast: når en scenes konflikt spidser til, fordeles terninger på hver side af konflikten: for hvert relevant træk (fra stedet og involverede hovedpersoner) gives en terning. Terningerne rulles. Flest ens vinder, og højeste terning afgør uafgjort.

Ex.: 'alle hygger sig' taler imod at lyve. Det samme gør Abels 'kristne værdier' og 'følger flokken'. Omvendt med 'dyd er for oldinge', og Beth er der med sit træk, 'rebel'. Dvs. "lyver" har 2 terninger, og "sladrer" har 3. Lyver ruller [1,3,3] og sladrer ruller [2, 4, 4]: Sladrer vinder. Andre terningex.: [3,3,3] slår [2,2,4,4] (serie på 3 mod serie på 2), [2,5,5] slår [1,5,5] (5'erne går ud, 2'eren slår 1'eren).

Rullet afspejler den indre konflikt i fortælleren hovedperson, og udfaldet dikterer, hvordan han reagerer i scenen.

Fortælleterninger

Fortælleterninger kan bruges til at påvirke historien. Hver spiller får en FT i starten af hver scene, fortælleren undtaget. Ubrugte kan spares op. Med FT kan man:

- lægge en ekstra terning ind på en af siderne i en konflikt (pris: 1FT)
- introducere en ny biperson i scenen (2FT*)
'strisseren har en partner'
- introducere en kendt biperson (1FT*)
'strisseren fra dineren dukker op igen'
- introducere ens hovedperson (2FT*)
'Carl brager ind på dineren ...'
- etablere fact om biperson (1FT*)
'politimanden er fuld'
- etablere nyt sted (3FT + 1 per træk)
'Skadestuen' (3), 'gør folk bitre' (1), 'fortrævlet' (1) (NB: spillerne kan dele udgiften til træk)
- ny relation mellem hovedpersoner (3FT), mellem bipersoner (1FT*), mellem hovedperson og biperson (2FT)
'strisseren er Abels fætter'

Bemærk, at fortælleren gratis kan gøre de ting markeret med *. Man kan bruge FT når som helst. Man kan stoppe effekten af FT ved selv at betale et tilsvarende antal.

Spillets gang

I styrer både personerne og historien. Det er jeres opgave at bringe historiens tråde sammen, så personerne blandes ind i hinandens liv. Giv personerne rigeligt at kæmpe med; kun derved får de en reel chance for at udvikle sig. Gør dette gennem udfordringer og ved at knytte uventede forbindelser med FT, og glem ikke at styre trådene hen mod pejlingspunktet. Aftal antallet af runder på forhånd, så I ved, hvor hurtigt I skal styre mod klimaks. Diskutér historien mellem hver runde, så I kan holde den på sporet.

Rune Vendler

Rune skrev oprindeligt Sammenstød til '24 hour RPG' (som "Chance Encounters"), og det er at finde her i sin fulde længde:
http://www.1km1kt.net/rpg/Chance_Encounters.php
Det er hans første spil/scenarie til Fastaval.

Hvad vil du give for en halv liter cola og to tååsts

af Kristoffer Apollo

DB-chefen

Hvis DirtBusters er pirater, hvad er Fastavals deltagere så?
Deltagere.

Hvor længe kan man høre Manowar uden at få høreskader?
Hva? Man kan ikke få høreskader af Manowar.

Spiller du nogensinde rollespil?
Nej. Jeg spiller lidt live en gang imellem, men ellers ikke.

Hvilken alignment og character class er du?
Chaotic Evil - jeg spiller jo ikke rollespil.

Hvad vil du give for en halv liter cola og to tååsts?
Jeg vil da godt give en femmer. (det skal her bemærkes, at Commander Lange Svaber nægtede at fortælle, hvad han havde givet for de to tååsts, en af hans DirtBusters kom med under interviewet).

