

ROLLESPIL • SCENARIER • SLADDER • NYHEDER • PORTRÆTTER • BAGGRUND

FASTAVAL

magasinet 1

4 Ting
Der engang var
fede i scenarier

Miniscenarie

Muren

af Jonas Harild

Afsløring

**Vi ved,
hvor
du bor!**

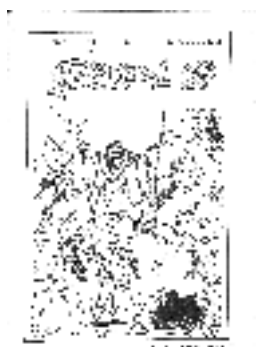
**Han nåede
de 100**

Interview med Olav Kjær
om Projekt R'lyeh



De gode gamle dage

Det er blevet til mange flotte programmer på Fastaval gennem tiden. Peter Brodersen har scannet dem, han havde, og vil samtidig gerne efterlyse programmet fra 1986, 1987 og 2002, så samlingen bliver komplet



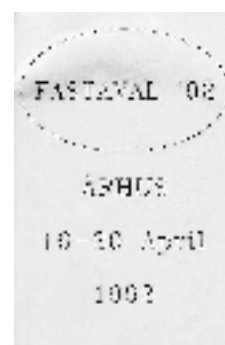
1989



1990



1991



1992



1993



1994



1995



1996



1997



1998



1999



2000



2001



2003



2004



2005

FASTAVAL *magasinet*

NUMMER 1 • ONSDAG • FASTAVAL 2006

LEDER

Du sidder med det første nummer af FASTAVAL *magasinet*. Det har været vores håb at skabe et blad, der dels kunne være et åndehul for den fastaval-gænger, der har brug for at sidde et kvarter i fred i et hjørne med sin cola eller kaffe, før det går løs i næste spilblok - men også at skabe et blad, man kunne være bekendt at pakke ned i tasken og tage med hjem. Vi har ingen anelse om, om det er lykkedes. Vi har heller ingen anelse om, om vi kan holde pusten gennem alle de planlagte udgivelser, men vi har dælmæ tænkt os at forsøge. Magasinet udkommer hver dag klokken 12. De første fem numre udkommer i papirform. Det sidste nummer, der er et specialnummer fra banketten, udkommer kun elektronisk. Alle, der har skrevet deres emailadresse på tilmeldingen, får direkte besked om, hvor og hvornår, de kan downloade banket-nummeret.

Hvis du vil os noget i løbet af Fastaval, er du meget velkommen til at hive fat i os eller smide en seddel til os i informationen.

I et fromt ønske om, at vi hverken spilder din eller vores egen påskeferie ...

Pingvinkartellet



13 I år er der kun fem scenarier, der bruger terninger!

FASTAVAL *magasinet* Nr. 1.

Udgivet i 100 eksemplarer onsdag d. 12. april 2006

Ansv. chefredaktion: Pingvinkartellet: Lars Nøhr Andresen, Kristoffer Apollo, Thomas Munkholt og Mette Finderup.

Skribenter til nummer 1: Jonas Harild, Mads Brynnum, Kristoffer Apollo, Lars Nøhr Andresen, Mette Finderup

Layout: Thomas Munkholt og Lars Nøhr Andresen

Præmie venligt doneret af Merlin P. Mann

FASTAVAL *magasinet* uddeles gratis, så længe lager haves. Bladet er finansieret af Fastaval samt af Korruption, som vi skylder en helt særlig tak!

4

Nyheder

Hvad er der lige sket på Fastaval, og hvor gælder det om at holde sig til

6

Interview med Olav Kjær

Olav Kjær har for nylig lagt sidste hånd på Projekt R'lyeh, der har samlet de 100 bedste danske scenarier til download

8

Hvad skal du på Fastaval i år?

Vi spørger en række tilfældige deltagere på årets Fastaval om deres forventninger

10

Rollespilmagasiner i Danmark

Fra Tabu over Fønix til Rollespilleren. Få overblikket over de danske rollespilmagasiners historie

12

Hvor kommer vi fra?

Demografisk oversigt over alle årets deltagere på Fastaval

13

4 ting der engang var fede i scenarier

Terninger, dungeons og monstre. Engang var det fedt

14

"Muren", af Jonas Harild

Dagens miniscenarie: Drama i ægte bornholmerstil

15

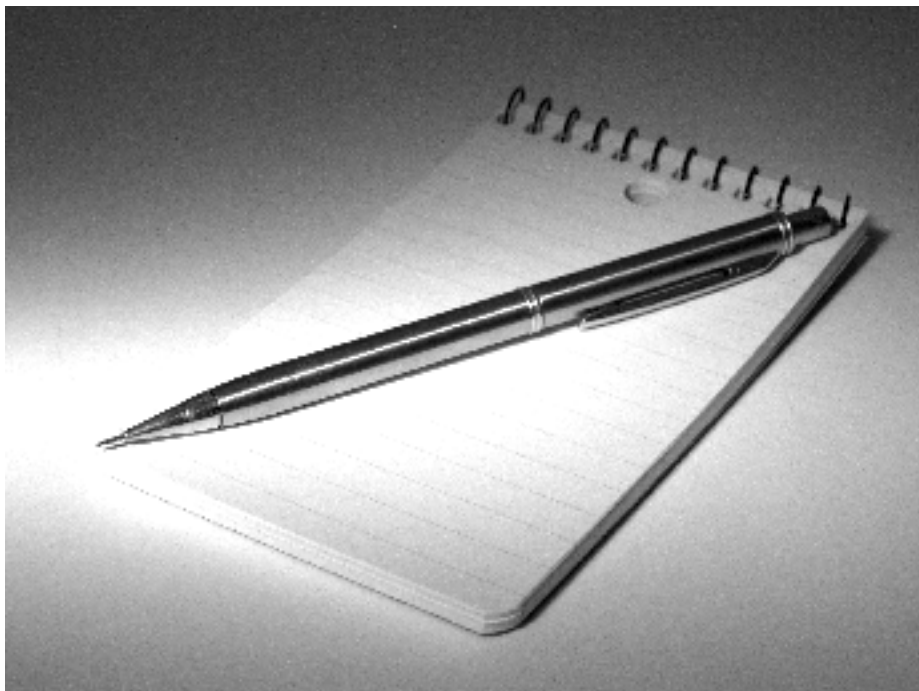
Hvad vil du gi' for en halv liter cola og to tååst?

Med kommunikationsansvarlig Jesper Wøldiche

16

Brynnums bare ...

Er han gal, sur eller bare alt for kreativ til sin lille krop. Mads Brynnum er ikke bange for at sige sin mening



Det handler om rollespil

Dag 0 præsenterer 11 spændende oplæg om rollespil

Dag 0 er dagen, hvor forfattere, spillere og interesserede i rollespillets mekanikker har mulighed for at fortælle og høre om de ting, de brænder for. Blandt andre kommer Ottodommer Max Møller og fortæller om det gode og det dårlige ved den gyldne pingvin, og hvad den kan bruges til i rollespilmiljøet. Alle er velkomne til at deltage i aftenens foredrag.

Udover nedenstående program, bliver

der også mulighed for spillere at møde forfatterne til de scenarier, de skal køre.