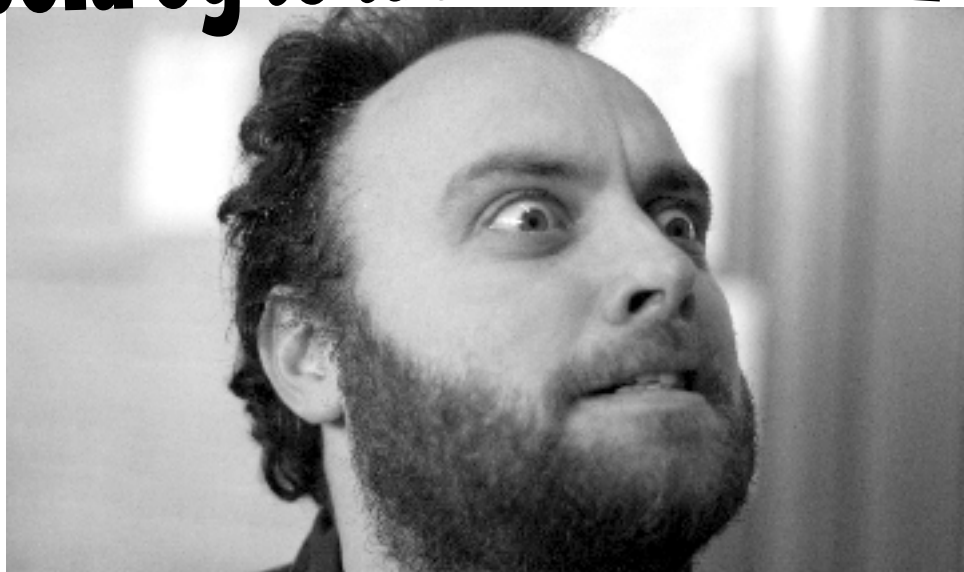
Hvad ville du lave i påsken, hvis der ikke var Fastaval?
Jeg ved det ikke. Der er altid Fastaval.

Hvad er det for noget med al det druk?
DirtBusters drikker ikke.

Hvad var det, der dømte dig til at liv som rollespilsnørd?
Øhm, det er jo lang tid siden. Hyggen, vil jeg sige. Jeg blev trukket ind af den lokale rollespilsklubs formand, der sagde, jeg skulle køre dem til Fastaval.

Er du til D20 eller Forge?
Hvad er nummer to for noget?

D6 eller D10?
D10 - de er pænere.



Commander Lange Svaber

Bord eller live?
Live. Ikke andet.

Hvad er det vildeste, du har gjort i rollespil?
Øh ... Kan vi censurere det?

Ved du, hvad Kaptajn Sprød laver i dag?
Nej, det gør jeg ikke.

Har du nogensinde tampet nogen med et skumgummisværd?
Ja, det har jeg. Mange gange.

Hvorfor taler man sådan, når man spiller live?
Fordi man kan.

Hvordan får jeg en billet til banketten?
Du kommer bare ud og giver blowjobs i DirtBuster-hovedkvarteret.

Har du set Eliten?
Hvad er det?

Hvem er det sejeste menneske i dansk rollespil?
Det er Tim - han er jo ikke Elite endnu. Han er den eneste gamle DirtBuster-

commander, som ikke er blevet fuldbyrdet Elite, efter han er gået af. Hans superscenarie blev nemlig vraget af de scenarieansvarlige.

Hvad er det mest revolutionære, du ville gøre, hvis du var Fastaval-general?
Jeg skal sgu ikke være general. Jeg skal sgu ikke være Elite!

Har du et liv efter Fastaval?
Nej, det har man ikke. Vi lever kun én uge om året.

Søren Kragh

Commander Lange Svaber lever til daglig under aliaset Søren Kragh. Han siger, at han tror, han er 31 år.

Søren kommer oprindeligt fra Thisted, men læser i dag middelalderarkæologi på Århus Universitet. Efter ca. to år på studiet er han stadig i gang med første år.