11 år gammel tradition

Det er 11 år siden Ask Agger og Mikkel Ploug arrangerede den første Dag 0 med undertitlen "Inspirationskursus for spilleledere". Fastaval 1995 var den første Fastaval, hvor dørene blev åbnet allerede om onsdagen.

Helcon

Superhelte i Godthåb City

Har du altid følt trangten til at gøre en forskel, så får du chancen på årets Helcon, som denne gang handler om superhelte. Helcon er et live-arrangement på Fastaval, som kører over hele kongressen. Helcon er arrangeret således, at du kan passe det ind i dit øvrige program. Med Helcon er du sikker på, at kunne spille rollespil hele tiden, når du har lyst.

Liverollespillet finder sted i byen Godthåb City, som primært er befolket af nørdere, der ynder at holde mange nørdede kongresser. Spillet finder sted under en af disse kongresser, hvor superhelte og superskurke støder sammen.

Top 10 over ting, du ikke skal sige på Fastaval

10. Hey, du ryger altså bare ikke her i baren
9. Hvis jeg virker smadret, så er det fordi, jeg ikke har sovet i tre dage
8. Må man ikke ryge i cafeen?
7. Jeg troede, det her var et action-scenarie!
6. Jeg skulle egentlig køre et scenarie nu, men jeg er sgu' for fuld
5. Hvor er terningerne?
4. Ifølge de nye regler har jeg altså +1 på mit Brew Potion-rul
3. Jeg synes, der kommer en drage
2. Jeg har ikke læst scenariet, men jeg tror jeg ved, hvad det handler om
1. Vi gør det bedre næste år



Program for Dag 0

19.00 Åbning

19:10 Peter Brodersen, "Markedsføring af scenarier gennem årene"

19:30 Malik Hyltoft, "Fra spy til flue - de første år"

19:50 Max Møller, "Atombomber er kun sjove, hvis man får lov at bruge dem"

20:10 Johan S. Simonsen, "Analysér din spilperson"

20:30 Mads L. Brynnum, "Spiller-opvarmning - om nødvendigheden af gøgl"

20:50 Andreas Lieberoth, "Historien i dit hoved - hvordan snak bliver til fælles fantasi"

Pause

21:20 Jesper Wøldiche, "Sådan bliver Fastaval til"

21:40 Thomas Duus Henriksen, "Læringsspil, gøgl og guld"

22:00 Mikkel Bækgaard, "Genrer og scenarietyper"

22:20 Per von Fischer, "Fingrene væk fra mit plot"

22:40 Max Møller, "Institutionen Otto"

23:00 Afrunding

!!! FAKTA FRA FORTIDEN !!!

- I 1997 og i 2000 havde Fastaval **34** premierer på scenarier. Det er det største antal nye scenarier på Fastaval.
- I 1989 var der programsat **12** scenarier.
- I år er der **21** premierer på scenarier

Sådan overlever du sovesalen

af Lars Andresen



Nå, så det er din første Fastaval? Selvfølgelig er du lidt nervøs. Så mange nye (mærkelige) mennesker, et sted du ikke kender og især en lang, række uskrevne regler for, hvordan man opfører sig for at overleve fire dage blandt 500 rollespillere.

Heldigvis har du et sted at sove. Du har købt adgang til sovesalen og har din gode sovepose og et skide smart selvpusteligt liggeunderlag med. Javel. Sovesal. Hmm.

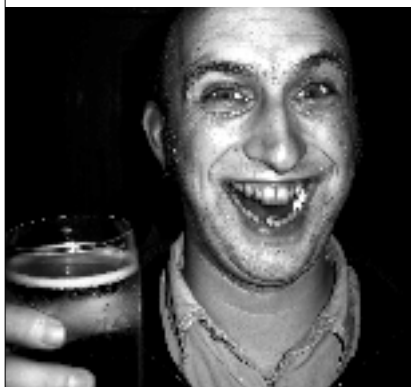
Har du nogensinde tænkt på, at når man i et fantasyscenarie kommer ind på en virkelig crappy kro, så får man ikke værelser, men køber sig adgang til sovesalen. Det er oftest et åbent rum med otte-ti senge og et åbent ildsted for enden. Så ligger ens fede helt der og hører på en halv-ork, der snorker og en dværg der natskider. Og så ved man, at ens karriere som eventyrer står skidt til.

En duft af svovl

Sovesalen på Fastaval minder en smule om den fra dit scenarie. Bortset fra, at der ikke er tale om otte-ti folk, der ligger og sover og snorker og fiser og snakker sammen ... nærmere en 300 stykker ... og de ligger ikke i senge, men derimod på et hårdt gulv. Og de nøjes ikke med at fise og snorker. De snakker, taler, skændes, brækker sig, har sex, slås, har forsoningssex ... og fiser og snorker selvfølgelig som fulde dværge. Sovesalen er faktisk intet andet mindre end forgården til helvede. Det er her, at de usleste sjæle af dem alle skal tilbringe evigheden. Du skal så heldigvis kun sove her fire nætter, men det er slemt nok. Hvad gør du?

Den våde vej til fred

Du stryger direkte over i baren og drikker dig så stjernestiv, at der skal fire fulde københavnere med en basketball til at vække dig ... og når de så gør det, så står du bare op igen og går tilbage til baren. Måske får du lov af Ernst til at sove lidt på en stol derovre ... måske!



No sleep till ...

Du lader selvfølgelig være med at sove under hele Fastaval, tager rundt som en mere og mere degenereret zombie og er til gene for alt og alle, du møder. Til sidst melder du dig som reserve til et scenarie, så du kan sove i fred og ro, men de andre spillere vækker dig og tvinger dig til at spille en ond, bornholmsk nisse.



Snigeren

Du sniger dig ud af sovesalen og finder et tomt lokale, hvor der er fred og ro ... og bliver en halv time senere opdaget af en official, som fortæller dig, at brandmyndighederne for fanden lukker Fastaval, hvis der ligger nørder og snorker rundt omkring. Han truer dig med bål og brand og Dirtbusters, indtil du bryder grædende sammen og lover, at du aldrig mere vil sove nogen steder.



Som en spejder

Du har selvfølgelig investeret 10.95 i en pakke ørepropper og sover som en sten under hele Fastaval. Nå ikke?? Ja så er det ærgerligt at butikkerne først har åbent igen på lørdag ...



SMAGSDOMMØREREN



Det er fuldført. Olav Junker Kjær har samlet de 100 bedste danske scenarier til gratis download på nettet *af Mette Finderup*

R'lyeh

Det tog seks år, men nu er Projekt R'lyeh endelig afsluttet. Sammen med især Sanne Harder, Peter Brodersen og Kristoffer Apollo har Olav Junker Kjær gjort et kæmpearbejde med at indsamle, udvælge, scanne og offentliggøre de 100 scenarier på nettet, som gruppen mente var den absolutte creme af dansk scenarioskrivning. Da han tog beslutningen om at gå i gang tilbage i 1999, anede han ikke, hvad han gik ind til.

"R'lyeh opstod som et forsøg på at sikre vores scenariearv," fortæller Olav. "Jeg havde en fornemmelse af, at vi manglede en fælles hukommelse i spilmiljøet. Der var en lille kerne af gamle scenarietforfattere, der hele tiden udviklede sig, men hvis man var nybegynder, havde man ikke noget sted at få inspiration. I stedet måtte man lave alle de klassiske fejl selv fra begyndelsen af, og vi så mange scenarieideer, hvor forfatteren selv mente, han havde fundet på en helt ny historie, som i virkeligheden allerede var skrevet tre år tidligere. Det betød, at udviklingen stod i stampe."

På det tidspunkt havde rollespillerne en landsforening, Sleipner, og her havde man en scenarioservice, der samlede papirkopier af danske scenarier ind. Hvis man sendte 10 kroner til kopi og frimærker, kunne man få et eksemplar tilsendt.

"Det var bare ikke godt nok. De penge betød jo, at man ikke lige sendte bud efter tre scenarier, man ikke kendte," siger Olav, mens han ryster lidt på hovedet af sig selv: "Jeg var en bitter gammel mand dengang. Jeg syntes ikke, Sleipner brugte deres penge på noget fornuftigt. Jeg håbede, Sleipner ville scanne scenarierne. De mente ikke, det kunne lade sig gøre – det havde de på det tidspunkt sådan set ret i, men nogen måtte jo gøre det." Og det blev så ham.

Fast arbejde

'Hvor svært kan det være?' Den holdning har Olav mødt tusinder af gange fra geeks, der tror, man indsamler scenarier ved



Olav Kjær afsluttede i marts efter fem års hårdt arbejde Projekt R'lyeh med scenariet Maskefald

at bede forfatterne uploade deres egne værker som PDF. Virkeligheden ser noget anderledes ud.

"Mange gange er det jo nærmest arkæologi, vi har udført. Vi arbejdede for eksempel i fem år på at få gravet et scenarie som 'Kampen om Kælderens frem'. Der var en spilleder, der havde selve scenariet liggende, men spillpersonerne var som sunket i jorden," siger Olav og fortæller historien om, hvordan scenariet – måske – lå på en crashet Powerbook med 20 MB harddisc, som man med stor møje fik bragt til live for så at opdage, scenariet alligevel ikke var der. År efter dukkede karaktererne mirakuløst op på en diskette, hvor hver enkelt side

var gemt i et kuriøst pict-format. Nogle af siderne kunne åbnes i nutidige programmer, men Olav endte med selv at måtte skrive scenariet ind fra bunden og scanne originaltegningerne en gang til.

En anden gang gik Olav endnu engang op ad trappen med en tilsyneladende død Powerbook – her gemte harddiscen det eneste overlevende eksemplar af R'lyehs ældste scenarie: "Påskemorgen Røde" fra 1987:

"Jeg fik lov at låne computeren, men der manglede en strømforsyning. Da jeg gik op ad trappen, hørte jeg et bip i rygsækken. Jeg flåede maskinen op, tændte den, og så viste det sig mirakuløst at mac'en alligevel var levende – i hvert fald næsten. Der kom

Men hvorfor hedder det R'lyeh

R'lyeh er navnet på den ø, hvor guden Cthulhu hviler. Navnet blev valgt, fordi webstedet oprindeligt var ment som en konkurrent til den hedengangne landsforenings scenarieservice, Atlantis. I dag indrømmer Olav blankt, at det er et åndssvagt navn, der er umuligt at finde på nettet. Til gengæld er Olav stadig glad for de Flora Danica-blomster, der pryder siden. Det var oprindeligt en nødløsning, som Olav selv måtte flikke sammen, fordi grafikerne bakkede ud af projektet 14 dage før take-of. Flora Danica var et projekt, hvor danske præster over en periode på 123 år gik sammen om at samle alle danske planter og få dem illustreret - et kæmpe-arbejde meget lig R'lyeh-folkenes arbejde med de danske scenarier.

Adressen på R'lyeh er: <http://rlyeh.trc.dk>

nemlig en besked op på skærmen: Ikke mere batteri, stod er. Og så døde den."

Værktøj, værktøj, værktøj

Enhver, der læser mange scenarier på R'lyeh, vil opleve, at der selv blandt de 100 udvalgte, er nogle, der ældes med større ynde end andre. Men kan vi lære af fortiden? Kan man sige noget generelt om,

blevet til en fed roman, men afstanden til spilleroplevelsen var bare for stor," siger han. "I dag er der lignende tendenser i form af sindrig dynamik og sære regler. Men hvis reglerne ikke har reel sammenhæng med scenariet, virker det hele bare overfladisk og påtaget."

De overfladiske scenarier har ikke alene en kort holdbarhed, men lader også de spillere i stikken, der ikke kan gennemskue dem:

"Man har en tendens til at tro, at det er ens egen skyld, hvis et scenarie ikke fungerer, når det nu var så fedt at læse, men det er løgn." Og Olav er ikke i tvivl om, at det er værktøjskassen, der skal pudses af, hvis danske scenarier generelt skal blive bedre:

"Jo mere man tænker på sit scenarie som et værktøj for spillelederen, jo større chance er der for, at ideen formidles videre til, og at spillerne får en god oplevelse," siger han. "Scenarieforfatterne skal også blive bedre til at redigere og få læst korrektur. Der er alt for mange stavfejl, og det er svært at tage en tekst om 1000 år gammel ondskab alvorlig, hvis den ikke er stavet ordenligt. I det hele taget skal vi blive bedre til at lære, at det ikke drejer sig om at tænke, hvilket



De 100 scenarier er ifølge Projekt R'lyeh selv udvalgt af en lille, indspist klike af rollespillere

siger Olav selv. "Det er blevet langt nemmere at indsamle scenarier, end dengang originaler, var skrevet i Word og havde billederne sat fast med tape. Men det er ikke nok, at det er nemt at lægge scenarier på nettet. Der skal også være nogen, der får det til at ske. Connerne er afgjort dem, der har de bedste muligheder. Hvis bare de laver en aftale og får pdf ind af alle scenarierne ved aflevering, er der ikke så langt i mål."

For Olav selv begynder også en ny tid. Måske kan han endelig gå til en fest, uden der kommer en eller anden og er sur over at et bestemt scenarie er kommet på Rylle eller generelt bare vil sætte spørgsmålstegn ved hele projektet. Måske vil han en dag oven i købet selv begynde at skrive scenarier igen:

"Jeg skulle hele tiden liiige være færdig med Projekt R'lyeh, før jeg begyndte at skrive. Det tog bare 'lidt' længere tid end planlagt. Og nu skal jeg have hele projektet lidt på afstand først, for jeg er lidt udbrændt lige nu. Det har været et hårdt stykke arbejde ..."

“Det er svært at tage en tekst om 1000 år gammel ondskab alvorlig, hvis den ikke er stavet ordenligt”

hvordan man fremtidssikrer sit scenarie på baggrund af erfaringen fra Rylle?

"De rigtige evergreens er først og fremmest båret af en klar ide, og de giver sig ikke ud for at være en masse, som de ikke er. Selvom de kan være enormt højtravende og fyldt med floskler, er der alligevel en særlig ægthed over de scenarier, der også er fede at læse i dag," siger Olav og giver et eksempel på, hvad man ikke skal gøre:

"For nogle år siden druknede vi i personal horror, der blandt andet havde citater over hvert afsnit og en erklæret hensigt om, hvad de ville. Der var bare ingen måder, de fine hensigter kunne komme frem i spillet på. Sådan et scenarie kunne måske være

scenarie, man har lyst til at skrive, men hvad man har lyst til at spille. Hvad savner jeg selv, når jeg spiller? Hvad synes jeg selv er fedt? Det ville være et meget bedre udgangspunkt at skrive ud fra."