Søren blev trukket ind i rollespil, da formanden for TBORF (Thisted Bræt- og Rollespilsforening) skulle bruge en chauffør til Fastaval. Han har været DirtBuster længe og overtog i år commander-hvervet efter Commander Fnug (Tim A. S. Nielsen).

Brynnums bitre ...

Af Mads Brynnum



Jeg havde set frem til, at den første nat i sovesalen skulle følges af god, gedigen brok over de usle forhold. Men mirakuløst nok blev jeg ikke holdt vågen af snorken, vækket af folk, der trampede på mig, eller andet af det sædvanlige. Nej, jeg sov gennem hele natten og vågnede frisk og klar til at spille mit første scenarie. Hvordan det lod sig gøre ved jeg ikke – jeg var sikkert fuld.

Men bevæger man sig blot få meter ud af sovesalen, er der så rigeligt med forhold at tage fat i. Altså, ikke forhold som dem der kan være mellem en voksen mand og en meget ung kvinde, der har bundet en halv flaske Arnbitter – for de er sørgeligt fraværende på Fastaval – men mere forhold som i faciliteter. Eller mangel på samme. For hvorfor er der for eksempel kun

to toiletter og dermed kun to spejle og håndvaske tilknyttet badesektionen? Er det for at fastholde rollespillere i rollen (pun intended) som uvaskede nørder uden sociale kompetencer? Eller er det i virkeligheden, fordi generalen og co. er bange for, at hvis først folk kigger sig selv i spejlet, så vil det næste spørgsmål uvægerligt være: hvad fanden laver jeg her? Og det spørgsmål vil arrangørerne selvfølgelig ikke have folk til at stille sig selv, for hvad kan man egentlig svare, der ikke gør, at man straks løber skrigende bort. Ja, jeg ved det heller ikke. Men det er jo en hullet plan. For hvis man virkelig ønsker at holde fastavgængerne fra vand, er det så ikke dumt at de skal vade 15 minutter gennem silende regn for at komme fra sovesalen til selve Fastavalen?

Manglen på sanitære faciliteter understreger jo bare en ting: det kan godt være, vi har en bar og en café og guldpingviner og fint tøj på til banketten, men vi sover stadig på et gymnastiksalsgulv og drikker vores øl i et fucking cirkustelt. Og så siger de, at Fastaval ikke er en gøglercon.

Og lad os da tale lidt om baren. Eller, måske mere om de mennesker, der befolker den. Nej, jeg vil ikke se din tissemand. Nej, jeg vil ikke synge irske folkeviser. Og nej, du skal aldrig, aldrig nogensinde fortælle mig om en character, du engang spillede. Men hvis du gør det alligevel, så skal jeg sgu nok tage en grusom hævn med at fortælle dig om min 1st level mage Raistlin. Det bliver ikke kønt, men det er der på den anden side heller ikke meget andet i baren, der er.

Og hvad fanden er det også for noget, de har fundet på, med kun at tage 15 kroner for en stor fadøl? Det er jo den sikre vej til, at man drikker 4.000 i løbet af en aften, og så er det jo klart, at man ikke kan komme op til tiden dagen efter. Men jeg kan kun opfordre folk til at udnytte priserne fuldt ud. For jo mere fadøl man skyller ned, jo kønere bliver såvel omgivelser, som de personer man omgås. Og vi er nogle, der har brug for al den hjælp vi kan få.

Læs i FASTAVALmagasinet i morgen:

Korruption er godt for sjælen

• *Vi bringer et interview med manden, der er skyld i, DU ikke skal betale for FASTAVALmagasinet*

"Det indie-ner jeg intet om!"

• *Bliv klogere på de nye rollespilsstrømninger fra det store udland*

Stop tiden!

• *Martin Svendsens 1-sides scenarie for folk med cthulhuide tendenser*

Er du klar over, hvilken nørd du er?

• *Test dig selv*