En fremtid uden Rylle

Nu er det ovre. R'lyeh ligger udskældt og elsket, men under alle omstændigheder meget besøgt færdig på nettet, og rundt omkring begynder folk at panikke over, at der ikke længere er én instans i dansk rollespil, der samler de gode scenarier - vi er med andre ord tilbage ved status quo: Vores scenariearv er truet.

"Jeg tror, det går i hundene uden Rylle,"

Olav Junker Kjær

Født 1971. Bosat i København og arbejder som systemudvikler på Twin Consulting. Har skrevet scenarierne:

- 1993 Vincenzo de Monfortes hævn (med Sanne Pedersen og Mette Finderup)
- 1994 Et Eventyr (med Lars Andresen)
- 1994 Kampen om kælderens (med Alex Uth)
- 1994 Maskefald
- 1995 Spøgelseskibet på Borneovej
- 1999 Krise
- 1999 Somalia
- 2001 Eventyret om de syv gåder

VOX-POP

Hvordan håber du Fastaval bliver, og hvad glæder du dig især til?



Eline Crossland, Uppsala, 22 år

Jeg håber, at Fastaval bliver ligeså langt ude, underligt og hygsomt, som det plejer at være. Og jeg håber at se en masse gamle venner - og møde nye.

Jeg glæder mig specielt til at være master på "Krydsild" - det er snart alt for længe siden, jeg har åbenbaret min pirat-side for verden. Derudover glæder jeg mig til at snakke dansk med folk igen... når man bor i Sverige, bliver man alt for inficeret med deres underlige sprog!



Ann Sofie Hansen, Valby 32 år

Jeg håber, at det bliver en con med nogle spændende scenarier, som er skrevet med en god historie, og som er en lækker oplevelse at spille. Jeg håber, at komme til at spille de scenarier, som jeg har meldt mig til som prioret 1 :o). Jeg håber, at det bliver en hyggelig con, hvor jeg kan sidde og have det sjovt og hygge med folk, som jeg kender, og hvor jeg kan møde nye mennesker, som jeg ikke kender. Jeg håber, at mit liggeunderlag holder, at mine penge rækker, at der er cool ting at købe ... og jeg håber, der bliver både en afslappet, fest- og fed stemning. Jeg glæder mig især til at spille scenarier særligt "Ulfhednar" og "Den Røde Pest" (hvis jeg får dem) og hygge rundt med vennerne, diskutere scenarier og drikke kakao, spise mængder af slik og lede efter et godt scoop i boderne. Og så glæder jeg mig til at se, hvor godt det catering-firma Fastaval har fået fat i, er til at lave mad :o)

Martin Rasmussen, Grindsted, 36 år

Jeg håber at møde en masse flinke mennesker. At gå på opdagelse i en god samling spil, udforske dem og at hente en masse inspiration til kommende spil.

Jeg glæder mig især til igen at spille SHOOT. Flere spillere fra sidste år har skrevet til os. Jeg glæder mig til at gense dem og nye spillere for at splatte dem på et tilfældigt bord.



Steen Alcor, 40 år, Sønderborg

Jeg håber, det bliver fest og farver som altid. Jeg ville dog ønske, at Fastaval ville blive placeret lidt mere centralt i Århus igen. Jeg glæder mig især til at prøve at spille helt nye spil og møde gamle og nye ligesindede.



Max Møller, Frederiksberg, 31 år

Jeg håber, at Fastaval bliver lige så hyggelig, som 'Fastaval of Love' (2003, red). Udover at se alle fætrene og kusinerne glæder jeg mig især til Systemlyst-workshoppen om indie-rpg-bølgen.



Henrik Egebro Knudsen, Kokkedal, 13 år

Jeg håber ikke rigtigt på noget, da jeg ikke har været på Fastaval før. Har egentlig bare tænkt mig at rende i hælene på farmand. Jeg glædede mig til pokersaften, men den er vist blevet aflyst. Ellers skal jeg bare hænge ud med min far og lave, hvad vi har lyst til. Hovedsagen er at være sammen med min far. Jeg har mest prøvet at spille AD&D hjemme med mine kammerater, så det bliver sjovt at se, hvordan rollespil spilles med andre.

Tip en 13'er

Gæt 13 rigtige og sæt kryds i kuponen. Skriv navn på dit svar og læg den i kassen ved informationen senest i morgen klokken 12.00. Blandt de rigtige svar trækker vi lod om to signerede eksemplarer af Merlin Mans bog om rollespil "MAGI & SVÆRD" af Mette Finderup



Magi & Sværd er skrevet af Æresotto-modtager Merlin P. Mann og rigt illustreret af Jesper Ejsing

- 1: Hvor gammel er den ældste tilmeldte deltager på Fastaval
1: 46 X: 52 2: 58
- 2: Hvor gammel er den yngste
1: 10 X: 12 2: 13
- 3: Hvor mange procent af Fastavals deltagere er piger?
1: 15 X: 20 2: 25
- 4: Hvilket fornavn er mest almindeligt på Fastaval?
1: Anders X: Lars 2: Jesper
- 5: Hvor mange rollespilshold er der på Fastaval?
1: 159 X: 177 2: 216
- 6: Hvor mange forskellige deltagere er spil-ledere på Fastaval?
1: 71 X: 88 2: 103
- 7: Hvor mange kilometer har den, der har rejst længst, rejst for at komme til Fastaval?
1: ca 3000 km X: ca 8000 km 2: ca 16.000 km
- 8: Hvor mange deltagere var der tilmeldt Fastaval 2. april?
1: 389 X: 499 2: 522
- 9: Hvor mange liter øl har baren købt ind?
1: 900 liter X: 1725 liter 2: 2625 liter
- 10: Hvor mange må der ifølge brandmyndighederne sove i sovesalen?
1: 350 X: 377 2: 422
- 11: Hvor meget får du i rabat, hvis du er spil-leder på Fastaval?
1: 20 kr. X: 30 kr. 2: 40 kr.
- 12: Hvad hedder den forretning, der sælger ting på Fastaval?
1: Goblin Gate X: Dragon Slayer 2: Dragons Lair
- 13: Hvor mange eksemplarer bliver der hver dag trykt af Fastaval-magasinet?
1: 100 X: 150 2: 200

	1	X	2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

Navn _____

Evt mobilnummer _____

Bemærk: Infonauter kan ikke deltage i konkurrencen

Skal vi ikke lave et magasin?

Siden magasinet TABU så dagens lys i 1987 er det blevet til i alt fem seriøse forsøg på at udgive trykte rollespilmagasiner i Danmark af Lars Andresen



TABU (1987-1989)

Rollespilmagasinet TABU opstod, da Merlin P. Mann overtog redaktørposten for klubbladet D'Nyh, som blevet lavet af Forenede Rollespillere i Nordsjælland (FRN). De første udgivelser af magasinet TABU var ret beset stadig meget orienterede mod klubmiljøet i Nordsjælland, men i maj 1987 blev TABU #3 sat til salg i Fantask for 10 kr, og det første danske købemagasin om rollespil var en realitet. Udgivelsesraten var lige omkring et magasin om måneden.

Merlin P. Mann peger på TABU #9 fra februar 1988 som en milepæl.

"Paul Hartvigson var gået ind i det redaktionelle arbejde, hvilket blandt andet betød en distancering i forhold til den gamle

klub FRN. Bladet hed nu "Rollespilmagasinet TABU" og glittet omslag, 60 sider, ny printer, tekst i spalter og langt flere illustrationer var ambitionsniveauet hævet betragteligt," fortæller Merlin P. Mann.

Efter TABU #9 steg ambitionsniveauet og udgivelsesraten faldt drastisk fra 10 magasiner om året til et magasin i kvartalet.

TABU #13 fra februar 1989 blev det sidste. 60 sider i et oplag på 500 numre markerede afslutningen.



Det første nummer af TABU er desværre gået tabt, men dette er forsiden af nummer 2, som af uransagelige grunde hedder nummer 3

SAGA (1990-1993)

Merlin P. Mann havde ikke fået nok af at lave magasiner, og sammen med blandt andre Paul Hartvigson og Palle Schmidt lancerede en gruppe københavnere magasinet SAGA, der havde A4-format og var professionelt trykt med forside på glittet papir. Et rigtigt magasin, der kom ud i hele landet.

De første tre numre hed "Rollespilmagasinet SAGA", men efter nummer tre var bunden gået ud af bladets økonomi. For at redde SAGA fra en konkurs allierede redaktionen sig med butikken Fafner Spil, der distribuerede rollespil i Danmark. SAGA fusionerede med Fafner Spils eget nyheds-



Det første nummer af SAGA. I alt udkom der 22 numre af SAGA

brev/magasin KAOS og kom til at hedde Spiltidsskriftet SAGA.

Merlin P. Mann, Paul Hartvigson og Palle Schmidt trak sig ud efter SAGA #10 i 1991. Magasinet blev overtaget af Mikkel K. Sørensen, Christian P. K. Sørensen og Martin S. Winther og fortsætter med at udkomme helt til 1993. I alt udkom der 22 numre af SAGA.



Det første nummer af Fønix kom på gaden i marts 1994. Det blev til i et samarbejde mellem de to tidligere redaktioner på SAGA

Fønix (1994 – 1998)

Med Fønix fik det danske rollespilmiljø sit hidtil mest professionelle magasin. Farveforside og alle 60 sider i glittet papir. Fønix lignede et rigtigt magasin i stil med dem, der stod i DSB-kioskerne, men det var stadig frivillige kræfter, der drev værket, og ingen af de involverede var professionelle magasin-folk.

Initiativtagerne til Fønix var den nye SAGA-redaktion, som til sidst også fik nok af at skulle samarbejde med Fafner Spil. De trak sig ud og kontaktede den gamle SAGA-redaktion, og sammen startede gruppen Fønix. Merlin Mann husker, at han selv var en smule forbeholden.

”Jeg var nok den af os, der var mest forsigtig med at gå ind i Fønix. Jeg havde brændt mig en del på rollespilmagasiner før,” siger han.

Den største forskel på Fønix og de tidligere rollespilmagasiner var den flotte grafiske stil, som skyldtes Michael G. Schmidt, som også var initiativtager til, at man layoutede hele magasiner på computer i stedet for at sætte det op manuelt.

Selv om Fønix udadtil lignede det mest helstøbte rollespilmagasin, husker Merlin Mann, at der var megen uenighed i redaktionsgruppen.

”Redaktionsarbejdet på Fønix var aldrig lykkeligt. Groft sagt var vi for mange høvdinge og slet ikke nok indianere. Der var seks mennesker i København, som følte at de bestemte, og der var en redaktion i Århus, som også havde en mening om tingene. Det var svært at nå til enighed om noget, og ambitionsniveauet var meget højt, set i lyset af at det stadig blev lavet på frivillig arbejdskraft,” siger Merlin Mann, som selv hoppede fra efter Fønix #12.

Efter Fønix #18 overtog landsforeningen Sleipner produktionen, og udgav en række numre under Sleipners ledelse.

X3M (1994)

X3M opstod som en modreaktion på Fønix. Bjarne Sinkjær, Brian Rasmussen og Sebastian Flamant vil lave et magasin, som kun indeholdt interessante artikler og hverken nyheder, sladder eller anmeldelser, som Fønix også beskæftigede sig med.

Bjarne Sinkjær husker selv fra tiden, at X3M blev modtaget på kongresserne med pæne ord, men der var ikke nogen der købte bladet. På en hel Fastaval solgte X3M tre numre.

Det blev til to trykte numre af X3M, før redaktionsgruppen indså, at der ikke nødvendigvis var et marked for noget, fordi det var dansk, og fordi man selv synes, at det var fedt.

En del af folkene bag X3M blev senere involveret i Fønix, blandt andre Adam Bindslev, som blev redaktør på Fønix, og Brian Rasmussen, der er manden bag RPG-Forum.

Rollespilleren (2004 -)

Rollespilleren er et magasin om levende rollespil. Det så dagens lys i 2004, hvor det første nummer kom i et oplag på 600 stk. til en løssalgspris på 45 kr. Rollespilleren er et trykt magasin med farveforside og glittet indhold og med et professionelt udtryk.

Rollespilleren udgives af Landsforeningen for Levende Rollespil (LLR) og fungerer som medlemsblad. Medlemmer af landsforeningen får magasinet tilsendt, og det er målsætningen, at det skal udkomme tre-fire gange årligt. Rollespilleren #6 er udkommet i marts 2006 i et oplag på 1.000 eksemplarer.

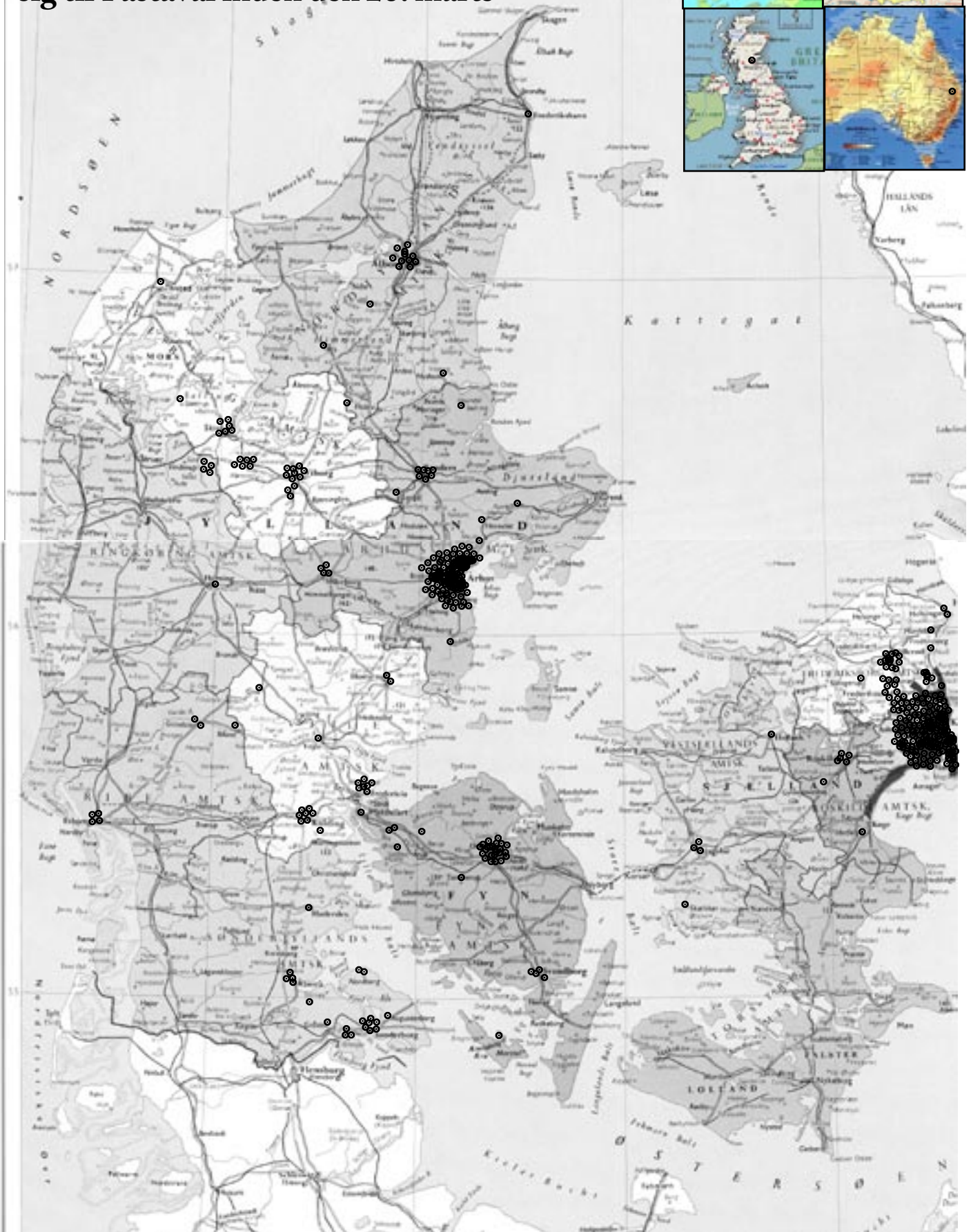
Rollespilleren er i dag det eneste magasin om rollespil i Danmark, der udkommer på fast basis i dag.



Rollespilleren er på mange måder det eneste levende rollespilmagasin i Danmark. Der er indtil videre udkommet seks numre

VI VED, HVOR DU BOR

Hver prik er en deltager, der havde tilmeldt sig til Fastaval inden den 26. marts



Top 4 Over ting der engang var fede i scenarier

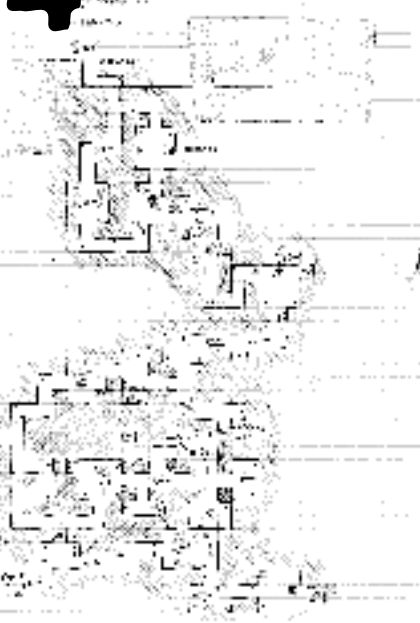
Men holder de vand i dag?

af Lars Andresen

Dungeons

Kendt fra: Et utal af scenarier fra slutningen af firserne og starten af halvfemserne. "I kommer ind i et halvrundt rum med en diameter på 30 fod, hvor den øverste del ligesom går ud og bliver til en ellipse form, som er 10 fod i diameter." Man kunne ikke have en kongres uden et AD&-scenarie, og man kunne slet ikke have et AD&D-scenarie uden en dungeons! Det smukke ved en dungeon var, at man kunne have et helt scenarie på et enkelt kort, og spillerne skulle bruge lang tid på at tegne et kort af ud fra en mundtlig beskrivelse. **Holder det vand i dag?:** Nej, for fanden da. Der er ikke noget i vejen med at have kort i et scenarie, men at vandre rundt time efter time, fra rum til rum og slå monstre ihjel er da ... og så igen. Hvis det nu er nogle fede monstre med lækre magic items. Jo, for pokker: Dungeons holder for vildt!

4



Monstre

Kendt fra: Rigtig mange fantasy- og Call of Cthulhu-scenarier
"I kommer ned ad en lang gang. Det begynder at blive varmt, og for enden af den lyder et forfærdeligt brøl. En skygge vælter frem og I ser, at det er en ..." Der var faktisk engang, hvor udfordringen i scenariet lå i bekæmpelsen af et monster. Så blev det moderne, at det skulle være det indre monster. Så blev det moderne, at der slet ikke skulle være noget monster, men i stedet en masse følelser, som scenarieforfatteren (og dermed spillersonerne) ikke rigtig kunne få på plads. Pludselig blev "monsteret" i scenariet, hvad spillersonerne dog skal stille op, når de opdager at de er bøsser/er uheldige/elsker nogle andre/er dele af en skizofren personlighed/ikke er bøsser etc.
Holder det vand i dag?: Monstrene kan til enhver tid banke en gruppe danske forretningsfolk, der er ikke kan finde sig selv. Flere danske scenarimonstre!

Ingen spillersoner

Kendt fra: En hel del scenarier på kongresser landet over i starten af halvfemserne. "Hej, øhh, er der nogen, der har nogle tomme charactersheets? Jeg har scenariet her, men jeg tror ikke, at der er characters, og der står også et eller andet om, at dem kan vi selv lige lave." Der var ikke noget mere festligt, end at aflevere et scenarie uden spillersoner, og få ens egne spillere til selv at lave dem. En anden variant bestod i at tromme sine spilledere sammen ca. 30 minutter før start og lave spillersonerne i fællesskab.
Holder det vand i dag?: Det gjorde det sgu ikke engang for 20 år siden.

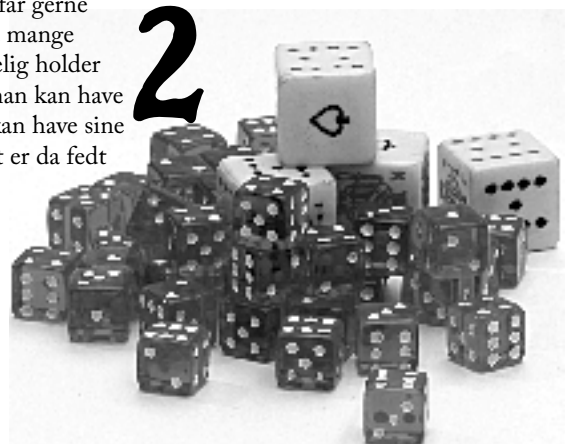
3



Mange terninger

Kendt fra: Systemer som Shadowrun, World of Darkness og Fusion.
"Hmm ... vi har kun 38 seks-sidede terninger, men så må vi jo deles." Der har altid været systemer lavet til personer, der finder en tilfredshed i at samle 14 terninger sammen og rulle dem alle sammen på én gang. Der er noget sært tilfredsstillende ved at holde så mange terninger i sin hule hånd. Man kan virkelig mærke, at ens vampyr fandeme er hård til at kaste med motorcykler, når han bliver sur.
Holder det vand i dag?: Mange indie-spil har taget terningerne til sig og får gerne sine spillere til at smide med så mange terninger som muligt. Selvfølgelig holder terninger er flotte, man kan have dem i poser af velour, og man kan have sine helt egne lykketerninger, og det er da fedt og ikke spor nørdet.

2



I





Spillerne er vagter på et udkigstårn, en del af den forsvarsmur som beskytter Kejserriget mod barbarerne. Muren er et enormt fæstningsværk, der strækker sig over tusindvis af kilometer i ødemarken (settingen er inspireret af Tom Gaulds tegneserie "Defenders of the Kingdom").

I scenariet følger man først vagternes dagligdag. Deres job er naturligvis at spejde efter fjender på krigsstien, men der er også mange praktiske ting at forholde sig til: Våben skal vedligeholdes, der skal spadseres frem og tilbage på deres strækning af muren, og koen skal malkes. Der er et signalbål på toppen af deres tårn, som skal tændes, hvis de ser fjenden nærme sig, og der er fire flasker med et indhold, de skal drikke, hvis fjenden angriber. Ved scenariets begyndelse har de aldrig set fjenden, og de ved ikke, hvad der sker, når de drikker væsken i flaskerne. Spillerne møder ikke vagter fra andre udkigstårne, da de er isoleret fra omverdenen, og det er denne fornemmelse af isolation, der skal spilles på under scenariet. Som spil-leder sætter du scenerne, men du kan vælge at lade spillerne komme med ideer løbende. Bliv enige om arbejdsfordelingen før spilstart.

Start spillet med en malerisk beskrivelse af de vidtstrakte stepper og muren, der fortsætter i det uendelige i begge retninger.

Spilpersoner

Spillerne er professionelle soldater, der har været vagter i mange år. De kan for eksempel hedde: Avitus, Fabius, Lucian og Silvius. Deres overordnede er ikke hos dem i øjeblikket, og de har alle samme rang. Lad spillerne finde på fire kendetegn til deres spilperson.

Del 1: Vagten

I første del skal du lave scener omkring dagligdagens gøremål. Under hver scene skal du på skift bede en af spillerne om at være konfliktsøgende.

Ideer til scener: Tøjkask, madlavning, vask af rustninger (tænk hvis fjenden angriber imens), diverse diskussioner mens der spadseres på muren, fuldskab, hønsene løber væk, malke koen (hvem skal gøre det?), plante grøntsager og lue ukrudt, vedligeholde muren, nyde solnedgangen, diskutere små tegn på bevægelse i det fjerne (fjenden eller ej?), jagt, rituel hyldest til Kejseren, nostalgisk snak om dengang man var hjemme, snak om hvad man skal, når man kommer hjem.

Slutscener: I en gammel bog finder de en beskrivelse af, at de vil dø tre dage efter, de har indtaget drikken (dvs. de ofrer sig for Kejseren ved at indtage drikken). De kan et kort øjeblik have glemt på hvilken side af muren Kejserriget ligger (for at illustrere deres isolation).

Del 2: Fjenden

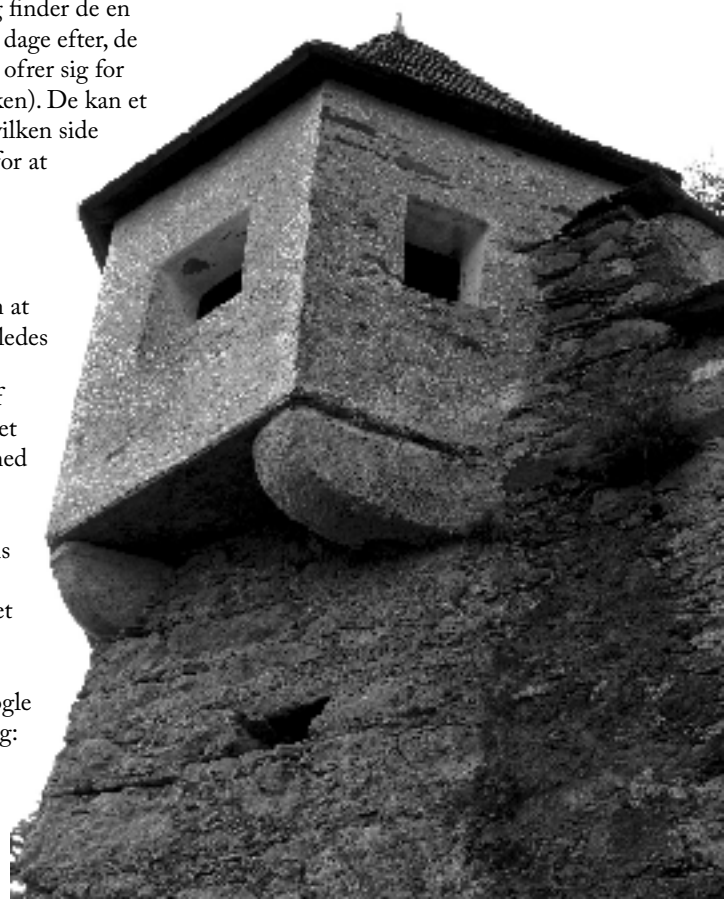
I anden del begynder fjenden at røre på sig. Hvordan og hvorledes er op til dig og spillerne. Når spillerne drikker indholdet af flaskerne, skal I gå ud af spillet og diskutere, hvad der sker med spilpersonerne. Konceptet i del 2 er naturen (barbarerne som har magi fuld af naturens vildskab) mod civilisationen (Kejserriget, her repræsenteret af de fire vagter).

Ideer til scener: Lav først nogle scener, hvor fjenden er usynlig: Blodmærker på muren en morgen; pottes og pander

bliver slynget rund i tårnet, og pludselig bliver den ene af spillerne besat af fjenden og går løs på de andre (fjendens magi); et stort objekt af sammensyede dyrehuder står pludselig et stykke fra muren (skal de undersøge det?). Slut eventuelt af med at spillerne gennem fortællerrollespil beskriver fjendens angreb (hvis det kommer), og hvad der sker med vagterne. Et vigtigt spørgsmål at stille handler om deres trokab til Kejseren: Vil de ofre sig for ham? (eller slutte sig til barbarerne?)

Jonas Arboe Harild

Natural Born Holmer. Har skrevet 4 scenarier til Fastaval, senest 'Krigen mellem Sol og Måne' (2005).



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

af Kristoffer Apollo

Hvad bliver bedre på Fastaval i år?

Fastaval kunne jo ikke blive bedre efter sidste år. Så nu har vi bare gjort det sjovere at være arrangør. Men den bliver selvfølgelig lige så god som sidste år - og så er der flere piger på Fastaval i år.

Hvad glæder du dig selv mest til?

Banketten glæder jeg mig meget til, for der har jeg ikke noget ansvar, og jeg kan godt lide kvinder i balkjoler.

Spiller du nogensinde rollespil?

Ikke siden jeg begyndte at arrangere Fastaval sidste år.

Hvilken alignment og character class er du?

Jeg tror, jeg er Lawful Evil Administrator.

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

10% under, hvad kiosken tager for det. Men kender jeg kiosken ret, kommer jeg sikkert til at give 10% mere end alle andre.

Hvad ville du lave i påsken, hvis der ikke var Fastaval?

Det ved jeg faktisk ikke. Det er så mange år siden, at jeg har lavet noget andet, så jeg kan ikke huske, hvad man ellers laver i påsken. Jeg tror nok, der er ét eller andet religiøst forbundet med det.

Hvad er det for noget med al det druk?

Hvad for noget druk? Der er ikke noget druk. Mere seriøst er det drukken, der betaler for, at alle de andre sjove ting kan lade sig gøre. Så hvis man går forbi det telt, hvor folk sidder og drikker, skal man gå ind og sige tak. Især hvis man kommer fra et arrangement med æresgæsten, for de har betalt hans billet.

Hvad var det, der dømte dig til et liv som rollespilsnørd?

Det er, fordi rollespillere er så rare.

Er du til D20 eller Forge?

Det er lidt som at svare på, om man er til vodka eller Amarone. Det er to forskellige ting. Hvis jeg skal spise bratwurst og være pinlig, tager jeg vodkaen, men hvis jeg skal spise en seks-retters menu, tager jeg Amaronen.

D6 eller D10?

Jeg kan godt lide D6'ere. Der er noget rart ved sådan en kube, hvor alle sider er lige store. De giver ro i sjælen. Desuden er de nemme at stable.

Bord eller live?

Jeg er nok mest til bord.



Hvad er det vildeste, du har gjort i rollespil?

Fået mine spillere til at trække tøjet af én af de andre og smide iskoldt vand på vedkommende. Jeg vil for en god ordens skyld sige, at de alle sammen var med på den - inklusive personen, der fik vand.

Ved du, hvad Kaptajn Sprød laver i dag?

Det samme som altid, tror jeg. Forsøger at franarre folk deres penge med alle mulige gimmicks. Hvis jeg vidste mere præcist, hvor han var, ville jeg nok ringe til Ernst og fortælle det.

Har du nogensinde tampet nogen med et skumgummisværd?

Ikke hvis der nogen, der spørger.

Hvorfor taler man sådan, når man spiller live?

Jeg tror ikke, jeg er den rigtige til at svare på det spørgsmål. Jeg er ikke sikker på, vi talte - jeg tror bare, vi slog på hinanden med de der skumgummisværd.

Hvordan får jeg en billet til banketten?

Man starter med at gå i infoen og spørge, om der er nogen, der har meldt fra. Hvis ikke, finder man måske et kærestepar og skaber lidt splid, så den ene tager hjem - og så går man tilbage til infoen og spørger, om der er kommet nogen ledige banketpladser.

Har du set Eliten?

Jeg tror, jeg så nogen af dem tilbage i '98. Men jeg troede, de havde opløst sig selv.



Hvem er det sejeste menneske i dansk rollespil?

Det er Lars Vensild. Han er spilleleder i syv forskellige scenarier på Fastaval. Hvis vi bare havde tre flere af ham, ville vi ikke have nogen problemer med at fylde alle lokaler.

Hvad er det mest revolutionære, du ville gøre, hvis du var Fastaval-general?

Jeg tror ikke, jeg er specielt revolutionær. Det er derfor, jeg administrerer.

Har du et liv efter Fastaval?

Det har jeg da. Man skal ikke tro på, at der ikke er et liv efter Fastaval.

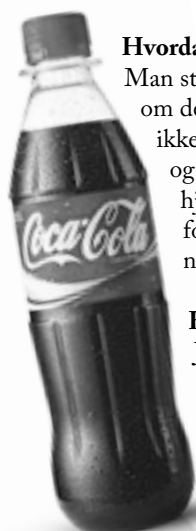
Jesper Wøldiche

Jesper Wøldiche er 27 år og studerer journalistik på Danmarks Journalisthøjskole, hvor han er færdig til sommer. Derefter regner han med at komme til at arbejde med virksomhedskommunikation.

Jesper er gift med Martina, og de venter deres første barn til sommer.

Jesper er fra Skive "som alle andre store personer i dansk rollespil" og har spillet rollespil siden 1991, hvor han blev lokket i fordærv af vennen Christian Nørgaard.

På Fastaval 2006 er Jesper medlem af bunkeren, hvor han står for Fastavals kommunikation. Desuden har han et administratorteg, der gør, at han efter eget udsagn samler alle de opgaver op, som ikke klart ligger hos et andet bunkermedlem.



Brynnums bare...

Af Mads Brynnum

Hvis der er en ting, jeg er træt af ved Fastaval allerede inden, jeg lander, så er det, at man i tidernes morgen (eller i hvert fald engang i slutfirserne) har valgt at placere den i Århus. Og nej, det har ikke noget at gøre med, at jeg synes, jyder er dumme. Jyder er præcis lige så dumme, som jeg selv ville være, hvis jeg voksede op i en landsdel, hvor teater er lig med dilettantkomedie i forsamlingshuset, og hvor mængden af køer er omvendt proportional med mængden af kulturudbud. Hvis man ser bort fra banko og væltning af førnævnte køer, naturligvis.

Så nej, problemet er snarere Jylland og ikke mindst den enorme afstand,

der er dertil, mentale såvel som faktiske. Jeg husker for eksempel tydeligt et af mine første besøg i "smilets by". Der var forfatterweekend, og søndag morgen efter at en ven og jeg havde lammetævet dele af det senere så opreklamerede Natural Born Holmers og drukket en del øl, skulle vi have morgenmad. Men hov, det kunne sørme ikke rigtigt lade sig gøre i Århus midtby efter kl. 10. Næh, var vi bare kommet mellem fem og ni, så havde vi kunnet få "københavnerbirkes" og rundstykker i lækkevis. Men midt om formiddagen? Det kunne vi glemme, for i Jylland står man fandme op og går i seng med dyrene, nemlig. Eller, samtidig med, formoder jeg.

Undtagen, selvfølgelig, de lidt tyndt befolkede områder, hvor man må tage, hvad man kan få.

Men så får jeg jo en dejlig bustur tværs over de skønne, danske motorveje, hvor jeg rigtigt kan bonde med alle de andre. Ja, jeg får en bustur, men nej, den er ikke dejlig. For jeg ved jo godt, at den ene halvdel af bussen kun kan tale om nye, artsy ideer, de har, til hvordan man kan lave noget rollespil, hvor spillerens indflydelse er næsten ikke-eksisterende, og hvor det mest handler om at promovere forfatteren, mens den anden halvdel snakker om, hvad klasse deres nye karakter er. Men prøv og hør: hvis jeg vil tale klasser, så læser jeg Marx, og hvis jeg vil promovere mig selv så ... Ja, så får jeg en klumme, men det er vel sagen uvedkommende.

Og derfor glædes jeg hvert år ved at Fastaval har en bar. Dels fordi den tit er overfyldt og tilrøget og dermed en oplagt ting at være bitter over, men primært fordi den giver mig mulighed for at blive fuld. Og hvis jeg bliver fuld nok kan det være jeg glemmer, hvor jeg er. Skål!

Mads Brynnum er en gal københavner, medlem af forfattergruppen Absurth og tidligere vinder af DM i Stand-Up, som hver dag gyder galde på bagsiden af magasinet.

Læs i FASTAVALmagasinet i morgen:

Hvordan syn's du selv, det går, Max Møller?

- interview med Overdommeren

Dagens scenarie

- af ingen ringere end Per von Fischer

Hvad koster en cola og to tåasts?

- vi spurgte generalen himself

Dinosaur-reservatet

- tag med til de sidste velfungerende rollespilklubber i Danmark